

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MODEL LOK-R BERMUATAN BUDAYA LOKAL BANTEN DI KELAS IV SD

Iis Komariah¹, Ujang Jamaludin², M. Taufik³

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2227210034@untirta.ac.id

²Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: ujangjamaludin@untirta.ac.id

³Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: taufikmalalak@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, respon peserta didik, serta untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal Banten setelah menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal Banten. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas IV SDN Sukamanah. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi memperoleh persentase 93%, validasi ahli 89%, dan validasi ahli bahasa 93% ketiganya termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan keseluruhan persentase kelayakan produk mencapai 92% dalam kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba produk kepada peserta didik memperoleh skor rata-rata sebesar 93% dalam kategori "Sangat Baik". Selanjutnya hasil *pre-test post-test* mengalami peningkatan dari 57 (Perlu Bimbingan) menjadi 90 (Sangat Baik). Dengan demikian Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Banten sangat layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Model LOK-R, Budaya Lokal Banten

Abstract

This study aims to determine the feasibility, student responses, and to determine the increase in students' understanding of Banten local culture after using the Snakes and Ladders Media Based on the LOK-R Model Containing Banten Local Culture. The study used the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data collection techniques in the study were interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. The subjects of this study were grade IV students of SDN Sukamanah. The results of the study showed that the validation of material experts obtained a percentage of 93%, expert validation 89%, and language expert validation 93%, all three were included in the "Very Feasible" category with an overall percentage of product feasibility reaching 92% in the "Very Feasible" category. The results of the product trial on students obtained an average score of 93% in the "Very Good" category. Furthermore, the results of the pre-test post-test increased from 57 (Need Guidance) to 90 (Very Good). Thus, the Snakes and Ladders Media Based on the LOK-R Model Containing Banten Culture is very suitable for use and is able to improve the learning outcomes of grade IV elementary school students.

Keywords: *Learning Media, Snake and Ladder, LOK-R Model, Local Culture of Banten*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara multikultural dengan kebudayaan daerah yang sangat beraneka ragam. Keragaman tersebut mencakup

keragaman budaya, suku bangsa, agama, dan bahasa. Keanekaragaman tersebut menjadi kebanggaan serta tantangan untuk dapat dipertahankan dan diwarisi kepada generasi selanjutnya.

Namun pada era abad 21 ini arus globalisasi menjadi semakin pesat. Hal tersebut menyebabkan derasnya budaya asing yang masuk ke Indonesia, sehingga kepribadian dan budaya lokal Indonesia akan terpengaruh atau bahkan dapat tergantikan (Sahrul, 2024: 2). Dengan itu perlu adanya pelestarian yang dilakukan masyarakat disemua kalangan. Khususnya para anak muda dan pelajar sebagai generasi penerus. Sebab hal yang paling sulit untuk dilakukan adalah mempertahankan kebudayaan yang dimiliki ditengah arus globalisasi.

Proses internalisasi budaya dalam pendidikan merupakan salah-satu cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya. Hal ini dikarenakan pembelajaran dan kebudayaan merupakan dua hal yang tak terpisahkan. Proses internalisasi ini diantaranya dilakukan dengan memberikan pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Namun meskipun pengenalan budaya sudah diintegrasikan pada Pelajaran IPS, pada pelaksanaanya peserta didik masih belum memahami bahkan belum mengenal budaya daerahnya sendiri. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran IPS di sekolah belum dilaksanakan secara maksimal dan dianggap membosankan oleh peserta didik. Pembelajaran IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dikarenakan mata pelajaran ini mencakup materi yang cukup luas dan desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik sehingga peserta didik cepat merasa jemu terhadap pembelajaran yang berlangsung (Anggraeni & Kristin, 2022: 4208). Menurut Somantri & Putri (2024: 90) Pembelajaran IPS di sekolah dasar yang tidak menggunakan media dan

sumber belajar yang menarik menyebabkan peserta didik merasa bosan karena pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton.

Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dalam proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempunyai kendala dalam pelaksanaanya yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi IPS karena dirasa materi tersebut cakupannya cukup luas dengan berbagai hafalan yang diberikan oleh guru, peserta didik kesulitan dalam mengenali dan memahami berbagai keragaman budaya yang ada di daerahnya sendiri, kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan dan pembelajaran yang dilakukan monoton. Hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran hanya terpaku pada buku, guru memberikan materi yang selanjutnya dijelaskan di depan kelas saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak terlibat langsung dalam pembelajaran yang dilakukan. Nilai pembelajaran IPS pun masih kurang yang ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terlebih berdasarkan pemaparan guru sebagian peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik yang fokusnya hanya sebentar jika hanya mendengarkan penjelasan guru.

Menurut Mahardika, ddk. (2023: 84) dalam proses pembelajaran, daya tarik harus dimiliki agar menarik dan memikat perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Untuk dapat memunculkan daya tarik pada proses pembelajaran guru perlu memiliki strategi pembelajaran. Salah-satu cara yang

dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Suparlan (2020: 230) Media pembelajaran dapat menjadi perantara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik, efektif dan efisien.

Dalam praktiknya pendidik dapat memilih berbagai jenis media yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Pada anak sekolah dasar media yang diperlukan adalah media yang mampu membangkitkan semangat peserta didik dan memberikan pengalaman yang bermakna dengan berbasis permainan. Ular tangga dapat menjadi pilihan karena permainan ini sudah dikenal banyak orang dan dapat menciptakan suasana belajary yang menyenangkan sehingga dapat mencerna materi dengan baik (Setiani & Handayani, 2022: 263). Begitupun dengan model pembelajaran yang digunakan harus tepat dan bermakna. Model LOK-R dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, kolaboratif, dan mengembangkan budaya literasi (Dhesita, 2020: 223).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal Banten di Kelas IV SD”.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sukamanah yang berlokasi di Jalan Tunjung-Warunggunung Km. 04, Ds. Sukasari, Kec. Tunjung Teja, Kab. Serang, Prov. Banten, 42174. Penelitian ini menggunakan pendekatan Reasearch

and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil uji validasi produk oleh ahli, respon peserta didik, serta hasil *pre-test* dan *post-test*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SDN Sukamanah tahun ajaran 2024/2025 semester genap pada mata pelajaran IPAS materi bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni tahap Analisis (*analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan produk Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal Banten dilakukan dengan menganalisis masalah yang ada. Analis dilakukan dengan mencakup analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan wawancara dan observasi. Hasil wawancara dan observasi didapati bahwa kegiatan

pembelajaran hanya terpaku pada buku khususnya dalam mata Pelajaran IPAS muatan IPS yang menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber belajar, belum tersedianya media pembelajaran IPS, kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang bervariasi sehingga menjadikan pembelajaran monoton dengan komunikasi yang terjalin hanya satu arah. Kemudian menurut penuturan guru kelas peserta didik menganggap pembelajaran IPS sulit dan membosankan, sebagian besar peserta didik juga memiliki gaya belajar kinestetik, pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal pun masih rendah sehingga diperlukan sesuatu yang dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik (*Student Center Learning*). Oleh karenanya dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan sebuah produk media yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada dengan dikembangkannya Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal Banten.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di SD Negeri Sukamanah dengan menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) IPAS kelas IV SD khususnya pada materi bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya. Adapun kurikulum yang digunakan di SD Negeri Sukamanah adalah kurikulum merdeka. Analisis kurikulum ini bertujuan agar

produk yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat memberikan dukungan bagi pendidik dan peserta didik dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien

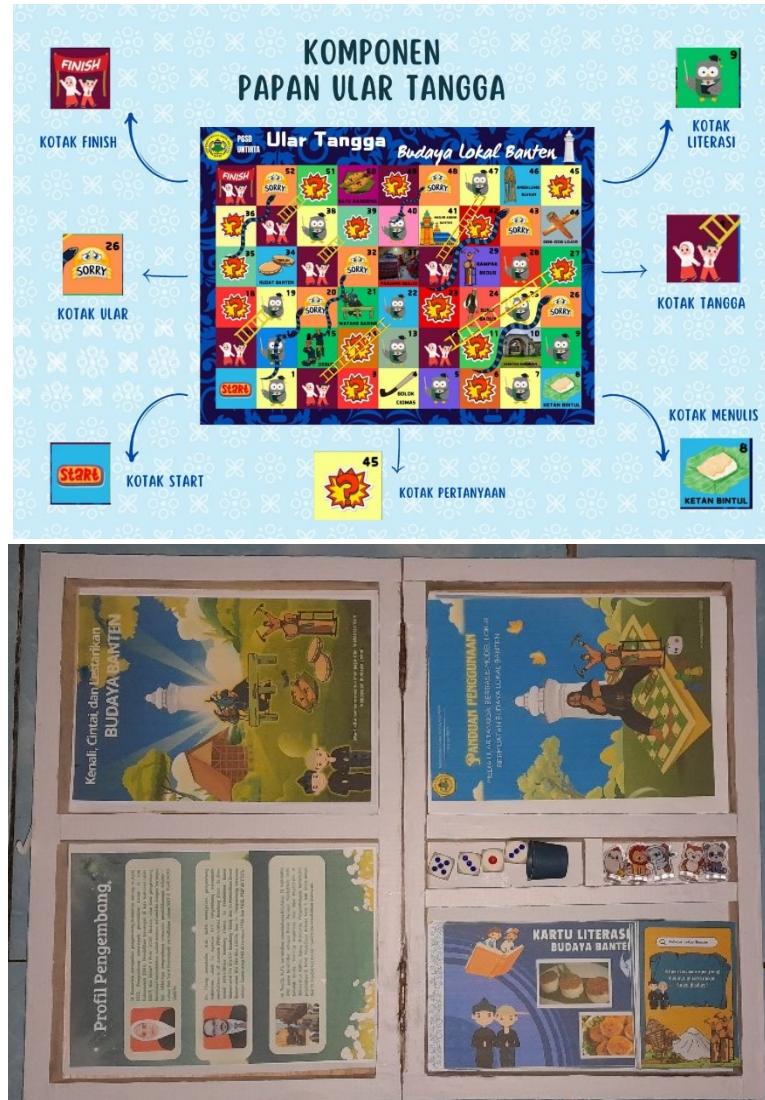
c. Analisis Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis materi yang bertujuan untuk mengetahui media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan. Adapun materi yang digunakan yaitu materi IPAS kelas IV Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya yang terdapat pada Kurikulum Merdeka Fase B semester Genap.

2. Tahap Desain (*Design*)

Desain produk media yang dikembangkan dibuat dengan bantuan aplikasi *Canva Pro*. kemudian desain yang telah rampung disatukan dalam story board agar proses pembuatannya lebih sistematis dan terkonsep. Berikut spesifikasi rancangan media yang dikembangkan.

- a. Ular tangga dibuat dengan ukuran 50 x 38 menggunakan bahan *Spanduk Flexy Korea* dengan papan penyimpatan seperti media catur.
- b. Media terdiri dari 54 kotak dimulai dari kotak start sampai finish.
- c. Setiap kotak memiliki tantangan literasi, menjawab pertanyaan, atau mengisi LKPD MEDATEN.
- d. Media dilengkapi dengan pion, dadu, 13 kartu literasi (17 x 10 cm), 14 kartu pertanyaan (10 x 7 cm), dan LKPD MEDATEN.
- e. Setiap komponen media memuat konten budaya lokal Banten.



Gambar 1 Tampilan Ular Tangga



Gambar 2 Tampilan Kartu Pertanyaan



Gambar 3 Tampilan Kartu Literasi



Gambar 4 Tampilan LKPD MEDATEN

**Gambar 5 Tampilan Pion**

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah rancangan produk selesai dibuat dalam bentuk *story board* selanjutnya produk divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli tes dengan masing-masing 2 orang ahli tiap tim ahli. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan kemudian diberikan saran dan masukan untuk dilakukan perbaikan atau revisi sampai

produk dinyatakan layak untuk digunakan.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi dengan media ular tangga yang dikembangkan. Angket validasi ahli materi terdiri dari 10 pernyataan dengan 3 aspek penilaian. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No Aspek	Ahli	Materi	NP (%)
	Ahli I	Ahli II	Total
1. Relevansi Kurikulum	10	10	100%
2. Keakuratan Materi	28	28	93%
3. Kemutakhiran Bahasa	9	8	85%
Jumlah	47	46	93%
Kriteria kelayakan	Sangat Layak		

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan menunjukkan hasil keseluruhan dari validator ahli materi memperoleh persentase 93% dengan kategori "Sangat Layak" dengan saran dan masukan dari validator yaitu perbaikan tata bahasa sesuai EYD, menambahkan CP dan TP pada tampilan media, penggunaan warna yang lebih cerah, dan perluasan materi dengan menambahkan pesan atau intisari dari budaya Banten dalam kartu literasi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi dilakukan untuk memberikan penilaian, menguji kevalidan, dan memberikan masukan dan saran untuk perbaikan terhadap media ular tangga yang dikembangkan sampai dinyatakan layak. Angket validasi ahli media terdiri dari 13 pernyataan dengan 3 aspek penilaian. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No Aspek	Ahli Media		NP (%) Total
	Ahli I	Ahli II	
1. Tampilan Media	24	29	88%
2. Kualitas Media	21	23	88%
3. Penyajian	10	8	90%
Jumlah	55	60	89%
Kriteria kelayakan	Sangat Layak		

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan menunjukkan hasil keseluruhan dari validator ahli media memperoleh persentase 89% dengan kategori “Sangat Layak” dengan saran dan masukan dari valiadator yaitu membuat buku panduan lengkap dengan aturan permainan, merancang tempat menyimpanan yang lebih efektif, mengganti warna dengan yang lebih cerah dan menarik, dan desain kartu literasi disesuaikan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memberikan penilaian, menguji kevalidan, dan memberikan masukan dan saran untuk perbaikan terhadap media ular tangga yang dikembangkan sampai dinyatakan layak dalam segi penggunaan bahasa. Angket validasi ahli media terdiri dari 7 pernyataan dengan 3 aspek penilaian. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Ahli Bahasa		NP (%) Total
		Ahli I	Ahli II	
1. Komunikatif		14	14	93%
2. Lugas		10	9	95%
3. Kaidah dan Bahasa		9	9	90%
Jumlah		33	32	93%
Kriteria kelayakan	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan menunjukkan hasil keseluruhan dari validator ahli materi memperoleh persentase 93% dengan kategori “Sangat Layak” dengan saran dan masukan dari valiadator yaitu perbaikan penulisan huruf kapital (nama benda, tempat, gelar, dan tokoh), penyempurnaan kata dan kalimat, dan perbaikan penggunaan kata sambung.

d. Validasi Ahli Tes

Validasi ahli tes dilakukan untuk menguji kelayakan soal pre-test dan post-test yang telah dikembangkan berdasarkan pada materi yang terdapat dalam media agar dapat sesuai dengan capaian pembelajaran sebelum diberikan kepada peserta didik. Angket validasi ahli tes terdiri dari 8 pernyataan dengan 3 aspek penilaian. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Tes

No	Aspek	Ahli Tes		NP (%) Total
		Ahli I	Ahli II	
1.	Isi Materi	2	3	83%
2.	Kontruksi	3	3	100%
3.	Bahasa	2	2	100%
	Jumlah	7	8	93%
	Kriteria kelayakan	Sangat Layak		

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan menunjukkan hasil keseluruhan dari validator ahli materi memperoleh persentase 93% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya dilakukan juga validitas empiris untuk menguji kelayakan soal tes dengan uji validitas, reliabelitas, uji daya beda, dan tingkat kesukaran soal.

Hasil uji validitas menunjukkan terdapat 15 soal valid dari jumlah responden 30 atau $a = 5\%$ adalah 0,361 dengan rhitung $>$ dari rtabel. Uji reliabelitas menyatakan instrument soal reliabel dengan ketentuan nilai *Alpha Cronbach* pada soal harus $> 0,60$ dengan hasil analisis diperoleh nilai $0,72 > 0,60$. Hasil uji Tingkat kesukaran diketahui dari

15 soal yang valid, 5 soal memiliki tingkat kesukaran mudah, 8 soal memiliki tingkat kesukaran sedang dan 2 soal dengan tingkat kesukaran sukar. Daya pembeda, berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel for Windows* diperoleh hasil nilai daya pembeda soal dengan kategori sangat baik (soal nomor 3 dan 5), kategori baik (soal nomor 1, 2, 4, 6, 9, 11, 12, dan 13), dan kategori cukup (soal nomor 7, 8, 10, 14, 15).

Setelah memperoleh data hasil validasi keseluruhan ahli maka diperoleh rata-rata skor validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Validasi Keseluruhan Ahli

Hasil Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Materi	93%	"Sangat Layak"
Ahli Media	89%	"Sangat Layak"
Ahli Bahasa	93%	"Sangat Layak"
Ahli Tes	93%	"Sangat Layak"
Rata-rata	92%	"Sangat Layak"

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)
Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui mengetahui respon

penialaian yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya dan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan

pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan dengan peserta didik belajar menggunakan media yang dikembangkan dan memberikan *pre-test* sebelum dan *post-test* setelah menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal Banten. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan moda tatap muka menggunakan model LOK-R yaitu Literasi, Orientasi, Kolaborasi, dan Refleksi dengan CP dan TP yang telah disusun sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh respon dan penilaian dari peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan memberikan angket respon peserta didik dengan 12 pernyataan terdiri dari aspek tampilan media, penyajian materi, dan keterbacaan. Angket diberikan pada peserta didik kelas IV SDN Sukamanah yang berjumlah 20 orang dengan hasil sebagai berikut.

Berdasarkan hasil respon peserta didik memperoleh persentase penilaian keseluruhan 93% termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan perolehan pada aspek tampilan media 91%, penyajian materi 96%, dan aspek keterbacaan 92%.

B. Hasil Pengembangan

1. Kelayakan Media Ular Tangga Berbasis Model Lok-R Bermuatan Budaya Lokal Banten di Kelas IV SD

Kelayakan produk media ular tangga yang dikembangkan dapat diketahui melalui penilaian atau

validasi dari tim ahli. Validasi ini dilakukan tiga tim ahli yang masing-masing terdiri dari dua validator oleh Dosen ahli dan pendidik sesuai dengan keahliannya masing-masing. Produk yang divalidasi kepada para validator mendapat masukan, evaluasi, dan saran perbaikan produk menuju kelayakan sehingga produk yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan dapat diuji coba kepada peserta didik. Angket validasi uji ahli masing-masing memiliki 3 aspek penilaian. Hasil validasi ahli materi mendapat penilaian dari validator ahli materi I dan II memperoleh 100% untuk aspek relevansi kurikulum, 93% aspek keakuratan materi, dan 85% aspek kemutakhiran bahasa. Hasil jumlah keseluruhan validasi ahli materi mendapat skor 93 dari skor maksimum 100 dengan rata-rata persentase keseluruhan 93% kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi ahli media mendapat penilaian dari validator ahli materi I dan II memperoleh persentase 88% untuk aspek tampilan media, 88% aspek kualitas, dan 90% aspek penyajian. Hasil jumlah keseluruhan validasi ahli materi mendapat skor 115 dari skor maksimum 130 dengan rata-rata persentase keseluruhan 89% dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi ahli bahasa mendapat penilaian dari validator ahli bahasa I dan II memperoleh persentase 93% untuk aspek komunikatif, 95% aspek lugas, dan 90% aspek kaidah. Hasil jumlah keseluruhan validasi ahli bahasa mendapat skor 65 dari skor maksimum 70 dengan rata-rata persentase keseluruhan 93% dalam kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa,

- dan ahli media hasil akhir keseluruhan memperoleh persentase kelayakan produk mencapai 91% dengan kategori "Sangat Layak".
2. Respon peserta didik terhadap Media Ular Tangga Berbasis Model Lok-R Bermuatan Budaya Lokal Banten di Kelas IV SDN Sukamanah
- Untuk mengetahui respon peserta didik terkait produk media yang dikembangkan, maka dilakukan uji coba produk. Pelaksanaan uji coba produk dilaksanakan pada 7 Mei 2025. Setelah uji coba produk selesai, maka dilakukan pemberian angket respon peserta didik untuk mengetahui penilaian dan respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Angket respon diberikan pada tanggal 8 Mei 2025 dengan mengambil sampel 20 responden peserta didik kelas IV SDN Sukamanah dengan data penelitian menggunakan *Skala Guttman*. Hasil penilaian pada aspek tampilan media media memperoleh persentase 91%, aspek penyajian materi 96%, dan aspek keterbacaan 92% dengan komentar positif bahwa tampilan media menarik, materi yang disajikan dalam media sesuai dan bermanfaat menambahkan pengetahuan dan wawasan terkait budaya Banten, penggunaan bahasa informatif dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil rata-rata akhir secara keseluruhan memperoleh persentase 93% termasuk dalam kategori interpretasi "Sangat Baik".
3. Peningkatan pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal Banen setelah menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Model Lok-R Bermuatan Budaya Lokal Banten
- Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap budaya Banten dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* sebelum menggunakan media dan *post-test* setelah menggunakan media. Data hasil penilaian ditinjau dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran kurikulum Merdeka, yakni Perlu Bimbingan (0 - <=68), Cukup (>68 - 78), Baik (>78 - 89), dan sangat Baik (>89 - 100).
- Berdasarkan hasil *pre-test* memperoleh rata-rata penilaian 57 dengan kategori "Perlu Bimbingan" dan setelah menggunakan media ular tangga dengan penilaian *post-test* memperoleh hasil rata-rata 90 dengan kategori "Sangat Baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN Sukamanah mengalami peningkatan pemahaman pada budaya lokal Banten setelah menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Model Lok-R Bermuatan Budaya Lokal Banten yang dikembangkan.
- ### C. Pembahasan Produk Akhir
- Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Sukamanah bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan diantaranya kegiatan pembelajaran hanya terpaku pada buku, belum dikembangkannya media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik, belum digunakannya model pembelajaran yang beragam, anggapan peserta didik yang menganggap IPS sulit karena cakupannya luas dan banyak materi yang sifatnya hafalan, belum tersedianya media pembelajaran IPS muatan budaya lokal di sekolah, pemahaman peserta didik masih kurang terhadap budayanya

sendiri, serta gaya belajar peserta didik yang didominasi oleh gaya kinestetik sehingga dibutuhkannya sesuatu yang dapat menarik dan mengarahkan peserta didik lebih aktif, pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan berpusat pada peserta didik serta memuat budaya lokal setempat sehingga dikembangkanya Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal Banten sesuai dengan yang dinyatakan oleh Santri (2020: 15) dengan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan oleh Siregar & Amanda (2023: 1926) media ular tangga dapat mendukung perkembangan kognitif dan psikomotorik, memotivasi, membimbing dan menghibur peserta didik dengan kegiatan yang interaktif.

Dalam mengembangkan media papinka, peneliti dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni; tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yakni; pertama, dari segi kevalidan yang divalidasi oleh para ahli diantaranya; ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian ahli materi mendapat persentase 93% dengan kategori "Sangat Layak" dari aspek relevansi kurikulum, keakuratan materi, dan keakuratan bahasa. hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nerita (2018: 53) menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila materi yang terdapat pada media telah disesuaikan dengan kurikulum capaian pembelajaran yang digunakan, serta bahan kajian telah

sesuai dengan kebenaran substansi materi. Penilaian ahli media mendapat persentase 89% dengan kategori "Sangat Layak" dari aspek tampilan media, kualitas media, dan penyajian media sesuai dengan pemaparan Dewi (2023: 58) kelayakan media dapat dilihat dari kelayakan kualitas tampilan media, tampilan media harus menarik, membangkitkan motivasi peserta didik, dan jelas. Penilaian ahli bahasa mendapat persentase 93% dengan kategori "Sangat Layak" dari aspek komunikatif, lugas, dan kaidah kebahasaan sesuai dengan yang dikemukakan oleh Junaidi (2020: 48) menuturkan bahwa media pembelajaran yang baik dan berkualitas haruslah menggunakan kebahasaan yang telah disesuaikan dengan kaidah dan kebahasaan yang berlaku, tingkat perkembangan bahasa, kognitif, dan emosional peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi, media, dan bahasa maka dapat disimpulkan media ular tangga yang dikembangkan sangat layak digunakan.

Kedua terkait dengan respon peserta didik terhadap penggunaan media yang dikembangkan mendapat respon positif dari peserta didik bahwa media yang dikembangkan membantu mereka dalam materi pembelajaran yang diberikan, materi yang disajikan menarik dan tidak membosankan, dan menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan yang tuturkan oleh Siregar & Ananda (2023: 1926) bahwa media permainan ular tangga dapat dijadikan alat bantu dalam pembelajaran untuk mendukung perkembangan kognitif dan psikomototik

peserta didik dengan kegiatan yang menghibur dan interaktif. Media yang dikembangkan juga bermanfaat menambah wawasan mengenai budaya lokal Banten sejalan dengan penelitian Putri dan Ananda (2020: 71) bahwa media yang mengintegrasikan budaya lokal secara utuh dapat digunakan sebagai pengembangan pembelajaran sekaligus mengenalkan konsep kebudayaan lokal kepada peserta didik.

Selanjutnya ketiga, untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal Banten diberikan soal pre-test dan post-test sebelum dan setelah menggunakan media dengan hasil pre-test rata-rata 57 dalam kategori "Perlu Bimbingan" dan post-test dengan rata-rata 90 dalam kategori "Sangat Baik". Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wulandari, dkk (2023: 3933) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi, memotivasi peserta didik, menimbulkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu menurut Anatasia, dkk (2024: 4) penggunaan model LOK-R pada pembelajaran dapat meningkatkan literasi peserta didik, mendukung pembelajaran kolaboratif, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan memungkinkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R

Bermuatan Budaya Lokal Banten termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan akumulasi persentase sebesar 92%. Penilaian respon peserta didik memperoleh persentase 93% termasuk dalam kategori interpretasi "Sangat Baik" dan hasil *pre-test post-test* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pre-test* 57 dalam kateogori "Perlu Bimbingan" sedangkan nilai rata-rata *post-test* 90 dalam kategori "Sangat Baik" artinya terjadi peningkatan setelah peserta didik menggunakan media ular tangga yang dikembangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal Banten di Kelas IV SD yang dilakukan di SDN Sukamanah untuk mata pelajaran IPAS muatan IPS pada materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, maka dapat disimpulkan bahwa Media Ular Tangga Berbasis Model Lok-R Bermuatan Budaya Lokal Banten sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah Dasar. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dengan validasi ahli materi memperoleh persentase 93%, ahli media media 89%, dan ahli bahasa 92,5% dengan kriteria "Sangat Layak" dan keseluruhan persentase kelayakan produk mencapai 91% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya respon peserta didik setelah menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Model Lok-R Bermuatan Budaya Lokal Banten "Sangat Baik" dengan memperoleh nilai persentase rata-rata 93% masuk dalam kategori

interpretasi “Sangat Baik”. Pemahaman peserta didik kelas IV SD Negeri Sukamanah terkait dengan budaya lokal Banten juga mengalami peningkatan setelah menggunakan media yang dikembangkan dengan hasil *pre-test* dengan rata-rata penilaian 57 dalam kategori “Perlu Bimbingan” meningkat setelah *post-test* memperoleh hasil rata-rata penilaian 90 dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Model LOK-R Bermuatan Budaya Lokal

Banten yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat diberikan yaitu, Media ini dapat dijadikan alternatif pilihan sarana pembelajaran yang menyenangkan dengan pengenalan budaya setempat, penggunaan media sebaiknya didampingi oleh pendidik karena rentan terjadi kegaduhan antar kelompok, dapat menjadi referensi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan model dan materi yang lainnya, ukuran media dapat dibuat sesuai kebutuhan, dan materi dalam media dapat diperluas dengan lebih banyak dengan memuat budaya Banten yang lainnya.

Daftar Pustaka

- Anastasia, A., Prihatiningtyas, N. C., & Buyung, B. (2024). Pembelajaran Literasi Orientasi Kolaborasi dan Refleksi (Lok-R) Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1-11.
- Anggraeni, M. C., & Kristin, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213.
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan Media Pembelajaran dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar. *JURNAL PENDIDIKAN YAYASAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM RENGAT*, 1(2).
- Dhesita, S. J. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran LOK-R Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 210-226.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Nerita, S., Hartati, Y. S., Maizeli, A., dan Afza, A. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Budaya Lokal Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5105-5121.
- Putri, F. A., & Ananda, L. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(4), 70-77.
- Santri, A. (2020). *Media Pembelajaran PAI*. Jawa Barat: CV. Adanu Abitama.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262-269.

- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924:1935.
- Soemantri, D., & Putri, S. K. (2024). Persepsi Guru Terhadap Integritas TPACK Dalam Pembelajaran IPS Di SD. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran, Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 89-102.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A.a., Cahyani, K., Nurazizah., T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*, 5(2), 3928-3936.