

## Pengembangan Media Pembelajaran PUT3 Group Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar

Nova Ika Ayu Saputri<sup>1</sup>, Minto Santoso<sup>2</sup>,  
M.Iqbal Baihaqi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan<sup>2,3</sup>

Universitas Islam Blitar, Blitar

e-mail: [zenka.koumika@gmail.com](mailto:zenka.koumika@gmail.com)<sup>1</sup>, [pu3mizan@gmail.com](mailto:pu3mizan@gmail.com)<sup>2</sup>

[M.Iqbalbaihaqi.Blitar@gmail.com](mailto:M.Iqbalbaihaqi.Blitar@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak.** Berdasarkan penelitian awal di SDN Kaligrenjeng 01 diperoleh fakta bahwa pembelajaran tematik dirasa masih sulit untuk diterapkan karena adanya beberapa faktor diantaranya, pendidik lebih banyak mendominasi saat pembelajaran proses pembelajaran dan media pembelajaran jarang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian untuk menjelaskan pengembangan, memaparkan penggunaan serta prestasi belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran PUT3 Group pada pembelajaran tematik sekolah dasar. Hasil validasi media pembelajaran dapat dilihat dari hasil persentase oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa secara berturut-turut sebesar 80,00%, 92,50%, dan 96,00% rata-rata penilaian validator sebesar 89,36% sehingga media pembelajaran layak untuk digunakan. Respon pendidik terhadap media sebesar 84,00 % dan respon peserta didik terhadap media sebesar 94,89 %. Kenaikan nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media sebesar 75,79 % hal ini menunjukkan bahwa terjadi kenaikan pada nilai rata-rata kelasnya, sehingga media PUT3 Group dinyatakan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran PUT3 Group pada pembelajaran tematik sekolah dasar layak digunakan. Hasil respon pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa media PUT3 Group mudah untuk digunakan. Media pembelajaran PUT3 Group pada pembelajaran tematik sekolah dasar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media pembelajaran PUT3 Group, tematik terpadu

**Abstract.** Based on initial research at SDN Kaligrenjeng 01, it was found that thematic learning was still considered difficult to implement due to several factors, including, educators dominated more during the learning process and learning media were rarely used during the learning process. The aim of the research is to explain the development, explain the use and learning achievements of students in using PUT3 Group learning media in elementary school thematic learning. The results of learning media validation can be seen from the percentage results by material expert validators, media experts and language experts respectively. 80.00%, 92.50%, and 96.00%, the average validator assessment is 89.36% so that the learning media is suitable for use. Educators' response to the media was 84.00% and students' response to the media was 94.89%. The increase in the average value of students before using the media and after using the media was 75.79%, this shows that there was an increase in the average

Received Juli 24, 2022; Revised Agustus 22, 2022; Accepted September 24, 2023

\* Nova Ika Ayu Saputri , [zenka.koumika@gmail.com](mailto:zenka.koumika@gmail.com)

*value of the class, so that the PUT3 Group media was stated to be able to improve students' learning achievement. Based on the research results, it was concluded that the media PUT3 Group learning in elementary school thematic learning is suitable for use. The results of the responses from educators and students show that the PUT3 Group media is easy to use. PUT3 Group learning media in elementary school thematic learning can improve student learning achievement.*

**Keywords:** *Development, PUT3 Group learning media, integrated theme*

## **PENDAHULUAN**

Belajar merupakan suatu proses seseorang dari hal yang mereka tidak tahu menjadi tahu, dari hal yang mereka tidak bisa menjadi bisa, dan dari hal yang mereka tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar diartikan juga sebagai semua perubahan manusia baik tingkah laku maupun pola pikir manusia. Proses ini dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Menurut Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi kelulusan.

Dalam proses pembelajaran, pendidik berusaha untuk mentransfer ilmu atau pesan yang dimiliki pendidik kepada peserta didik. Namun tidaklah mudah bagi pendidik untuk menghasikan perubahan pada diri peserta didik. Pendidik memerlukan media untuk mempermudah dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada peserta didik. Selain itu pendidik juga memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang berfungsi untuk mendorong tumbuhnya rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu dan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang memuaskan. Untuk itu pendidik harus cerdas dalam memilih media pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan efisien agar pesan yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah.

Pembelajaran di dalam kelas tidak lepas dari suatu kurikulum pendidikan. Kurikulum yang saat ini diberlakukan adalah kurikulum 2013 yang mana proses pembelajarannya yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna (Akyunin, 2012).

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SDN Kaligrenjeng 01 dan SDN Kaligrenjeng 02 bahwa proses pembelajaran lebih didominasi oleh pendidik (*teacher center*). Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik adalah ceramah. Pendidik hanya memanfaatkan LKS dalam memberikan soal kepada peserta didik, sehingga membuat peserta didik pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dan media yang digunakanpun hanya sebatas media gambar yang ada pada buku. Kemudian berdasarkan informasi dari narasumber melalui wawancara dengan peserta didik dan pendidik bahwa pembelajaran tematik masih sulit untuk diterapkan. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran jarang digunakan saat proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran adalah dengan mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Dengan belajar sambil bermain peserta didik akan menemukan konsep belajarnya sendiri dan peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan saran dari pendidik dan peserta didik yaitu, media yang akan dikembangkan dapat digunakan secara berkelompok dan media yang akan dikembangkan dapat berupa permainan yang sering dimainkan oleh peserta didik. Salah satu permainan yang biasa dimainkan dikalangan peserta didik adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan oleh 2 anak atau lebih dengan cara melempar dadu, yang mana pada papan ular tangga terdapat beberapa kotak yang ada gambarnya.

Berdasarkan analisa yang disampaikan, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PUT3 (Permainan Ular Tangga Tematik Terpadu) Group Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”.

## **METODE**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang diadopsi dari Sugiyono yaitu, mengembangkan produk berupa media pembelajaran PUT3 Group. Kemudian dilakukan validasi terhadap media tersebut.

## 2. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini, subyek penelitian menggunakan uji coba terbatas yang dilakukan terhadap siswa kelas IV Kaligrenjeng 02 yang berjumlah 8 siswa dan uji coba lapangan terhadap siswa SDN Kaligrenjeng 01 yang berjumlah 12 siswa.

## 3. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan, teknik observasi terhadap peserta didik untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik, teknik angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan mengenai media yang dikembangkan baik dari aspek pembelajaran, rekayasa media dan komunikasi visual. Dan tes untuk mengukur kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, serta hasil *pre test* dan *post test* peserta didik.

## 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini sebagai dasar adalah berupa skor dari respon pendidik dan peserta didik dengan cara mengisi angket yang sudah disediakan oleh oleh peneliti. Data dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. setelah peneliti mendapatkan skor yang diberikan oleh para ahli, maka peneliti melakukan analisis menggunakan rumus-rumus yang telah ditentukan. Seperti rumus rentang persepsi responden, rumus persentase, rumus untuk menghitung nilai akhir peserta didik, dan rumus untuk menghitung rata-rata. Untuk menghitung persentase respon pendidik dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100 \%$$

**Tabel 3.1** Kriteria Responden

Persentase Responden	Kriteria Persepsi Responden
80% < x ≤ 100%	Sangat Setuju
60% < x ≤ 80%	Setuju
40% < x ≤ 60%	Kurang Setuju
20% < x ≤ 40%	Tidak Setuju
0% < x ≤ 20%	Sangat Tidak Setuju

Sedangkan untuk teknik analisis hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik atau tidak adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Diadaptasi dari BNSP (2007:25)

Kemudian menghitung rata-ratanya menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{banyaknya data}}$$

Media PUT3 Group ini dikatakan “dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik” jika terjadi kenaikan nilai rata-rata kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran PUT3 Group adalah media pembelajaran ular tangga tematik terpadu yang cara bermainnya dengan berkelompok. Pada permainan ini kelompok dibagi menjadi 4 dengan dibantu oleh pendidik. Pendidik disini membantu pembentukan anggota kelompok secara heterogen.

Pengembangan media pembelajaran PUT3 Group melalui proses validasi 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pada proses validasi, ketika terdapat kritik dan saran dari validator, maka peneliti merevisinya. Hal ini sejalan dengan teori menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Bisa dikatakan bahwa produk yang digunakan merupakan masuk dalam kategori “layak”.

Validasi oleh ahli materi diperoleh persentasenya 80,00% , validasi oleh ahli media diperoleh persentasenya adalah 92,50% sedangkan validasi oleh ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 96,00%. Berdasarkan hasil dari validasi tersebut, maka media pembelajaran PUT3 Group layak untuk diterapkan pada pembelajaran tematik sekolah dasar. Hasil penilaian validasi oleh 3 ahli akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1** Hasil Validasi oleh Ahli Isi/Materi, Ahli Media,dan Ahli Bahasa

No	Validator	Skor Rata-Rata	Jumlah Skor	Kategori
1	Ahli Materi	59	216	Sangat Valid
		78		
		79		
2	Ahli Media	67	222	Sangat Valid
		78		
		77		
3		24	72	Sangat Valid

	Ahli Bahasa	24		
		24		

Pada permainan PUT3 Group ini, cara bermainnya unik dan berbeda dari permainan ular tangga pada umumnya. Pada permainan ini ada dua sesi permainan, yaitu pada sesi pertama pion yang digunakan oleh kelompok pemain untuk berjalan pada papan PUT3 Group akan berjalan sesuai angka yang ditunjukkan pada dadu dengan tanpa menghiraukan gambar ular dan tangga pada papan. Pada sesi ini pemain mengambil kartu materi sesuai dengan angka yang ditunjukkan pada papan PUT3 Group. Kemudian pada sesi kedua barulah pemain bermain seperti bermain ular tangga pada umumnya yaitu gambar ular dan tangga mempengaruhi jalannya pion. Pada sesi kedua ini, kelompok pemain mengambil kartu soal secara acak kemudian jika kelompok pemain menjawab dengan benar, maka akan mendapatkan kartu poin. Tetapi, jika kelompok pemain salah dalam menjawab atau tidak bisa menjawab, maka kelompok pemain tidak mendapatkan kartu poin. Selain kartu materi dan kartu soal, juga terdapat kartu soal *ice breaking* inilah ciri khas dari media pembelajaran PUT3 Group. Soal *ice breaking* ini bermanfaat agar kegiatan proses belajar peserta didik tidak menjenuhkan. Permainan ini berakhir jika ada kelompok pemain yang melewati petak *finish*. Dan untuk kelompok pemain yang dinyatakan sebagai pemenang yaitu kelompok yang mendapatkan poin terbanyak.

Dengan cara belajar sambil bermain yang unik akan membuat peserta didik merasa senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Selain itu, media pembelajaran PUT3 Group ini akan meminimalisir proses pembelajaran yang didominasi oleh pendidik. Berikut adalah gambar media pembelajaran PUT3 Group:



Gambar 4.15 Media Pembelajaran PUT3 Group



**Gambar 4.16** Tampilan Luar Setelah Dikemas

Pada tahap uji coba lapangan peserta didik mengisi angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran PUT3 Group pada pembelajaran tematik sekolah dasar. Berdasarkan uji coba lapangan diperoleh hasil persentase dari respon peserta didik sebesar 86,17 %. Berikut adalah data hasil respon pendidik jika ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram batang.

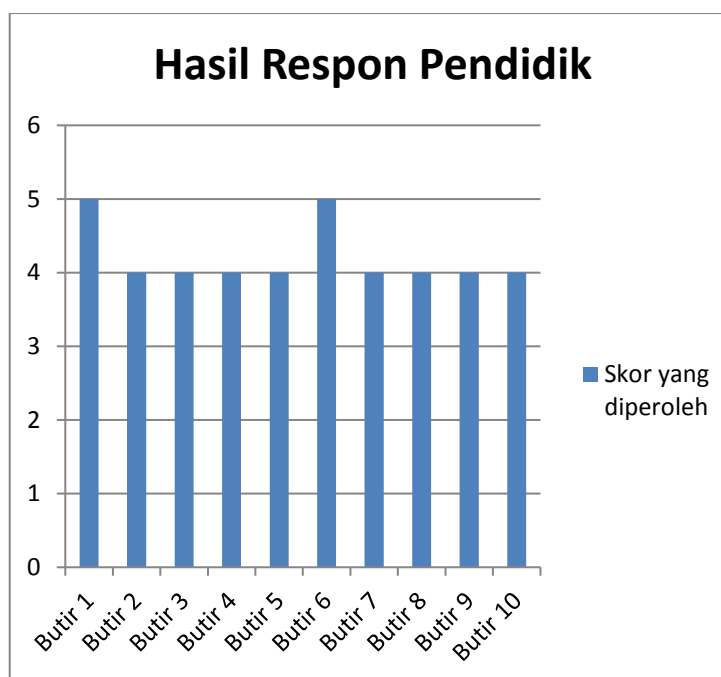
No	Kriteria Penilaian	Pernyataan	Jumlah Skor
1	Aspek Pembelajaran	1	53
2		2	58
3		3	57
4		4	59
5	Aspek Rekayasa Media	5	60
6		6	59
7		7	58
8		8	60
9		9	60
10	Aspek Komunikasi Visual	10	51
11		11	51
12		12	52
13		13	58
14		14	59
15		15	59
<b>Jumlah Skor</b>			<b>854</b>
<b>Skor Kriteria</b>			<b>900</b>
<b>Persentase</b>			<b>94,89 %</b>



Pada uji coba lapangan ini pendidik juga mengisi angket respon pendidik. Berdasarkan uji coba lapangan diperoleh hasil persentase respon pendidik sebesar 84,00%. Berikut adalah data hasil respon pendidik jika ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram batang.

No	Pertanyaan	Skor penilaian
1	Kemenarikn tampilan media pembelajaran PUT3 <i>Group</i>	5
2	Kejelasan tulisan pada media pembelajaran PUT3 <i>Group</i>	4
3	Tata bahasa mudah dimengerti oleh peserta didik	4
4	Kesesuaian materi pada media pembelajaran PUT3 <i>Group</i> dengan materi pokok yang ada dalam Kompetensi Dasar (KD)	4
5	Kesesuaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
6	Gambar yang ada pada papan media PUT3 <i>Group</i> menarik	5
7	Kemampuan media PUT3 <i>Group</i> dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik	4
8	Kemampuan media PUT3 <i>Grup</i> dalam menarik perhatian peserta didik	4
9	Flexibelitas media PUT3 <i>Group</i> dalam semua mata pelajaran	4
10	Kemudahan penggunaan media PUT3 <i>Group</i>	4
Jumlah skor		42
Skor Kretirium		50
Persentase		84,00 %





Selain itu berdasarkan hasil tes, sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media terjadi peningkatan nilai rata-rata kelasnya. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik atau tidak. Dari hasil uji coba lapangan, diketahui bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata kelas. Untuk mata pelajaran IPA, nilai rata-rata pre test sebesar 50,00 dan post test sebesar 76,50. Sedangkan untuk Bahasa Indoneisa, nilai rata-rata pre test sebesar 33,33 dan post test 70,00. Kemudian untuk keseluruhan nilai rata-rata pre test peserta didik adalah 41,67 sedangkan untuk post test adalah 73,25. Di bawah ini akan disajikan perbedaan hasil nilai peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 4.2** Prestasi Belajar Uji Coba Lapangan untuk Mata Pelajaran IPA pada Tema Subtema Pembelajaran 3 (Kelas IV)

No	Nama Siswa	Pre test IPA	Post test IPA
		Nilai	
1	Aldi	80	90
2	Caroline	30	90
3	Cinta	40	80
4	Cokky	50	100
5	Ida	60	90
6	M.Farid	60	60
7	M.Pratama	30	70
8	Ocha	30	70
9	Nur Farida	50	90

10	Reandra	70	80
11	Reyvan	60	80
12	Silvi	40	90
<b>Jumlah</b>		600	990
<b>Rata-rata</b>		50,00	76,50
<b>Nilai Tertinggi Post Test IPA</b>		100	
<b>Nilai Terendah Pre Test IPA</b>		30	

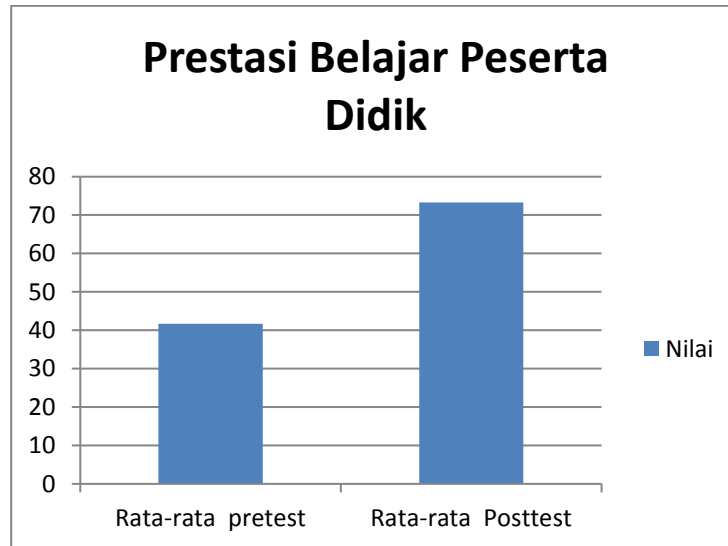
**Tabel 4.3** Prestasi Belajar Uji Coba Lapangan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 (Kelas IV)

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre test B.I	Post test B.I
1	Aldi	60	90
2	Caroline	10	70
3	Cinta	10	40
4	Cokky	60	90
5	Ida	40	90
6	M.Farid	50	90
7	M.Pratama	30	60
8	Ocha	20	60
9	Nur Farida	50	80
10	Reandra	50	70
11	Reyvan	0	70
12	Silvi	20	30
<b>Jumlah</b>		400	840
<b>rata-rata</b>		33,33	70,00
<b>Nilai Tertinggi Post Test Bahasa Indonesia</b>		90	
<b>Nilai Terendah Pre Test Bahasa Indonesia</b>		0	

**Tabel 4.4** Prestasi Belajar Uji Coba Lapangan pada Pembelajaran 3 Subtema 3 Tema 9

Data	Nilai
Rata-rata nilai keseluruhan untuk <i>pretest</i>	41,67
Rata-rata nilai keseluruhan untuk <i>posttest</i>	73, 25

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata tersebut, dapat diketahui bahwa nilai pre test peserta didik atau sebelum menggunakan media pembelajaran PUT3 Group memperoleh nilai rendah, sedangkan pada post test atau setelah menggunakan media pembelajaran PUT3 Group nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan. Berikut data prestasi belajar peserta didik jika ditampilkan dalam bentuk diagram.



Dengan melihat peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil nilai pre test dan post test, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PUT3 Group dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pada penelitian ini adalah pengembangan media PUT3 Group. Media PUT3 Group merupakan media pembelajaran ular tangga tematik terpadu yang cara bermainnya dengan berkelompok. Media papan PUT3 Group ini didesain berdasarkan tema yang dipelajari oleh kelas empat menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Kemudian beberapa kartu yang dibuat oleh peneliti, yaitu 100 buah kartu soal, 23 buah kartu materi (d disesuaikan banyaknya materi yang ada), 5 buah kartu intruksi, 100 buah kartu poin dan 1 buah pedoman aturan peraturan permainan untuk

peserta didik/umum serta buku pedoman untuk pendidik. Sebelum diujicobakan media ini perlu di validasi terlebih dahulu oleh ahli. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi ahli media dan ahli bahasa terhadap media yang dikembangkan dapat diketahui bahwa perolehan nilai validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa secara berturut-turut sebesar 80,00%, 92,50%, dan 96,00% rata-rata penilaian validator sebesar 89,36%. Kemudian pada penelitian ini, pendidik dan peserta didik diminta untuk mengisi angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan baik pada aspek pembelajaran, rekayasa media maupun komunikasi visual. Respon pendidik sebesar 84,00 % dan peserta didik 94,89 %. Hal ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran PUT3 Group layak untuk digunakan.

2. Langkah-langkah penggunaan media PUT3 Group adalah sebagai berikut:

a) Putaran Pertama

- 1) Permainan dimulai dengan cara hompimpa.
- 2) Pada putaran pertama pion berjalan sesuai dengan angka yang ditunjukkan oleh dadu. Gambar ular ataupun tangga pada papan PUT3 Group, tidak akan mengubah posisi pion. Jadi, ketika pion berhenti pada petak yang ada gambar ular ataupun tangganya, pion tidak akan bergerak naik ataupun turun.
- 3) Ketika dadu dilempar menunjukkan angka, maka pion berjalan, kemudian perwakilan kelompok pemain mengambil kartu materi sesuai dengan angka pada petak. Materi akan dibaca perwakilan kelompok didepan semua pemain. Kelompok.
- 4) Putaran pertama ini berakhir ketika semua pion sudah melewati petak *finish*.

a) Putaran Kedua

- 1) Pada putaran ke dua, seperti halnya permainan ular tangga pada umumnya, gambar ular dan tangga pada petak akan mengubah posisi pion turun atau naik.

- 2) Selanjutnya jika dadu dilempar menunjukkan angka, maka pion akan bergerak sesuai angka yang ditunjukkan oleh dadu. Seperti putaran pertama, perwakilan kelompok mengambil kartu yaitu, kartu soal bila gambar pada petak menunjukkan gambar selain gambar “kardus kado”. Jika pada petak menunjukkan gambar “kardus kado”, maka perwakilan kelompok mengambil kartu *ice breaking*.
- 3) Kemudian jika kelompok yang bisa menjawab soal atau bisa melaksanakan instruksi, maka akan mendapat kartu poin. Jika kelompok tidak bisa menjawab, maka tidak akan mendapatkan kartu poin.
- 4) Permainan putaran kedua ini akan berakhir jika ada kelompok yang sudah mencapai petak *finish*. Kelompok yang mencapai petak *finish* berhak mendapatkan kartu poin sebanyak 5 buah. Tetapi tidak berhenti disitu saja, satu perwakilan dari masing-masing kelompok memberikan pertanyaan kepada anggota kelompok lainya yang ditunjuk. Soal dibuat sendiri dengan membaca kartu materi. Untuk kartu materi bisa dipilih sesuka hati. Jika anggota kelompok penjawab bisa menjawab dengan benar, maka berhak mendapatkan kartu poin. Dan jika anggota kelompok penjawab tidak bisa menjawab, maka yang berhak mendapatkan kartu poin adalah kelompok penanya.
- 5) Kelompok yang dinyatakan menjadi pemenang yaitu, kelompok yang mendapatkan poin terbanyak.

Langkah-langkah yang disempurnakan oleh peneliti, pada saat kelompok pemain melemparkan dadu kemudian dadu menunjukkan angka, selanjutnya kelompok pemain mengambil kartu materi, pada saat ini kelompok pemain harus membacakan materi dengan keras dan jelas di depan semua kelompok.

Kemudian kelompok lainnya diminta untuk menyimak. Pada tahap ini peran pendidik yaitu, menjelaskan jika ada kesulitan dalam memahami materi yang telah dibacakan oleh peserta didik.

3. Prestasi belajar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan untuk pre test 41,67 dan post test 73,25. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PUT3 Group pada pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo : Sidoarjo.

Akyunin, Qurotul. 2012. Pengertian dan Tujuan Pembelajaran. <http://akyun-calmness.blogspot.co.id/2012/03/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran.html?m=1>. Diakses tanggal 20 April 2018.

Ali, Ustman. 2015. *Pengertian Penelitian dan Tujuan Penelitian*. <http://www.pengertianpakar.com/2015/05/pengertian-penelitian-dan-tujuan-penelitian.html>. Diakses tanggal 12 April 2018.

Anjani, Pratiwi Citra. 2012. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga. <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ulartangga.html>. Diakses tanggal 18 April 2018

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGafindo Persada.

DARMANTO. 2016. Media Pembelajaran Ular Tangga Berita <http://repository.unikama.ac.id>. Diakses tanggal 20 April.

Depdiknas. 2004. *Penilaian*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.

Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: Puskur Balitbang.

Djamarah, Syaiful bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ekawati, Krista. 2016. *Pengembangan Modul Keanekaragaman Hayati Berbasis Potensi Lokal Untuk Siswa Kelas X*. Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Biologi Universitas Islam Balitar: Blitar

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Handayani, Fitria Dwi. 2016. *Penggunaan Media GAMBHI( Gambar dan Buku Harian) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dalam Materi Mendeskripsikan Binatang*. Skripsi Sarjana Fakutas Keguruan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia: Sumedang

Hapsari, Ratnaning Dwi. 2016. Bermain dengan Ular Tangga Kuno. <http://www.sejarahdk.com/2016/02/bermain-dengan-ular-tangga-kuno-yang.html>. Diakses tanggal 1 April 2018.

Indriana, Dina. 2011. *Raga Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press

Kalvadema, Rocky . 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kontekstual Pada Materi Virus Untuk Siswa SMA Kelas X MIPA*. Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Biologi Universitas Jambi: Jambi.

Mardhani, Aprilia Wahyu. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas Xi Keuangan Smk Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi Sarjana Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.

Mulyana, Aina. 2016. *PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D*, <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html?m=1>,.Diakses 2 April 2018.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nivianda, Risa. 2016. Pengertian Tematik. <risanovianda16.blogspot.com/2016/12/pengertian-tematik.html?m=1>. Diakses tanggal 28 Desember 2018

- Norviana, Syaidah dan Annisa Ratna sari. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Siswa Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Tempel. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/10310>, Diakses tanggal 2 April 2018.
- Nursobah, Ahmad. 2013. Landasan pembelajaran Tematik. <https://cobah-ajah.blogspot.com/2013/06/landasan-pembelajaran-tematik.html?m=1>. Diakses tanggal 18 April 2018.
- Permendikbud. 2016. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : BSNP.
- Perwanti, Bondan Siti. 2014. Peranan Media Belajar uar tangga angka dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. <https://www.almuslim.sch.id/index.php/component/k2/item/55-ular-tangga-angka-peranan-media-belajar-dalam-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa>, Diakses taggal 19 Apri 2018.
- Purwanto, N. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspitaningrum, S.D. 2103. *Pengembangan Modul Biologi Materi Keanekaragaman Mamalia Berbasis Potensi Lokal untuk Siswa SMA/MA Kelas X Semester Genap*. Skripsi sarjana Fakultas Sains Dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- Ratnaningsih, Nafah Nurul. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Rohmawati, Saras. 2014. *Penerapan Metode Guide discovery Learning Untuk meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Temaik Kelas IVa SD Negeri Nunggalrejo Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Romdlon, Nur. 2016. Asal Usul Permainan Ular Tangga. <https://www.brilio.net/news/ini-asal-usul-permainan-ular-tangga-yang-kamu-mainkan-saat-kecil-160330a.html>.. Diakses tanggal 30 Maret 2018.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Cet.ke-11.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Cet.ke-12.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.



zadiman, Arief S., dkk 2013. *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanaky, Dr. Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safria Insania Press.

Sarea, Syahrul. 2016. Pembelajaran Tematik. <https://www.wawasanpendidikan.com/2016/07/Pengertian-Landasan-Karakteristik-Langkah-Langkah-Prinsip-dan-Tahapan-Pelaksanaan-serta-Keuntungan-Pembelajaran-Tematik.html?m=>. Diakses tanggal 18 April 2018.

Satya. 2012. PKM Ular Tangga, <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>, Diakses tanggal 20 April 2018.

Sukmadinata, N.S. 2013. *Metode Peneletian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Sudrajat, Akhmat. 2008. Pembelajaran Tematik. <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/07/13/pembelajaran-tematik-di-kjat,Aelas-awal-sekolah-dasar/comment-page-3/>. Diakses tanggal 2 April 2018.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cet.ke-11. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cet.ke-12. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cet.ke-13. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cet.ke-14. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Jakarta: Prenadamedia Group

Tim UPPL FKIP UNISBA. 2018. *Penulisan Skripsi FKIP UNISBA*. Blitar: UPPL Universitas Islam Balitar

Wahono, Romi Satria. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. <http://omisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kritria-penilaian-media-pembelajaran>. Diakses tanggal 4 Mei 2018).