

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI ULAR TANGGA BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA TEMA 6 DI KELAS V SEKOLAH DASAR

DEVELOPMENT OF SNAKE AND LADDER GAME LEARNING MEDIA BASED ON ADOBE FLASH CS 6 IN THEME 6 IN FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Nur Rarastika¹, Universitas Negeri Medan, Indonesia
Nindy Suci Karawistha², Universitas Negeri Medan, Indonesia

[1nurrarastikaa@gmail.com](mailto:nurrarastikaa@gmail.com), [2nindyakarawistha@gmail.com](mailto:nindyakarawistha@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema 6 Subtema 1 di kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas V dan siswa kelas V SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* “Sangat Layak” digunakan dengan rincian persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 95% atau “Sangat Layak”, ahli materi sebesar 97,5% atau “Sangat Layak”, guru kelas V sebesar 95,5% atau “Sangat Layak”, uji coba perorangan sebesar 92% dan uji coba kelompok kecil sebesar 93% atau “Sangat Layak”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Tema 6 Subtema 1 di kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat sangat layak digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi Ular Tangga, Adobe Flash CS6

Abstract

The purpose of this study was to develop and determine the feasibility of learning media for educational games based on Adobe Flash CS6 on Theme 6 Sub-theme 1 in class V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Langkat Regency. This study is a research development using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects in this study were media experts, material experts, fifth-grade teachers and fifth-grade elementary school students. The research instruments used in data collection were interviews and questionnaires. The results showed that the learning

media for the snake and ladder educational game based on Adobe Flash CS6 was "very feasible" with the details of the percentage of eligibility given by media experts of 95% or "Very Appropriate", material experts of 97.5% or "Very Appropriate", fifth-grade teachers were 95.5% or "Very Eligible", individual trials of 92% and small group trials of 93% or "Very Eligible". Therefore, it can be concluded that the learning media for educational games is based on Adobe Flash CS 6 on Theme 6 Sub-theme 1 in class V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Langkat Regency is suitable for use by students during the learning process.

Keywords: Learning Media, Snake and Ladder Educational Game, Adobe Flash CS6

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan adanya pendidikan manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan maupun ilmu teknologi. Penguasaan teknologi digunakan oleh pendidik sebagai sarana pembelajaran. Menurut Suprijono (2011), pembelajaran diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Adapun komponen dari sebuah pembelajaran adalah guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama tersebut melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, salah satu faktor pendorongnya yaitu dengan adanya sebuah media pembelajaran. Menurut Kurniasih *et al* (2017) media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media juga sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan minat belajar, serta

menarik dan memotivasi peserta didik terhadap materi pelajaran. Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2016), manfaat penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; dan 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Pada sistem pendidikan sekarang, Kurikulum 2013, yang mana di dalam setiap pembelajaran memadukan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema atau yang biasa disebut dengan pembelajaran tematik mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik yang tidak hanya pada aspek kognitif saja, melainkan juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut dimuat dalam media pembelajaran sehingga dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif. Bretz (1971), mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio; (2) media cetak; (3) media visual diam; (4) media visual gerak; (5) media audio semi gerak; (6) media semi gerak; (7) media audio visual diam; serta (8) media audio visual gerak.

Berkaitan dengan media pembelajaran, masih terdapat guru yang belum tepat dalam menggunakan media pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru yang masih kurang dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tematik dan media seadanya di sekolah. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan hampir sama

juga terjadi di SD Negeri 050671 Kp. Gohor. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah, diperoleh informasi bahwa masih terdapat 4 guru dari 7 guru di sekolah yang jarang menggunakan dan mengembangkan media. Jika guru menggunakan media pembelajaran, guru lebih sering mengambil satu materi saja, sehingga untuk pembelajaran tematik belum pernah dilakukan. Kemudian dilakukan wawancara terhadap guru kelas V, berdasarkan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tematik, LKPD, serta media berupa gambar-gambar yang ditempel pada karton. Penggunaan media gambar juga tidak terlalu sering karena harus melihat materi terlebih dahulu apakah sesuai atau tidak. Guru mengatakan bahwa belum pernah mengembangkan media dalam pembelajaran tematik karena harus mengaitkan beberapa mata pelajaran di dalamnya sehingga terlihat sulit untuk mengembangkannya. Jika guru tidak menggunakan media, siswa terlihat asyik melakukan kegiatan lain seperti berbincang dengan teman sebangku di luar materi pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik hanya terlibat secara pasif dalam pembelajaran. Jika hal ini terus berlanjut maka proses pembelajaran di kelas menjadi tidak produktif dan tidak efektif.

Selain itu, diperoleh data hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1. Nilai Harian Siswa Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor

Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Bahasa Indonesia	68	26	11	42,30%	15	57,70%
IPS	68	26	14	53,85%	12	46,15%
PPKn	68	26	12	46,15%	14	53,85%

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tergolong masih rendah. Dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM pada pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 57,70% dan PPKn sebesar 53,85%, sedangkan pada pelajaran IPS lebih banyak siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Berdasarkan identifikasi masalah dan

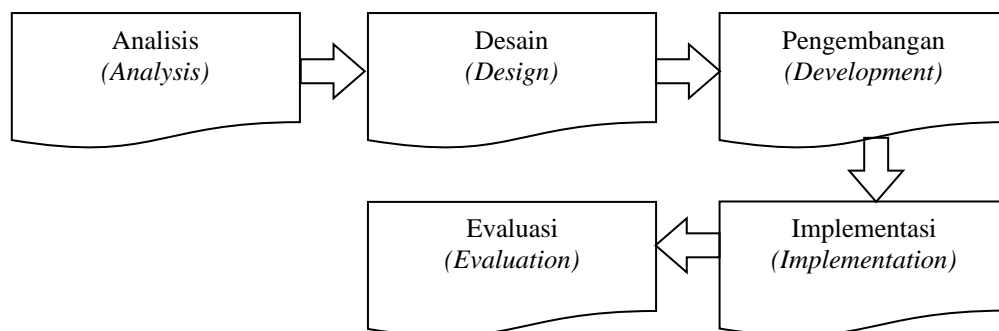
analisis kebutuhan, perlu adanya inovasi terutama pada media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tematik. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran tematik dengan baik dan menyenangkan. Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain, maka media yang dikembangkan adalah media *game* (permainan). Menurut Sadiman (dalam Komariyah *et al.*, 2010) permainan adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Dengan adanya media permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas, sehingga memungkinkan peserta didik terlibat aktif di dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga. Menurut Afandi (2015) menyatakan bahwa, “Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.” Media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelebihan diantaranya siswa dapat belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berpasangan/berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar-gambar yang ada di dalam permainan ular tangga, proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Media pembelajaran ular tangga memiliki model dan bentuk yang bervariasi, ada yang terbuat dari papan dan ada yang terbuat dari bahan kertas. Namun seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, media ular tangga yang awalnya berbentuk konkret akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif yang mengandung unsur teknologi di dalamnya. Media pembelajaran ular tangga ini dikembangkan dengan memanfaatkan *software Adobe Flash CS6* yang memiliki beragam fitur animasi dan sistem pemrograman yang lengkap, sehingga media akan terlihat menarik dari segi visualnya. Dengan

menggunakan media *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* ini diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hamzah (2020) menyatakan bahwa, “Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya”. Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2016). Dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk tersebut telah ada dan peneliti menguji validitas produk tersebut, sedangkan mengembangkan produk berarti memperbaiki produk yang telah ada. Penelitian ini menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Branch (2009) yang memiliki lima tahapan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/Eksekusi) dan *Evaluation* (Evaluasi/Umpun Balik) yang digambarkan melalui gambar 1.1.



Gambar 1. Bagan Rancangan Pengembangan ADDIE dalam Pengembangan Media *Game* Edukasi Ular Tangga

Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi ular tangga yang akan digunakan di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan

di SD Negeri 050671 Kampung Gohor yang beralamat di Jalan Tanjung Pura Km. 45 Jentera Stabat Kecamatan Wampu Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor yang berjumlah 26 siswa, yang terbagi atas 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Namun, karena Pandemi Covid-19 maka untuk subjek penelitian dibatasi menjadi 8 orang siswa saja, yang mana 2 siswa untuk uji coba perorangan dan 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Sementara, objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6*.

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara kepada Guru Kelas V dan Kepala Sekolah terhadap permasalahan media pembelajaran di sekolah. Data kualitatif juga berupa saran dan kritik yang diberikan oleh beberapa validator ahli pada bidang media, materi dan praktisi pendidikan. Kritik dan saran berguna untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif merupakan data hasil penilaian menggunakan skala penskoran. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian validator ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan angket respon siswa. Hasil persentase yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif yang dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 2. Interpretasi Persentase Kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi/valid
2	61-80	Layak	Tidak perlu revisi/valid
3	41-60	Cukup Layak	Revisi/tidak valid
4	21-40	Kurang Layak	Revisi/tidak valid
5	0-20	Sangat Kurang Layak	Revisi/tidak valid

(Sumber: Purnamasari, 2020)

Tabel kriteria di atas digunakan sebagai acuan melihat rata-rata skor penilaian dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika menunjukkan persentase $\leq 60\%$ maka akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapat. Jika persentase menunjukkan $> 60\%$ maka media pembelajaran *game* edukasi ular tangga mendapat respon positif. Dengan

demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar peserta didik kelas V SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050671 Kp. Gohor yang beralamat di Jalan Tanjung Pura Km. 45, Kecamatan Wampu, Kabupaten Langkat. Sekolah tersebut memiliki 6 ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 mushalla, 1 kantor guru, 1 ruang kepala sekolah, kamar mandi dan halaman yang begitu luas. Pada penelitian ini, peneliti memilih kelas V dengan jumlah 26 siswa. Sarana dan prasarana yang terdapat di dalam kelas terdiri dari papan tulis, lemari, spidol, penghapus, meja guru dan siswa, kursi guru dan siswa, serta berbagai media gambar di dalam kelas.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis yaitu analisis kebutuhan bertujuan untuk hal-hal yang menjadi kebutuhan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor, diperlukan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media, siswa lebih antusias dan termotivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6*

Tahap kedua yaitu desain. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

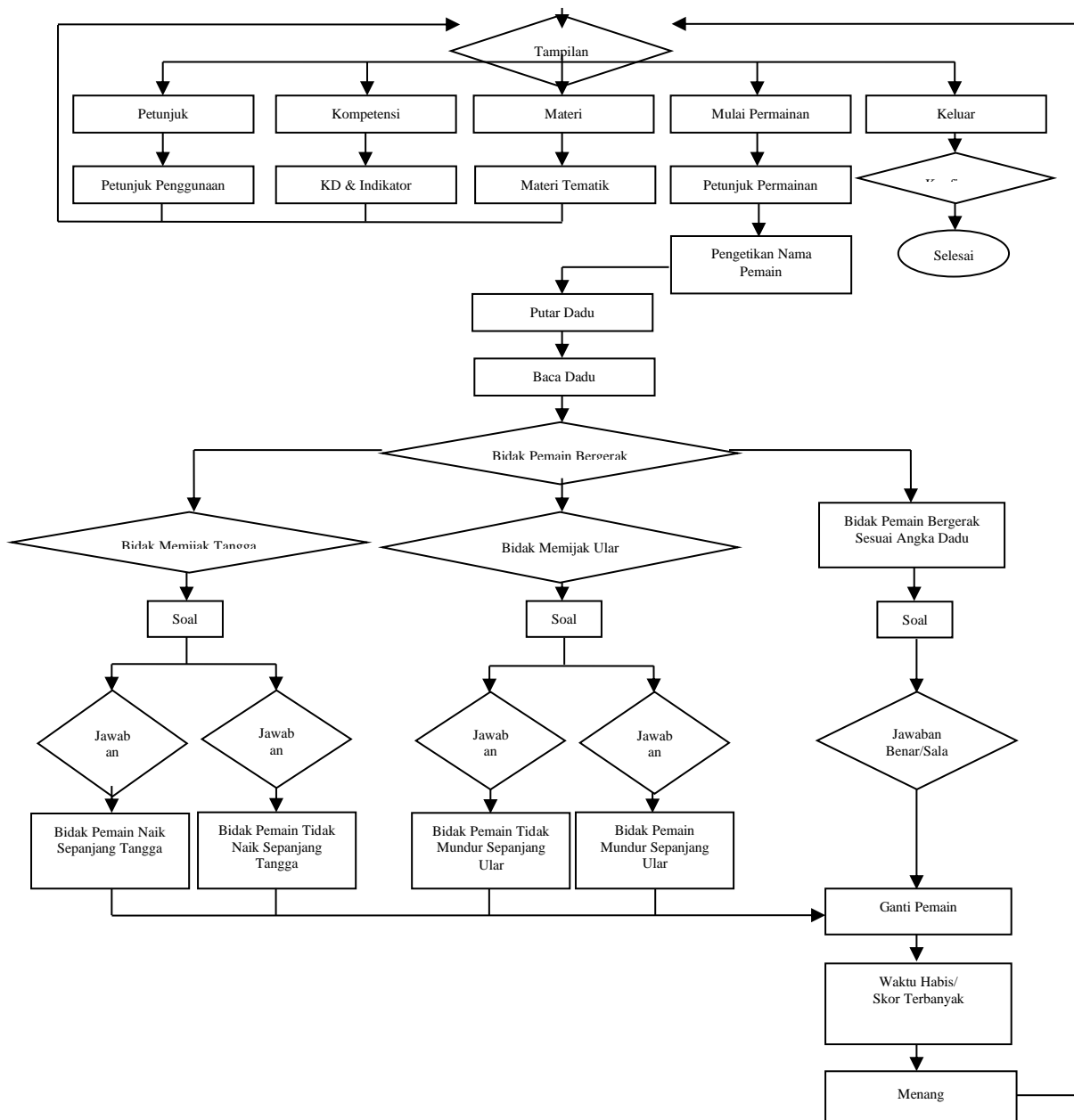
Media *game* ular tangga yang peneliti kembangkan berisi materi pembelajaran pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 yang terdiri dari Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn. Penyusunan RPP didapatkan dari buku pelajaran siswa dan buku pegangan guru.

b. Membuat *Flow Chart*

Sesuai dengan produk yang dikembangkan, maka model *flow chart* yang peneliti buat yaitu *flow chart* untuk model permainan (*games*).


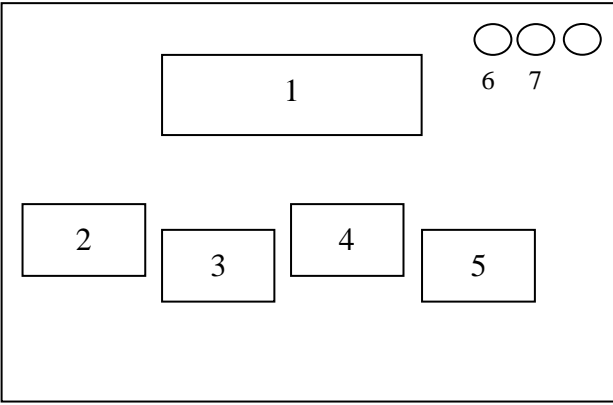
Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua alat dan bahan yang telah

disiapkan untuk menjadi media pembelajaran *game* edukasi ular tangga. Peneliti juga membuat buku panduan media. Setelah pembuatan media selesai, selanjutnya melakukan validasi media pembelajaran. Kelayakan dari media pembelajaran *game* edukasi ular tangga diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan oleh ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan siswa (uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil).



Gambar 2. Flow Chart Media Pembelajaran Game Edukasi Ular Tangga

Tabel 3. Storyboard Media Pembelajaran Game Edukasi Ular Tangga

<i>Storyboard</i>	Keterangan
<p>Layar Utama</p> 	<p>Pembukaan ini dimulai dengan menampilkan judul dari media yang dikembangkan.</p> <p>Ket. No:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “Selamat Datang di” 2. Nama Produk (Media Pembelajaran Game Edukasi Ular Tangga) 3. Mulai
<p>Menu Utama</p> 	<p>Pada menu utama terdapat 4 submenu yaitu petunjuk, kompetensi, materi dan game.</p> <p>Ket. No:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Produk 2. Petunjuk 3. Kompetensi 4. Materi 5. Game 6. Profil 7. Audio on/off 8. Keluar

Data kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data diperoleh dari hasil validasi ahli media. Tahap validasi pertama memperoleh skor 84 dari skor maksimal 100 dengan persentase kelayakan 84%, sehingga dikategorikan “Sangat Layak”. Namun tetap dilakukannya revisi kembali agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya validasi kedua memperoleh skor 95 dari skor maksimal 100 dengan persentase 95%, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

2. Data diperoleh dari hasil validasi ahli materi. Tahap validasi pertama memperoleh skor 72 dari skor maksimal 80 dengan persentase 90% kategori “Sangat Layak”. Namun tetap dilakukannya revisi terhadap media sesuai kritik dan saran dari ahli. Selanjutnya validasi kedua memperoleh skor 78 dari skor maksimal 80 dengan persentase 97,5%, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”.
3. Data yang diperoleh dari hasil validasi praktisi pendidikan yaitu guru kelas V memperoleh skor 86 dari skor maksimal 90 dengan persentase kelayakan 95,5% termasuk kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil data di atas, diperoleh rata-rata persentase kelayakan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purnamasari *et al* (2020) yang menyatakan bahwa interpretasi persentase kelayakan media pada tingkat pencapaian 81% sampai 100%, media pembelajaran dapat dikategorikan “Sangat Layak” (tabel 1.2). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Tema 6 Subtema 1 “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat.

Tahap keempat adalah tahapan implementasi. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi ular tangga. Namun, pada tahap ini tidak dapat dilaksanakan dikarenakan siswa masih melakukan pembelajaran daring akibat dampak COVID-19, sehingga uji coba hanya dilakukan pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1. Data diperoleh dari hasil uji coba perorangan dengan 2 orang siswa kelas V yang memperoleh skor 184 dari skor maksimal 200 dengan persentase 92% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”.
2. Data diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil dengan 6 orang siswa kelas V yang memperoleh skor 558 dari skor maksimal 600 dengan persentase 93% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan produk media pembelajaran *game* edukasi ular tangga. Evaluasi pengembangan dilakukan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil akhir dari evaluasi menyatakan bahwa media pembelajaran *game* edukasi ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan diatas, sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurfadilla *et al* (2019) dan Purnamasari (2020) menyatakan bahwa dengan menggunakan model ADDIE dapat mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021, maka dapat disimpulkan bahwa proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: **1) Tahap Analysis**, terdiri dari analisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis kurikulum dan materi, serta analisis peserta didik, **2) Tahap Design**, terdiri dari penyusunan RPP, membuat *flow chart* dan *story board*, menyusun materi dan soal pada *game*, menyusun instrument angket dan alat evaluasi berupa soal untuk *test*, **3) Tahap Development**, terdiri dari pembuatan dan pengembangan produk, melakukan validasi para ahli. **4) Tahap Implementation**, tahap ini hanya dilakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, tidak bisa melakukan uji coba lapangan karena kondisi yang tidak memungkinkan akibat dari dampak COVID-19, dan **5) Tahap Evaluation**, terdiri dari penilaian produk setiap tahapan dan produk akhir dari media yang dikembangkan setelah melakukan revisi.

Melalui penelitian pengembangan ini, telah dihasilkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga dengan kategori tergolong sangat valid. Hal ini dapat

dilihat dari penilaian yang dilakukan para ahli/validator. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Begitu juga dengan ahli materi yang mendapatkan skor 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah itu, praktisi pendidikan mendapatkan skor 95,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil uji coba peorangan memperoleh skor 92% dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor 93% yang berarti bahwa media *game* edukasi ular tangga “Sangat Layak” digunakan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kepala SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat, Bapak/Ibu guru kelas dan siswa-siswa kelas VSD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat yang telah berkenan bekerjasama dengan baik dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (1), 77-89.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo, Jakarta.
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, New York.
- Bretz, R.A. 1977. *A Taxonomy of Communication Media*. Education Technology Publications, New York.
- amzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Literasi Nusantara, Malang.
- Komariyah dan Soeparno. 2010. “Pengaruh Pemanfaatam Media Permainan Kartu Hitung terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya” *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10(1).63-73.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2017. *Sukses Mengajar Panduan Lengkap Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*. Pustaka Diantara, Yogyakarta.
- Purnamasari, Nurna L. 2020. Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*. 5 (1), 23-31.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Gramedia, Jakarta.