

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PINTAR BERBASIS KARTU PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IPS2 SMAN 17 TEBOGunawan¹, Yenni Melia², Erningsih³^{1,2,3}Universitas PGRI Sumatera BaratEmail: gunawan302021@gmail.com¹, yeni.melia@yahoo.com², erningsihanit@gmail.com³,

Abstrak: Gunawan (19070008) Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar Berbasis Kartu Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS² SMA 17 Tebo, Media pembelajaran ular tangga mempunyai manfaat dan keunggulan yang besar dalam sebuah proses pembelajaran. Media ular tangga bisa dijadikan sebagai alternatif dalam sebuah media pelajaran, hal ini dapat meningkatkan keaktifan dari siswa dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Pintar berbasis kartu pada mata pelajaran sosiologi Kelas XI IPS² SMAN 17 Tebo. Serta mendapatkan informasi mengenai tahap tahap pengembangan media Ular Tangga Pintar berbasis kartu pada mata pelajaran sosiologi Kelas XI IPS2 SMAN 17 Tebo. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah konstruktifisme menurut Tasker. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tipe penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Dengan 10 tahap *Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and implementation*. Hasil dari penelitian menunjukkan rata rata skor validator ahli materi memperoleh 90,7% sehingga sangat layak digunakan. Sedangkan validator ahli media menunjukkan skor rata rata ahli media memperoleh 85% sehingga sangat layak digunakan. Kemudian pada validasi buku teks memperoleh jumlah presentase secara keseluruhan dari validator memperoleh 85,3% sehingga sangat layak digunakan. Pengembangan produk media ular tangga pintar berbasis kartu pada mata pelajaran sosiologi dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran disekolah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Ular Tangga.

Abstract: Gunawan (19070008) Development of Smart Card-Based Snakes and Ladders Learning Media in Sociology Class XI IPS² SMA 17 Tebo, Learning media snakes and ladders have great benefits and advantages in a learning process. Snakes and ladders media can be used as an alternative in a learning media, this can increase the activity of students in the learning process, especially sociology subjects. . As well as obtaining information about the stages of card-based Smart Snakes and Ladders media development in sociology subjects Class XI IPS² SMAN 17 Tebo. The theory used in this study is constructivism according to Tasker. The research method used in this research is research and development or Research and Development (R&D). The type of research proposed by Borg and Gall. With 10 stages of Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and implementation.

Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and implementation. The results of the study show that the average score of the material expert validator obtains 90.7%, so it is very feasible to use. Meanwhile, the media expert validator showed that the media expert's average score was 85%, making it very feasible to use. Then in the text book validation, the overall percentage of the validator was 85.3%, making it very feasible to use. Development of card-based smart snakes and ladders media products on the eye Sociology lessons can be used as alternative media in school learning.

Keywords: *Development, Learning Media, Snakes and Ladders Pendahuluan*

PENDAHULUAN

Pendidikan bisa memiliki sebuah pengaruh dalam sebuah proses kegiatan yang universal yang merangkup di kehidupan manusia, Hal ini dipicu karena dimanapun manusia itu berada terdapat sebuah proses didalamnya. Hakikat yang melekat dalam pendidikan yaitu adanya sebuah kebiasaan yang mengubah manusia agar lebih mulia. Dalam pendidikan itu harus ada sebuah ketepatan untuk mengkaji sebuah ilmu secara mendalam untuk melaksanakan pendidikan sesuai dengan jalannya. Ilmu tersebut merupakan sebuah ilmu yang terkandung dalam sebuah ruang lingkup pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan maka tidak akan memiliki arah dan tujuan. Dalam hal ini pendidikan juga memiliki peran yang penting (Hasan,et al., 2021).

Dalam menciptakan sebuah kualitas pembelajaran tentu memiliki sebuah tujuan, strategi, alat belajar, siswa dan guru. Kualitas pembelajaran akan berjalan dengan indikator yang harus dipenuhi berupa : (1) Aktivitas siswa, segala sesuatu kegiatan siswa yang bisa saja dalam bentuk fisik maupun non fisik, (2) Keterampilan guru mengelola pembelajaran, guru mampu menciptakan suasana dalam proses pembelajaran, (3) Hasil belajar siswa, adanya sebuah perubahan yang signifikan dari tingkah laku yang diciptakan dari stimulus dan respon, (4) Iklim pembelajaran, adanya sebuah interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran, (5) Materi, harus ada penyesuaian dengan pembelajaran yang dilakukan, (6) Sistem pembelajaran di kelas, adanya proses yang dilakukan dalam pembelajaran sekolah (7) Media pembelajaran, dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, (Gurnito, 2016).

Media pembelajaran bisa saja disebut sebagai alat yang bisa menyampaikan pesan dengan berbagai jaringan sehingga bisa menimbulkan rangsangan, pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong dan mampu menciptakan berbagai proses pembelajaran dan bisa memperoleh sebuah informasi baru sehingga siswa dapat informasi baru

dari pembelajaran yang dilakukan (Damid et al., 2020)

Media pembelajaran juga memiliki kegunaan sebagai alat yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar serta bisa dilakukan sebagai penyalur pesan kepada siswa sehingga bisa tersampaikan dengan baik proses pembelajarannya dan mampu membuat hasil belajar pada siswa itu meningkat. Tentu saja media pembelajaran sangat membantu dalam menaikkan kualitas pembelajaran karena mampu menunjang dan memperagakan mengenai materi yang akan disampaikan sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang diberikan (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran ular tangga mempunyai manfaat dan keunggulan yang besar dalam sebuah proses pembelajaran. Media ular tangga bisa dijadikan sebagai alternatif dalam sebuah media pelajaran, hal ini dapat meningkatkan keaktifan dari siswa dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran sosiologi. Dalam permainan ular tangga yang dilakukan terdapat kotak kotak kecil dan di beberapa bagian saling terkait dalam kotak lainnya. (Farid, 2017).

Permainan ular tangga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan hal ini tentu akan menimbulkan daya tarik bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru bisa berperan sebagai fasilitator untuk siswa. Siswa yang berperan aktif mampu menemukan berbagai konsep secara kritis mengenai materi yang dipelajari. Karena media pembelajaran ini juga dipadukan dengan proses pembelajaran kelompok agar meningkatkan keaktifan. (Karimah et al., 2014).

Keaktifan peserta didik yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam (Wibowo, 2016) bahwa memiliki indikator didalamnya yang terdiri dari : (1) Peserta didik mengerjakan tugas belajarnya, (2) Peserta didik terlibat dalam sebuah pemecahan masalah, (3) Mampu mengkomunikasikan mengenai permasalahan yang dihadapi dengan teman sebaya ataupun guru terkait jika mengalami kendala, (4) Peserta didik mampu berperan aktif dalam diskusi kelompok sesuai arahan dari guru, (5) Menilai kemampuan peserta didik dengan hasil yang diperolehnya, (6) Meningkatkan kemampuan *dengan* cara memecahkan masalah ataupun menyelesaikan soal yang diberikan, (7) Memiliki kesempatan dalam menyelesaikan sebuah persoalan yang di hadapinya. Keaktifan belajar mengarah pada berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*).

Berdasarkan Grand Tour yang telah peneliti lakukan di SMAN 17 Tebo semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Ditemukan dalam proses pembelajaran masih sangat kurang

menggunakan media pembelajaran yang menarik. Bahkan dalam penyampaian materi masih banyak dengan menggunakan papan tulis serta buku pegangan dari guru saja sehingga siswa kurang aktif. Dengan sistem pembelajaran semacam ini menjadi sebuah hal yang monoton dan membuat proses pembelajaran menjadi hening tanpa keaktifan pembelajaran didalamnya. Proses pembelajaran yang masih seperti ini hanya akan membuat peserta didik menjadi bosan dan tidak memiliki gairah dalam belajar.

Peserta didik masih sangat minim dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga partisipasi peserta didik di dalam kelas masih sangat rendah. Tentu saja partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran salah satu hal penting. Menurut Taniredja dkk dalam (Khodijah, 2016) menyebutkan bahwa partisipasi ini adalah penghubung dan penyertaan mental dan emosi peserta didik dalam situasi kelompok yang mendorong peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik sehingga memperoleh hasil yang signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Tipe penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall.

Menurut Borg and Gall penelitian dan pengembangan ini dibutuhkan sebagai bentuk analisis yang dapat menghasilkan produk dan memiliki sifat hipotetik yang sering digunakan dalam penelitian dasar (basic research). Berikutnya untuk menguji sebuah produk yang bersifat hipotetik ini perlu menggunakan eksperimen atau action research. Setelah produk dihasilkan dan sudah teruji maka sudah dapat diterapkan. Pengujian dengan cara eksperimen ini disebut sebagai penelitian terapan (applied research).

Dalam penelitian pengembangan ini juga memiliki sifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*). Dalam bidang penelitian yang mengarah pada pendidikan berharap produk yang dihasilkan melalui R&D ini mampu meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu dengan lulusan yang memiliki kualitas yang relevan nantinya (Haryati, 2012).

Tahap tahap dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* menurut Borg & Gall dalam Haryati 2012 sebagai berikut:

- Menurut Borg & Gall mengembangkan 10 tahapan dalam mengembangkan model
- a. *Research and information collecting* (Penelitian & pengumpulan informasi)
- Membahas mengenai sebuah permasalahan yang dikaji berupa pengukuran kebutuhan,

- penelitian dalam skala kecil serta mempersiapkan mengenai kerangka kerja penelitian.
- b. *Planning* (Perencanaan)
Penyusunan sebuah rencana mengenai keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan diraih dari setiap tahap desain ataupun langkah langkah penelitian dan jika memungkinkan melakukan studi kasus dalam skala kecil atau terbatas.
 - c. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan produk awal)
Mengembangkan produk awal yang akan dihasilkan. Dalam tahap ini juga mempersiapkan beberapa hal seperti komponen pendukung, mempersiapkan buku pegangan dan buku petunjuk serta melakukan evaluasi mengenai kelayakan alat yang sudah dibuat.
 - d. *Preliminary field testing* (Uji coba awal)
Melakukan uji coba di lapangan secara terbatas, yaitu dengan beberapa subjek yang dipilih saja untuk uji coba awal. Dengan melibatkan sekolah tujuan dengan jumlah siswa yang terbatas saja. Pada langkah ini mengenai pengumpulan dan analisis bisa dilakukan dengan cara wawancara, observasi ataupun angket.
 - e. *Main product revision* (Revisi produk)
Melakukan perbaikan awal terhadap produk yang sudah melakukan uji coba tahap awal.
 - f. *Main field testing* (Uji coba lapangan)
Pada tahap ini uji coba bisa dilakukan dengan tahap yang lebih luas cakupannya. Dalam pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, dan di fokuskan pada kinerja sebelum dan sesudah penerapan ujicoba. Hasil yang didapatkan dengan cara uji coba ini dialkukan kembali evaluasi terhadap hasil yang di peroleh (desain model) yang di lakukan perbandingan antara kelompok kontrol. Dengan hasil ini maka dikatakan sebagai penelitian eksperimen.
 - g. *Operational product revision* (Revisi produk)
Melakukan penyempurnaan produk yang telah di uji coba berupa desain yang telah memperoleh validasi
 - h. *Operational field testing* (Uji coba lapangan operasional)
Melakukan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Pengujian dilakukan dengan angket, wawancara, observasi dan analisis hasil. Dengan tujuan akhir apakah layak produk ini digunakan pada sekolah tujuan.
 - i. *Final product revision* (Revisi produk akhir)

Melakukan perbaikan akhir terhadap model yang sudah dikembangkan supaya menghasilkan produk akhir

j. *Dissemination and implementation* (Desiminasi dan implementasi)

Melakukan perluasan model pengembangan yang sudah dikembangkan terutama dalam ruang lingkup pendidikan. Pada tahap ini adalah memperkenalkan model yang sudah dikembangkan. Serta melakukan penerapan dari produk yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi produk dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil validasi produk yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan validasi buku teks yang dilakukan. dari hasil validasi menyatakan dari ahli materi memperoleh nilai rata rata 90,7% sehingga produk ini layak digunakan. Validasi dari ahli media memperoleh rata rata 85% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan.

Hasil penelitian ini diperoleh dari validasi produk yang diberikan oleh ahli materi guna memperoleh penilaian kritik dan saran terhadap media yang dikembangkan. Nantinya ahli materi memberikan penlian pada lembar angket yang diberikan guna melakukan validasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Selanjutnya validasi juga dilakukan oleh ahli media untuk memperoleh perbaikan desain dan tampilan pada pengembangan media yang dilakukan. Sehingga ahli media disini memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan indikator yang diberikan. Ahli media akan melakukan penilaian atau validasi mengenai media yang digunakan yang nantinya akan menjadi bahan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Validator media dilakukan oleh 2 ahli media yang ahli dibidangnya. Validasi media melakukan validasi pada desain media ular tangga pintar berbasis kartu yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 3 Mei 2023 dengan validator pertama (V1) Endri Jasman, M.Pd Dosen Universita Muhammadiyah Muara Bungo (UMMUBA) , Validator kedua (V2) dilakukan oleh Hamami, M.Pd tutor Universitas Terbuka (UT) pada hari Jum'at 10 Mei 2023. Berikut hasil yang diperoleh dari ahli media :

Tabel

Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	Rata-rata	Keterangan
1	Efisiensi Media	Efisiensi dalam penggunaan waktu	5	3	4	Valid, tidak revisi
		Efisiensi dalam mengatasi alat peraga	4	4	4	Valid, tidak revisi
		Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran	4	4	4	Valid, tidak revisi
		Dapat digunakan dan disesuaikan dengan pelajaran yang dilakukan	5	4	4,5	Sangat valid
		Media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan	4	4	4	Valid, tidak revisi
		Media memiliki keunggulan dalam mengaitkan materi	4	4	4	Valid, tidak revisi
2	Keakuratan Media	Media mampu menunjang proses pembelajaran	5	5	5	Sangat valid
		Kemudahan untuk dipahami	5	4	4,5	Sangat valid
3	Estetika	Tampilan media yang menarik	5	4	4,5	Sangat valid
		Melibatkan beberapa indra	5	4	4,5	Sangat valid
		Mudah dibuat dan digunakan	4	4	4	Valid tiddak revisi

No	Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	Rata-rata	Keterangan
		Kesederhanaan (rapi, teratur dan tidak tercampur bahan yang lain)	4	4	4	Valid tanpa revisi
	Ketahanan Media	Media memiliki ketahanan dalam jangka waktu lama	4	3	3,5	Valid tidak revisi
	Keamanan bagi peserta didik	Memiliki keamanan dalam penggunaanya	5	5	5	Sangat valid
	Jumlah		63	56	59,5	
	Presentasi akhir		85%			
	Keterangan akhir		Sangat layak			

(Lampiran halaman 93)

Analisis angket validasi ahli materi sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

-

N

$$\bar{x} = \frac{119}{2}$$

2

$$\bar{x} = 59,5$$

Interpretasi skor kuesioner validasi sebagai berikut :

Validator 1	Validator 2
$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$	$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$

$\sum xi$ $P = \frac{63}{70} \times 100\%$ $P = \frac{6300}{70}$ $P = 90\%$	$\sum xi$ $P = \frac{56}{70} \times 100\%$ $P = \frac{5600}{70}$ $P = 80\%$
Presentasi Akhir	$\frac{V1 + V2}{2}$ $\frac{90\% + 80\%}{2}$ $= 85\%$

Terdapat 5 aspek pada lembar validasi ahli media yang diantaranya efisiensi media, keakuratan media, estetika, kemutakhiran media, keamanan bagi peserta didik.

Terdapat 4 indikator pada aspek efisiensi media yang diantaranya efisiensi media dalam penggunaan waktu memperoleh rata rata 4 (valid, tidak revisi), efisiensi dalam mengatasi alat peraga memperoleh rata rata 4 (valid tidak revisi), kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran memperoleh rata rata 4 (valid tidak revisi), dapat digunakan dan disesuaikan dengan pelajaran yang dilakukan memperoleh rata rata 4,5 (sangat valid).

Aspek keakuratan media terdapat 4 indikator yang diantaranya media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan memperoleh rata rata 4 (valid tidak revisi), media memiliki keunggulan dalam mengaitkan materi memperoleh rata rata 4 (valid tidak revisi), media mampu menunjang proses pembelajaran memperoleh rata rata 5 (sangat valid), kemudahan untuk dipahami memperoleh rata rata 4,5 (sangat valid).

Pada aspek estetika terdapat 4 indikator yang diantaranya tampilan media yang menarik memperoleh rata rata 4,5 (sangat valid), melibatkan beberapa indera memperoleh rata rata 4,5 (sangat valid), mudah dibuat dan digunakan memperoleh rata rata 4 (valid, tidak revisi), kesederhanaan (rapi teratur dan tidak tercampur bahan lain) memperoleh rata rata 4 (valid tidak revisi).

Aspek ketahanan media memiliki 1 indikator yaitu media memiliki ketahan dalam jangka waktu yang lama memperoleh rata rata 3,5 (valid tidak revisi). Kemudian pada aspek keamanan bagi peserta didik terdapat 1 indikator yaitu memiliki keamanan dalam penggunaannya memperoleh rata rata 5 (sangat valid).

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh dua ahli media memperoleh kesimpulan bahwa terdapat 5 aspek penilaian yang diantaranya : efisiensi media, keakuratan media, estetika, ketahanan media, keamanan bagi peserta didik memperoleh jumlah presentase secara keseluruhan dari 2 ahli media memperoleh 85% sehingga sangat layak digunakan karena media tersebut menarik.



desain awal media pembelajaran



media sebelum dikembangkan



media setelah dikembangkan

Dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu ditujukan untuk memunculkan respon siswa serta keaktifan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga hal ini akan menjadi daya tarik dari siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penerapan dalam menggunakan media ular tangga pintar ini mengajak siswa untuk berperan aktif sehingga bisa tepat digunakan dalam mata pelajaran sosiologi dimana pembelajaran ini mengajak siswa untuk ikut berperan aktif didepan kelas dalam menyampaikan pendapatnya. Pada penggunaan media ini juga akan melatih siswa memiliki sikap yang positif dalam belajar sosiologi, serta mampu mengembangkan keterampilan sosial agar peserta didik lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu diharapkan dapat menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan teori konstruktivistik yang dikemukakan oleh Tasker yaitu :

- a. Peran aktif yang dilakukan peserta didik dalam menjalankan pengetahuan yang bermanfaat

Peserta didik nantinya akan memperoleh pengetahuan yang bermanfaat ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu. Apalagi peserta didik merupakan modal awal membangun pengetahuan yang baru, meskipun peserta didik masih ada kesalahan akan menjadi bahan evaluasi sebagai pembelajaran. Peran aktif peserta didik akan menjadi dasar dalam menciptakan keaktifan dalam proses pembelajaran. Dalam

penerapan media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu ini akan menjadi dasar pengetahuan yang memiliki manfaat.

b. Mampu mengaitkan setiap gagasan penting yang bertujuan untuk melakukan pembaruan.

Setiap peserta didik akan memiliki pengalaman baru ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu. Hal ini dapat dilihat ketika penerapan dilakukan peserta didik memiliki peran utama didalamnya. Kegiatan ini akan membuat proses pembelajaran lebih bervariasi karena adanya pembaruan yang dilakukan. Sebagai gambarannya peserta didik ketika memainkan media ular tangga pintar akan mendapatkan kartu yang sesuai dengan warna dengan kategori mudah, sedang, sulit dan zonk. Disini nantinya akan ada pengaitan materi dengan media yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Keterkaitan dengan materi yaitu dengan Integrasi sosial maka peserta didik akan mengaitkan dalam memecahkan masalah dengan memberikan solusi didalamnya.

c. Memiliki kemampuan dalam menyatukan sebuah informasi yang diterima dengan pendapat yang dikembangkan.

Dalam pengembangan teori konstruktivistik memberikan dampak kepada peserta didik. Peserta didik harus memiliki keaktifan berupa aktif dalam berfikir, menyusun konsep, dan memberikan makna dari hal-hal yang dipelajari. Sehingga ketika dalam penerapan dan penggunaan media peserta didik akan melakukan penyampaian informasi dan mengemukakan pendapat yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk peserta didik berperan aktif di kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk itu kebebasan dalam menyatukan pendapat dan informasi ketika menggunakan media ini sangat penting.

Dalam proses pembelajaran guru memang memiliki peran dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan memberikan arahan lingkungan belajar yang optimal. Tetapi peserta didik tetap menjadi kunci utama dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Guru membantu proses menjalankan peserta didiknya dalam membangun atau mengkonstruksi pengetahuan agar berjalan lancar. Disini guru akan berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran guna membentuk kepribadian dari peserta didik itu sendiri.

KESIMPULAN

Media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu pada mata pelajaran sosiologi telah divalidasi oleh 2 validator ahli materi. Memperoleh dengan rata-rata 90,7% sehingga media

pembelajaran ini layak digunakan. Media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu pada mata pelajaran sosiologi telah divalidasi oleh 2 validator ahli media. Memperoleh dengan rata rata 80% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan

Dalam pembuatan papan media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu desain pertama menggunakan Microsoft word dengan 40 kotak. Kemudian setiap kotak diberi warna biru, hijau, kuning, merah, putih dan oren. Kotak warna biru merupakan tempat start dan finish. Kotak warna hijau merupakan kategori mudah, kotak kuning kategori sedang, merah kategori sulit, oren masuk dalam zonk dan putih naik satu tingkat. Langkah berikutnya mendesain ular tangga pintar berbasis kartu menggunakan bantuan Microsoft Word untuk memperbaiki tampilan media. Tahap berikutnya proses pembuatan kartu pada setiap kotak warna menggunakan Microsoft word. Setiap kotak masing masingnya memiliki 10 buah kartu didalamnya. Tahap berikutnya proses pembuatan dengan menyesuaikan setiap kebutuhan dalam media pembelajaran ular tangga pintar berbasis kartu sesuai dengan karakteristiknya yaitu media visual dengan berbentuk papan cetak yang berukuran 60cm x 40 cm.

DAFTAR PUSTAKA

- Damid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Farid. (2017). *Ular Tangga Mobilitas Sosial (Sebuah Inovasi Media Pembelajaran)* (N. Ibrahim (ed.)). KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN.
- Gurnito. (2016). PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR SISWAMELALUI MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, Vol 1(No 1).
- Haryati, S. (2012). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *ACADEMIA Accelerating the World's Research*, Vol 37(No 1).
- Hasan, M., Harahap, Tuti Khairani Inanna, Khasanah, U., Rif'ati, B., Musyaffa, A., Susanti, Hasyim, S. H., Nuraisyiah, Fuadi, A., Suranto, M., Fakhurrazi, Arisah, N., Zaki, A., & Setyawan, C. E. (2021). *LANDASAN PENDIDIKAN* (M. Hasan (ed.); pertama). TAHTA MEDIA GRUP.
- Karimah, R. F., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA FISIKA UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS

VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol 2(No 1).

Khodijah, D. N. M. H. D. (2016). UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE DI KELAS XI MIA7 SMAN 1 MUARO JAMBI. *Jurnal EduFisika*, Vol 01(No 02).

Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, Vol 03(No 01).

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Vol 1, No 2.