

## **Inovasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media dalam Pembelajaran Sejarah**

**Ruci Sri Wahyuni<sup>1(\*)</sup>, Hera Hastuti<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

\*rucisriwahyuni1997@gmail.com

### ***Abstract***

*The research conducted by the author is motivated by the minimal use of instructional media in schools, especially historical learning media, which can train students' critical thinking skills. The purpose of this study was to describe and develop the snake and ladder game media for students' critical thinking skills in learning history. Based on the observations that the author has done, only a small proportion of students are able to think critically in the learning process. This research is very important because the ability to think critically must be present in history learning, and to train students' critical thinking skills, a medium that can help is needed, namely the use of snake and ladder media. The minimal use of media in learning history makes this research even more important to do. The research method that I use in this research is R&D or research and development, where the purpose of R&D research is to produce products in the form of historical learning media. The results showed that the snake and ladder learning media proved to be feasible and practical to be applied in SMA N 2 Kota Solok by testing the validity of data from material experts and media experts of 3,4 and 3,7 and practicality tests by teachers of 3,63. Based on the results of the validity and practicality test, it can be concluded that the snake and ladder media is suitable for use in history learning.*

**Keywords:** *Snakes and Ladders Media, Historical Learning, Critical Thinking*

### **Abstrak**

Penelitian yang penulis lakukan ini dilatar belakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah khususnya media pembelajaran sejarah yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengembangkan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan baru sebagian kecil siswa yang mampu untuk berpikir secara kritis dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menjadi sangat penting karena kemampuan untuk berpikir kritis harus ada dalam pembelajaran sejarah, dan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa tersebut dibutuhkan suatu media yang dapat membantunya yaitu berupa penggunaan media ular tangga. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah membuat penelitian ini makin penting untuk dilakukan. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah R&D atau *research and development*, dimana tujuan dari penelitian R&D adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga terbukti terbukti layak dan praktis untuk diterapkan di SMA N 2 Kota Solok dengan uji validitas data dari ahli materi dan ahli media sebesar 3,4 dan 3,7 dan uji praktikalitas oleh guru sebesar 3,63. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata kunci:** Media Ular Tangga, Pembelajaran Sejarah, Berpikir Kritis

## Pendahuluan

Pendidikan sangat berperan penting bagi sebuah negara, karena pendidikan sangat menentukan kemajuan Negara tersebut. Menurut (UUD 1945 pasal 13), tentang pendidikan dan kebudayaan ayat 1 bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, pentingnya pendidikan juga diatur dalam (UU nomor 20 tahun 2003), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pada proses pendidikan ada tujuan pembelajaran yang harus di capai, maka untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan alat bantu seperti salah satunya penggunaan media pembelajaran yang cukup berperan penting dalam proses belajar mengajar karena dengan menggunakan media ini dapat mendukung tujuan pembelajaran yang yang ingin dicapai. Media pembelajaran sebagai alat bantu dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan teradinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan (Arsyad, 2003:98).

Guru sebagai ujung tombak pendidikan diharapkan mampu menghasilkan media yang kreatif dan inovatif untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Penggunaan media akan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik maka siswa akan lebih termotivasi sehingga siswa juga akan senang dalam berfikir. Dalam pembelajaran sejarah siswa harus mampu berpikir lebih kritis agar mereka dapat memahami sebuah peristiwa sejarah dan mengambil nilai-nilainya.

Ada beberapa studi yang relevan dengan penelitian ini yaitu : *pertama* Skripsi oleh Aprilia Wahyu Mardhani (2014) “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tanga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitiannya yaitu penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga Akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang dapat meningkatkan motivasi belajar ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73 menjadi 82. Hasil pengukuran menggunakan uji *t paired sample test* menunjukkan signifikan yaitu korelasi sebesar 0,542. Persamaannya dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan media ular tangga, sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang saya lakukan yaitu tentang “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Solok”.

*Kedua* Prisca Fandhita (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi”. Hasil dari penelitiannya yaitu: penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga ini sangat efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini terbukti dari hasil uji *Independent Sample t Test* dan uji *t paired sample test*. Penggunaan media permainan ular tangga berdampak signifikan sehingga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran, sedangkan perbedaannya dalam penelitian ini membahas efektivitas penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar dan dalam penelitian saya yaitu pengembangan media ular tangga untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis siswa.

*Ketiga* Nur Syifa Fitriana dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitiannya yaitu : bahwa penggunaan media ular tangga sangat layak dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran, hal ini telah dibuktikan melalui persentase tes yang telah dilakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran, dan perbedaannya yaitu pada penelitian ini tentang Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu tentang Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Solok.

Penelitian ini menjadi sangat penting karena kemampuan untuk berpikir kritis harus ada dalam pembelajaran sejarah, dan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa tersebut dibutuhkan suatu media yang dapat membantunya yaitu berupa penggunaan media ular tangga. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah membuat penelitian ini makin penting untuk dilakukan. Fokus kajian dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dapat menjadi terobosan baru bagi guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, dan dapat memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian yang penulis lakukan ini menggunakan metode *research and development*, dimana tujuan metode ini adalah menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Data penelitian didapatkan melalui observasi ke sekolah SMA N 2 Kota Solok Provinsi Sumatera Barat teknik yang digunakan dalam penelitian menggunakan wawancara dengan beberapa responden, responden berupa guru mata pelajaran sejarah dan siswa yang ada di sekolah tersebut. Dalam melakukan proses wawancara peneliti menggunakan instrument berupa angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan dan tanggapan dari ahli media, ahli materi dan guru tentang media ular tangga mengenai kelayakan dan kepraktisan yang bertujuan untuk mengevaluasi media.

Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: *pertama* tahap analisis, pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah beserta beberapa orang siswa di SMAN 2 Solok untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah khususnya mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan tersebut ternyata media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah masih minim.

*Kedua* tahap perancangan, pada tahap ini peneliti mulai membuat rancangan pembuatan media permainan ular tangga, yang akan disesuaikan dengan:

1. Menyesuaikan dengan penggunaan kurikulum 2013, baik dari kd, indikator, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui RPP dan silabus serta perangkat pembelajaran lainnya.
2. Menganalisis karakteristik peserta didik.
3. Mengumpulkan sumber dan bahan tentang materi pembelajaran “Corak Kehidupan Manusia Praaksara”.

4. Membuat desain awal dari perancangan media permainan ular tangga.
5. Membuat produk media pembelajaran permainan ular tangga.

*Ketiga* tahap pengembangan, pada tahap pengembangan ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli media
2. Melakukan uji praktikalitas media ular tangga oleh guru

*Keempat* tahap implementasi, proses implementasi merupakan suatu proses yang akan dilakukan berdasarkan pada proses perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada proses ini, perancangan yang telah dilakukan sesuai dengan kebutuhannya diimplementasikan sesuai dengan fungsi, peran dan tujuannya dengan harapan agar media ular tangga dapat digunakan dengan baik, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil akhir dari pengimplementasian penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.

Pada tahap analisis data yang diambil dapat berupa data dari angket yang merupakan data dari pengukuran dengan menggunakan skala likert. Skala disusun menggunakan kategori gradasi sangat positif hingga sangat negatif, pernyataan positif mendapatkan nilai tertinggi (Sugiyono, 2008 : 135). Misalnya Sangat Baik (SB) diberi poin 5, Baik (B) 4, Sedang (S) 3, Tidak Baik (TB) 2, Sangat Tidak Baik (STB) 1 (Zafri 2013: 60-65).

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil Penelitian**

Penyajian data pengembangan yang dipaparkan pada bagian ini menggunakan model ADDIE, yaitu meliputi (1) tahap analisis (*analyze*), (2) tahap desain produk (*design*), (3) tahap pengembangan produk (*development*), (4) tahap implementasi (*implementasi*).

#### 1. Tahap Pertama *Analyze*

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru sejarah. Peneliti mencari tahu apa saja permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dalam tahap ini terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan, yaitu :

##### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Proses wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran seperti, melihat kemampuan berfikir siswa dalam proses belajar, mengamati siswa selama pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.

##### b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa dari segi pola pikir dan sikap dalam proses pembelajaran sejarah di kelas, hal ini dilakukan sebagai pedoman dalam pengembangan media permainan ular tangga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah.

#### 2. Tahap Kedua *Design*

Pada perancangan media pembelajaran, media permainan ular tangga dalam pembelajaran sejarah ini dirancang sesuai dengan hasil analisa pada tahap awal. Rancangan media pada tahap ini berupa persiapan konten media yang cocok dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru, karakteristik siswa, dan sumber belajar. Pada rancangan awal media ular tangga dibuat dalam bentuk bongkar pasang, namun mengingat dan

mempertimbangkan keefektifan penggunaan media maka rancangan akhir media tidak lagi dalam bentuk bongkar pasang.

Pada tahap ini disusun instrument kelayakan praktikalitas yang akan digunakan pada saat uji coba.

a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang relevan dengan materi. Selain itu, pemilihan media bertujuan untuk membantu siswa memahami materi. Materi yang disajikan dalam media adalah materi “Corak Kehidupan Manusia Praaksara”.

b. Pemilihan Format

Format yang dipilih untuk desain media ini adalah format yang mengacu pada sistematika perancangan media. Format media yang didesain sedemikian rupa seperti halnya permainan ular tanggabeserta dengan peraturan-peraturannya yang telah dimodifikasi, namun dalam permainan tersebut dicantumkan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan KI dan KD, serta indikator dan tujuan. Pertanyaan-pertanyaan yang disediakan juga harus mampu untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal ini merupakan rancangan media yang didesain sebelum dilakukan uji coba. Berikut merupakan deskripsi desain awal media ular tangga dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang telah dirancanng. Media pembelajaran dirancang dengan unsur teks dan gambar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan ular tangga sebagai media belajar dalam pembelajaran sejarah yang sudah divalidasi oleh beberapa validator yang ahli dalam bidangnya masing-masing. Validasi dilakukan untuk melihat apakah produk yang telah dibuat benar-benar valid dan layak digunakan.

a. Deskripsi data uji validasi

1) Validasi oleh ahli materi

Ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media ular tangga dalam bentuk angket. Hasil analisa dari penilaian validator ahli materi diukur dengan menggunakan skala likert. Hasil analisa data dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1**  
Validasi ahli materi terhadap media ular tangga

No.	Pernyataan	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Materi yang telah disajikan mampu menganalisis pendapat	3
3.	Penyajian materi mampu mengklarifikasi suatu penjelasan melalui tanya jawab	3
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan K13	4
5.	Dalam penyajian materi sudah menampilkan pertanyaan untuk merangsang daya pikir kritis siswa	4
6.	Kemudahan memahami pertanyaan yang disajikan	3
7.	Pertanyaan yang disajikan menambah wawasan siswa	4

8.	Materi diambil dari sumber yang jelas	4
9.	Gambar dan data mencantumkan sumber yang jelas	4
10.	Kemudahan memahami materi “Kehidupan Awal Manusia Indonesia Pada Aspek Kepercayaan, Sosila Budaya, Ekonomi, dan Teknologi serta Pengaruhnya dalam Kehidupan Masa Kini”	3
11.	Bahasa pada materi sudah menggunakan bahasa baku yang sesuai dengan PEUBI	3
12.	Penyajian materi membantu siswa berpikir kritis	4
13.	Materi yang ada pada media dapat membantu siswa memahami fakta-fakta sejarah	3
14.	Penyajian materi ini membantu siswa menemukan nilai dalam pembelajaran sejarah	3
15.	Siswa mampu melakukan penarikan kesimpulan di akhir materi	3
Jumlah		51
Rata-rata		3,4
Kriteria		Sangat Layak

Dari hasil penilaian oleh ahli materi media ular tangga termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dengan perolehan angka yaitu 3,4.

2) Validasi oleh ahli media

Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap media ular tangga dalam bentuk angket. Hasil analisa dari penilaian validator ahli media diukur dengan menggunakan skala likert. Hasil analisa data yang diperoleh berdasarkan penilaian tersebut terhadap media ular tangga dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2**  
 Validasi ahli media terhadap media ular tangga

No.	Pernyataan	Skor
1.	Media Ular Tangga memuat materi belajar sejarah yang digunakan oleh guru untuk melatih berpikir kritis siswa	4
2.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	4
3.	Dalam media ular tangga terdapat pertanyaan-pertanyaan yang bersifat kritis	4
4.	Media ular tangga dibuat dengan bahan yang praktis dan tahan lama	4
5.	Ketersediaan bahan yang digunakan mudah di dapatkan	3
6.	Komposisi warna pada board ular tangga sesuai dan menarik	3
7.	Jenis huruf yang dipilih pada kartu aksi atau pertanyaan dan kartu petunjuk sudah tepat	4
8.	Media memiliki tampilan yang menarik	3
9.	Pemilihan background yang tepat pada board ular tangga	4
10.	Gambar yang dipilih pada media ular tangga sesuai dengan materi pembelajaran	3



11.	Gambar yang ditampilkan pada board media ular tangga sudah jelas	3
12.	Penggunaan media permainan ular tangga sangat mudah	4
13.	Aturan permainan mudah dipahami	4
14.	Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra	4
15.	Bahasa yang digunakan pada kartu aksi atau pertanyaan dan kartu petunjuk mudah dipahami	4
Jumlah		55
Rata-rata		3,7
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pada tabel 2 dapat dilihat bahwa media pembelajaran ular tangga termasuk dalam kategori sangat layak dengan perolehan angka 3,7.

b. Deskripsi data praktikalitas

Selain melakukan uji validitas oleh validator, juga dilakukan uji praktikalitas media ular tangga oleh guru mata pelajaran sejarah SMA N 2 Kota Solok. Uji praktikalitas ini dilakukan melalui angket respon guru terhadap media ular tangga untuk mengetahui penilaian guru terhadap media yang peneliti kembangkan. Guru memberikan penilaian terhadap media berdasarkan kepraktisan media ular tangga dalam bentuk angket. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang praktis dan sesuai dengan pembelajaran sejarah.

Uji praktikalitas terhadap guru dilakukan kepada 2 orang guru sejarah di SMA N 2 Kota Solok. Uji praktikalitas meliputi instrument penilaian, pedoman penskoran dan bahasa yang digunakan. Untuk alternative jawaban dan bobot skor dalam instrument yang diberi tanda centang (√) oleh guru mata pelajaran sejarah. Dari uji kepraktisan terdiri dari 4 alternatif jawaban dan skor yaitu : (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Analisa dari data angket responden guru dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3**  
Praktikalitas media ular tangga oleh guru

No.	Pernyataan	Responden		Rata-rata
		G1	G2	
1	Sajian Materi			
	1. Materi yang disajikan dalam media ular tangga sesuai dengan KI dan KD	4	4	4
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	3	3,5
	3. Pertanyaan yang ada pada media ular tangga sesuai dengan materi	3	4	3,5
	4. Penyajian kalimat dalam pertanyaan pada media mudah dipahami	3	3	3
2	Manfaat yang di dapat			
	5. Media yang digunakan dapat mengubah peran guru dari	4	4	4

	seorang pengajar menjadi fasilitator			
	6. Penggunaan media ini dapat menghemat tenaga guru untuk menuliskan segala sesuatu di papan tulis	3	3	3
	7. Penggunaan media ini dapat mengurangi beban guru untuk menjelaskan materi pelajaran berulang-ulang	4	4	4
	8. Dalam media permainan ular tangga ini memuat materi untuk berpikir kritis	4	4	4
	9. Pertanyaan yang disajikan dalam media ular tangga memuat pertanyaan yang bersifat kritis	3	4	3,5
3	<b>Kepraktisan Penggunaan Media</b>			
	10. Media ini dapat dijadikan sebagai media alternative oleh guru	4	4	4
	11. Siswa dapat menggunakan media ini jika tidak ada guru	4	3	3,5
	12. Media ular tangga mudah dipahami	4	4	4
	13. bahasa yang digunakan dalam media	3	3	3
	14. ular tangga sesuai dengan PEUBI			
4	<b>Keefektivan Media</b>			
	15. Aturan dan langkah-langkah permainan membantu siswa dalam menggunakan media	4	4	4
	16. Media sangat fleksibel digunakan oleh guru dan siswa	4	3	3,5
	<b>Skor yang diperoleh</b>	55	54	54,5
	<b>Nilai kepraktisan</b>	3,7	3,6	3,63
	<b>Kategori</b>	Sangat praktis	Sangat praktis	Sangat praktis

Tabel 3 di atas merupakan hasil dari respon guru mata pelajaran sejarah yang telah menggunakan media ular tangga yang peneliti kembangkan. Adapun persentase rata-rata penilaian respon guru terhadap media ular tangga berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan nilai kepraktisan 3,63. Ini artinya media ular tangga yang dikembangkan telah memiliki kepraktisan yang baik dari penyajian maupun penggunaannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa praktikalitas media ular tangga berdasarkan angket respon guru dikategorikan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.



## **Pembahasan**

### **1. Analisis Validasi Media**

Secara keseluruhan hasil analisis data angket kelayakan media ular tangga sejarah berdasarkan validasi dari ahli materi dan media menunjukkan hasil sangat layak. Penilaian kelayakan media ini diukur dengan menggunakan skala likert yang diperoleh dari pengisian penilaian angket oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh hasil kelayakan media dari ahli materi sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media ular tangga sejarah ditinjau dari aspek materi sangat layak digunakan siswa untuk pembelajaran sejarah kelas X.

Sementara itu hasil analisis juga diperoleh dari validasi media oleh ahli media pembelajaran sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media ular tangga sejarah ditinjau dari aspek kelayakan media bisa digunakan siswa dalam pembelajaran sejarah sebagai salah satu alternative media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2008: 15) bahwa media yang baik adalah media pembelajaranyang dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rancangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil analisis dari kedua validator, baik dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media ular tangga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa sangat valid. Media ular tangga yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.

### **2. Analisis praktikalitas Media**

Kepraktisan media ular tangga juga dilihat dari kesesuaian dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Media ular tangga ini praktis untuk digunakan selain itu media ular tangga juga bisa digunakan berulang-ulang kali. Kepraktisan memiliki arti bahwa media ini mudah digunakan, efektif dan efisien. Selain itu media ular tangga dalam pembelajaran sejarah ini juga dapat digunakan berulang-ulang sehingga dapat membantu siswa yang kemampuannya lemah dan membutuhkan waktu yang lebih lama dalam belajar. Hasil analisis praktikalitas oleh guru dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang peneliti kembangkan sangat praktis dan valid dengan penilaian 3,7 dengan kategori sangat layak.

Hal ini dapat menjawab permasalahan yang telah peneliti kemukakan dalam rumusan masalah penelitian yaitu mengenai pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dengan materi corak kehidupan manusia praaksara yang valid dan praktis. Media ular tangga ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah.

Ditinjau dari aspek kemudahan dalam proses penggunaan media pembelajaran sejarah media ular tangga sangat mudah digunakan, karena penggunaanya tidak memerlukan keahlian khusus. Media ular tangga yang peneliti kembangkan telah memenuhi fungsi kognitif dari suatu media seperti yang dijelaskan oleh Arsyad (2008:17). Fungsi kognitif media visual terlihat dari gambar visual yang memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

## Kesimpulan

Pendidikan memang sangat penting bagi kehidupan dan dalam pendidikan ada tujuan yang ingin dicapai. Namun dalam perkembangan pendidikan ada banyak permasalahan pembelajaran yang tidak dapat dihindarkan khususnya dalam pembelajaran sejarah, seperti salah satunya yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran. Langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan mengembangkan produk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dalam pembelajaran sejarah yang penulis kembangkan ini layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, hal ini dibuktikan pada tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta pada tahap praktikalitas oleh guru terhadap media ular tangga yang menunjukkan bahwa media ular tangga dalam pembelajaran sejarah ini layak dan praktis untuk digunakan.

## Daftar Pustaka

- Alvina Maria Valenin. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi". *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.
- Azhar Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Dadang Supardan. 2016. Teori Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Edunomic*. Vol. 4 No. 1 hal : 1-12
- Endang Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Faud Ihsan. 2010. *Dasar-dasar Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. Vol. 4 No. 2 hal : 129-150.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta : Benteng.
- Lukas Nana Rosana. 2014. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Berfikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 3 No. 1 hal : 34-44.
- Mestika Zed. 1999. *Metodologi Sejarah*. Padang : UNP Press.
- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ricky Astiardi. 2017. Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 6 Pontianak.
- Rifqi Fatihatul Karimah, Supurwoko, Daru Wahyuni. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 2 No. 1 hal : 6.

- Rusman. 2002. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Grasindo Persada
- Sigit Purnama. 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan. LITERASI. Vol. 4 No. 1 hal : 1-14.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sisa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 2 No. 1 hal : 1-10.
- Vivi Ayu Gunawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Lingkaran untuk Siswa Kelas VIII MTs Misriu Al Hasan Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.
- Zafri. 1999. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang : UNP Press.