

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, pendidikan menjadi suatu sistem cukup penting di masyarakat. Sebab, pendidikan dapat dijadikan sebagai pembekalan untuk mengatasi tantangan dan masalah pada abad 21 saat ini (Lubaba, 2022: 687). Masyarakat berpandangan bahwa pendidikan dapat menjadi subjek untuk menciptakan suatu perubahan dalam menentukan kualitas kehidupan.

Pembelajaran adalah suatu bentuk tindakan seseorang yang memanfaatkan berbagai sumber-sumber untuk belajar agar mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan juga nilai-nilai positif. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar ketika guru, siswa, materi, metode, media, model, sarana dan prasarana saling mendukung. Siswa diharapkan dapat aktif baik fisik, mental, dan sosial. Kemudian, diharapkan juga guru agar dapat menentukan model, metode, dan media pembelajaran dengan tepat sehingga mampu meningkatkan pemahaman bagi siswa (Putri, 2019: 1).

Dalam dunia pendidikan, kurikulum memegang peranan penting. Sebab, kurikulum adalah suatu sistem pengaturan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang digunakan pedoman untuk tindakan belajar. Kurikulum 2013 masih digunakan di Indonesia saat ini. Pembelajaran K13 atau pembelajaran tematik berperan untuk membentuk karakteristik siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mata pelajaran dalam kurikulum 2013 untuk jenjang

pendidikan dasar meliputi PPKn, Bahasa Indonesia, IPS, PAI, SBdP, Matematika, IPA, serta PJOK. Materi ini dimasukkan ke dalam tema dengan penyampaian materi pembelajaran secara menyeluruh.

Keberhasilan suatu pembelajaran bisa disebabkan faktor-faktor, contohnya, penggunaan media pembelajaran oleh guru saat menyampaikan materi. Guru diharapkan bisa mendorong siswa belajar, menyediakan media pembelajaran dalam penyampaian materi serta menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien, efektif, dan menarik dalam waktu singkat namun bermakna. Salah satunya yaitu menggunakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran tentunya dengan inovatif agar mudah menyampaikan materi saat di kelas.

Media pembelajaran bisa dijadikan sarana penunjang dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran tematik seorang guru harus mampu berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dan tidak terfokus dengan bahan ajar baik itu buku cetak maupun gambar. Dalam pembuatan media pembelajaran tentunya sesuai kebutuhan dari siswa khususnya siswa sekolah dasar yang suka bermain, yaitu dengan memanfaatkan media permainan saat kegiatan pembelajaran serta disesuaikan dengan pemahaman siswa terhadap suatu materi (Fitriana, 2018: 5-6).

Berdasarkan teori yang dikemukakan Piaget, terdapat 4 perkembangan siswa, meliputi tahapan sensoromotorik, tahapan praoperasional, tahapan operasional konkret, dan tahapan operasional formal. Siswa sekolah dasar tergolong dalam tahap operasional konkret karena memahami hal-hal yang spesifik. Pengembangan kemampuan berpikir siswa dapat dicapai melalui penggunaan benda nyata atau alat peraga dalam pembelajaran, media pembelajaran adalah salah satu contohnya.

Siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan bantuan dari media pembelajaran (Fitriana, 2018: 7).

Dalam penelitian ini, peneliti memilih sasaran sekolah dasar yaitu UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan yang berlokasi di Jl. Hos Cokroaminoto 23, Demangan Barat, kecamatan Bangkalan, kabupaten Bangkalan, Jawa Timur, 69115. Dimana yang menjabat sebagai kepala sekolah hingga saat ini yaitu bapak Kinanto, S.Pd. Pada kegiatan pra penelitian ini, kelas yang menjadi sasaran adalah 32 siswa di kelas III dengan laki-laki ada 17 dan Perempuan ada 15. Untuk mengetahui masalah di kelas saat ini, maka dilakukan beberapa rangkaian kegiatan, diantaranya (1) observasi pra penelitian, (2) penyebaran angket kebutuhan siswa, dan (3) wawancara pra penelitian.

Pada tanggal 02 Maret 2023, peneliti melakukan kegiatan observasi pra penelitian untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran di kelas tersebut. Guru kelas III beserta siswa kelas III merupakan sasaran dari kegiatan tersebut. Dari kegiatan tersebut maka diketahui bahwa pembelajaran menggunakan beberapa metode, yaitu penugasan, diskusi, demonstrasi, ceramah, dan tanya jawab. Selama mengajar guru menggunakan media visual dan audio serta memanfaatkan buku guru, buku siswa, gambar-gambar, atau video dari *youtube* untuk memberikan materi. Gaya belajar visual, audio, juga kinestetik tersebut dimiliki oleh siswa kelas III. Dimana ketika proses pembelajaran, beberapa siswa ada yang memahami materi ketika mengamati sesuatu, mendengarkan suara, dan mempraktekkan sesuatu. Saat pembelajaran berlangsung siswa sangat aktif, cukup ramai, dan banyak bergerak di kelas. Sangat aktif disini dimaksudkan bahwa siswa aktif dalam merespon stimulasi dari guru. Tidak hanya itu, siswa juga cukup ramai dengan tidak

memperhatikan guru dan saling mengobrol bersama teman saat pembelajaran serta tidak bisa duduk diam dibangkunya.

Setelah dilakukan observasi pra penelitian, maka dilakukan penyebaran angket kebutuhan siswa pra penelitian pada tanggal 04 Maret 2023. Sasarannya yaitu 32 siswa kelas III. Tujuannya untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa pra penelitian, diperoleh informasi yaitu (1) Sebanyak 96,875% siswa menjawab bahwa mereka memperhatikan guru saat menyampaikan materi di kelas. (2) Siswa yang bosan ketika guru memberikan materi sebanyak 68,75%. (3) 62,5% siswa tidak suka jika guru banyak bicara ketika menyampaikan materi pembelajaran. (4) Sebanyak 96,875% siswa menjawab “ya” jika guru menggunakan buku paket ketika menyampaikan materi di kelas. (5) 87,5% siswa menjawab “ya” bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran selain buku paket dan siswa suka menjawab pertanyaan dari guru. (6) Siswa yang merasa suka jika guru menggunakan media pembelajaran selain buku paket sebanyak 81,25%. (7) Siswa yang suka belajar sambil bermain sebanyak 78,125%. (8) Sebanyak 96,875% siswa sudah mengetahui tentang permainan ular tangga serta dapat memainkannya.

Selanjutnya, untuk mengetahui permasalahan dan mendapatkan informasi secara mendalam di kelas III sehingga peneliti melakukan wawancara pra penelitian pada tanggal 08 Maret 2023. Dalam kegiatan ini, subjek penelitiannya adalah guru kelas III. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kelas III menggunakan kurikulum 2013. Biasanya guru menggunakan buku tematik guru dan buku tematik siswa, *youtube*, juga *google* sebagai media saat mengajar. Silabus dan RPP menjadi pedoman guru saat mengajar di kelas, dimana kedua perangkat pembelajaran

tersebut sudah disediakan di sekolah dan penerapannya disesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat di kelas. Kendala yang dihadapi guru saat mengajar yaitu (1) siswa ramai (kurang kondusif) saat guru menjelaskan materi dan mengobrol dengan teman sebangkunya (2) membutuhkan kesabaran saat mengajar karena siswa kurang dapat dikondisikan dimana sering berjalan dari bangku satu ke bangku lainnya serta kurang memperhatikan guru dan (3) kurangnya ketersediaan media untuk mengajar baik yang dibuat guru maupun sekolah. Guru biasanya menunjukkan suatu video yang diambil dari *youtube* dan juga gambar dari internet. Untuk mengatasi kendala tersebut biasanya guru memberikan teguran yang bersifat pendekatan kepada siswa dan terkadang juga melakukan *ice breaking* agar siswa tidak ramai di kelas. Guru membutuhkan media saat mengajar yang berbeda agar memotivasi belajar siswa dengan disesuaikan gaya belajar siswa, dan tentunya selain *youtube*. Hal ini dikarenakan keterbatasan LCD yang saat ini ada di sekolah dan pemakaiannya harus bergantian dengan kelas lainnya.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas III, diperoleh informasi jika muatan PPKn masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang kurang, tidak hanya itu karakter sopan dan santun serta tingkah laku siswa juga dirasakan masih kurang. Kegiatan pembelajaran pada muatan PPKn sama halnya seperti muatan lainnya. Namun, terdapat suatu pembiasaan menyanyikan Indonesia Raya. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian siswa ditemukan bahwa pada tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, 19 siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM, yang mana nilai KKM tersebut yaitu 65. Guru terkadang menyiapkan media pembelajaran dari rumah untuk pembelajaran muatan PPKn, seperti berupa gambar-gambar makanan khas daerah. Untuk menentukan

media yang cocok biasanya guru menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Respon siswa tentunya senang apabila guru menggunakan media pembelajaran selain buku paket karena lebih menarik.

Dalam memahami suatu materi siswa memiliki cara yang berbeda-beda, ada yang mudah memahami ketika ditunjukkan gambar-gambar, mendengarkan suara, maupun mengamati gerakan. Karena gaya belajar yang dimiliki siswa beragam sehingga media pembelajaran yang digunakan guru harus mampu memenuhi kebutuhan siswa tersebut. Berdasarkan hasil pra penelitian tersebut, siswa lebih menyukai jika guru menggunakan media pembelajaran selain buku paket. Guru biasanya lebih sering menggunakan buku tersebut sebagai media pembelajaran. Guru juga masih kurang menguasai teknologi. Untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa terkadang guru memanfaatkan *youtube* sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, keterbatasan *LCD* yang ada di sekolah membuat guru mengalami kendala.

Keseluruhan siswa sudah mampu mengoperasikan *handphone* namun terdapat larangan penggunaannya saat di sekolah. Siswa lebih menyukai jika guru menggunakan media selain buku paket. Tidak hanya itu, siswa juga menyukai jika saat belajar juga diselingi dengan bermainnya. Saat di kelas, siswa senang bergerak sehingga tidak mau diam lama di tempat duduknya. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain dan bergerak. Media pembelajaran berbentuk nyata dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa permasalahan yang dipaparkan, maka hal yang paling dibutuhkan adalah media pembelajaran. Disesuaikan dengan kegiatan belajar yang disukai siswa yaitu belajar sambil bermain. Sehingga, peneliti menawarkan sebuah

pengembangan media untuk memudahkan guru menyampaikan topik terkait kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga sekaligus media tersebut dapat digunakan untuk sebuah permainan. Permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang dikenal dengan nama permainan ular tangga. Permainan ini dipilih dikarenakan siswa sudah mengenal permainan tersebut dan mengetahui cara bermainnya.

Media yang dikembangkan akan membentuk interaksi antar seseorang saat dimainkan. Sehingga, melalui permainan ini akan menumbuhkan karakter pada diri siswa. Dengan media ini, siswa tidak hanya diam di tempat tetapi dapat bergerak. Hal ini dikarenakan dalam penggunaannya siswa menjadi bidaknya. Tidak hanya itu, terdapat suara dan gambar yang ada pada media sehingga mampu memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa. Guru maupun siswa dapat menggunakan media tersebut setiap saat. Dalam penggunaannya hanya membutuhkan 1 *handphone* untuk mendukung penggunaan media.

Permainan ular tangga adalah suatu permainan dengan dimainkan dua bahkan lebih pemain di mana jumlah langkah yang harus diambil oleh sebuah bidak dihitung dengan dadu untuk mencapai kemenangan serta menggunakan papan berbentuk kotak. Papan permainan dibagi menjadi beberapa kotak kecil dengan berbagai "tangga" dan "ular" yang terhubung ke kotak lainnya. Apabila pemain menempati kotak gambar tangga, sehingga pemain naik hingga panjang tangga. Namun, ketika pemain berhenti di kotak gambar ekor ular, sehingga pemain harus turun sampai kepala ular. Dalam permainan ini, pemain dapat dikatakan menang ketika sampai diakhir permainan. Ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu

media belajar. Sebab, melalui permainan ini siswa dapat bermain sekaligus belajar. Permainan ini bisa dipakai baik dalam maupun luar kelas (Efriyanti, 2022: 26-28).

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah Yuni Artika Putri Pratiwi dengan judul “Pengembangan Media Peta Ular Tangga Indonesia Tema 7 Indahnya Keberagaman Di Negeriku Subtema 1 Pembelajaran 3 Muatan IPS Kelas IV Di SDN Banjar 2 Galis”, yang menyatakan bahwa penggunaan media peta ular tangga Indonesia sangat valid, efektif, dapat diterapkan, praktis, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan menurut 3 validator memperoleh sebesar 89,1% dengan kriteria sangat valid. Keefektifan dari hasil belajar siswa memperoleh sebesar 94 dengan ketuntasan belajar klasikal 100% yaitu kriteria sangat efektif. Keterterapan media diperoleh dari lembar respon guru yaitu 97,5% dengan kriteria sangat baik. Kepraktisan didapatkan dari lembar kegiatan guru dengan memperoleh sebesar 94,1% dengan kriteria sangat praktis. Kemenarikan didapatkan dari respon siswa dengan memperoleh sebesar 98% dengan kriteria sangat menarik.

Berdasarkan pada latar belakang diatas serta didukung dengan penelitian terdahulu, maka media ular tangga bisa dijadikan media yang dapat diinovasikan juga perlu dikembangkan. Sehingga, peneliti ingin melaksanakan studi pengembangan media yang judul “Pengembangan Media ULTRA BAHASAKU (ULar Tangga RAKsasa kewajiBAN dan Hak Sebagai Anggota KelUarga) Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media ULTRA BAHASAKU pada tema 4 subtema 1 yang valid sebagai media pembelajaran kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan?
2. Bagaimana mengembangkan media ULTRA BAHASAKU pada tema 4 subtema 1 yang efektif sebagai media pembelajaran kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan?
3. Bagaimana mengembangkan media ULTRA BAHASAKU pada tema 4 subtema 1 yang menarik sebagai media pembelajaran kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media ULTRA BAHASAKU pada tema 4 subtema 1 yang valid sebagai media pembelajaran kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan.
2. Untuk mengembangkan media ULTRA BAHASAKU pada tema 4 subtema 1 yang efektif sebagai media pembelajaran kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan.
3. Untuk mengembangkan media ULTRA BAHASAKU pada tema 4 subtema 1 yang menarik sebagai media pembelajaran kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran dengan berbentuk 2 dimensi untuk Kelas III SD materi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga pada tema 4 subtema 1. Dimana pengembangan ini tertuju pada kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan.
2. Produk diberi nama ULTRA BAHASAKU yang merupakan singkatan dari media (ULar Tangga RAKsasa kewajiBAn dan HAK Sebagai Anggota KelUarga). Media ini akan dilengkapi dengan alas media, dadu, bidak (siswa), barcode, kartu pertanyaan dan kartu hukuman, id card, bintang, surat misteri, kartu materi, buku petunjuk dan box kotak.
3. Alas Media ULTRA BAHASAKU
 - a. Produk di cetak dalam bentuk banner dengan ukuran yang besar dimana panjangnya 300 cm dan lebar 500 cm serta aman digunakan untuk siswa. Produk di desain dengan menggunakan aplikasi canva. Untuk kotak-kotak didalamnya berjumlah 45 yang diberi angka 1 sampai 45 dengan masing-masing kotak berukuran yaitu panjang 42 cm dan lebar 42 cm. Warna dari kotak-kotak tersebut yaitu putih. Kotak-kotak tersebut berisi materi, gambar, barcode, emoji, bintang, pertanyaan, dan hukuman.
 - 1) Materi: berupa teks yang berisi pernyataan terkait dengan materi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga yang harus dipahami.
 - 2) Gambar: berupa foto kegiatan yang berhubungan dengan materi.

- 3) Barcode: berupa gambar barcode yang apabila di-scan melalui handphone maka akan terdapat suara.
 - 4) Mika Bening, berupa mika yang berwarna putih atau transparan untuk meletakkan materi dan gambar.
 - 5) Emoji: berupa gambar karakter ekspresi bahagia dan sedih yang menandakan suatu perintah. Emoji bahagia adalah perintah untuk melangkah maju sebanyak 2 kotak sedangkan emoji menangis adalah perintah untuk mundur sebanyak 1 kotak.
 - 6) Bintang: berupa gambar bintang yang menandakan mendapat kebebasan sebanyak 1 kali apabila mendapat kartu hukuman.
 - 7) Pertanyaan: berupa gambar kartun sedang berpikir yang menandakan pemain harus mengambil kartu pertanyaan.
 - 8) Hukuman: berupa gambar surat yang menandakan pemain harus mengambil kartu hukuman.
 - 9) Start: berupa gambar siswa siap belajar sebagai tanda awal permainan atau kotak nomor 1.
 - 10) Finish: berupa gambar siswa berhasil sebagai tanda akhir permainan atau kotak nomor 45.
- b. Ada gambar tangga yang menandakan naik menuju ujung tangga dan gambar ular yang menandakan turun menuju kotak yang dituju.
 - c. Angka 1 sampai 45 di pojok kanan atas setiap kotak.
4. Dadu
 - a. Dibuat dengan bentuk kubus dengan besar setiap sisinya 20 cm.
 - b. Jumlah dadu ada 1 buah.

- c. Dibuat dari bahan kain flanel berwarna hitam yang dijahit dan berisi dakron.
 - d. Mata dadu menggunakan kain flanel berwarna merah dibentuk menjadi angka 1 sampai 6 kemudian ditempelkan dengan lem tembak. Lalu, dibawah angka diberi tulisan latin, yaitu satu, dua, tiga, empat, lima dan enam dari kain flanel berwarna biru kemudian ditempelkan menggunakan lem tembak.
5. Siswa sebagai bidak dalam media ULTRA BAHASAKU.
6. Surat Misteri
- a. Berupa amplop yang berisi teks bacaan.
 - b. Teks bacaan dicetak menggunakan kertas buffalo.
7. Kotak Materi
- a. Dicetak menggunakan kertas HVS dan di laminating.
 - b. Berisi teks pernyataan yang berhubungan dengan materi di kotak-kotak media.
8. Gambar Materi
- a. Dicetak menggunakan kertas HVS dan di laminating.
 - b. Berisi gambar kegiatan yang berhubungan dengan materi di kotak-kotak media.
9. Kartu Materi
- a. Dicetak menggunakan kertas buffalo.
 - b. Berisi teks bacaan dari pernyataan pada kotak materi.
10. Kartu Pertanyaan dan Kartu Hukuman
- a. Dicetak menggunakan kertas buffalo.
 - b. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan terkait materi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga.
 - c. Kartu hukuman berisi perintah untuk melakukan sesuatu.

11. Buku Petunjuk Penggunaan Media

- a. Berisi materi pembelajaran dan cara menggunakan media ULTRA BAHASAKU.
- b. Dicitak menggunakan kertas Art Cartoon berukuran A4 sebagai sampul buku dan pembatas buku serta menggunakan kertas HVS berukuran A4 sebagai isi buku.

12. Id Card

- a. Dicitak menggunakan kertas HVS berbentuk lingkaran panjangnya 6 cm dan lebarnya 6 cm serta dilaminating.
- b. Ada tulisan pemain 1 sampai pemain 7.
- c. Terdapat 6 warna yaitu hijau, merah, oren, biru, hitam, dan ungu sebagai pembeda setiap kelompok.

13. Bintang sebagai poin yang didapatkan pemain karena mampu menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan dan di akhir permainan dapat ditukarkan dengan hadiah (snack). Gambar dicetak menggunakan kertas HVS berwarna putih berbentuk lingkaran dengan memiliki panjang 5,08 cm dan lebar 5 cm.

14. Box kotak untuk menyimpan media agar tidak rusak, kotor, dan mudah dibawa dengan panjangnya 60 cm, lebarnya 42 cm, dan tingginya 37 cm. Dimana box kotak tersebut diberi stiker gambar produk.

15. Desain media pembelajaran ULTRA BAHASAKU dibuat dengan bentuk semenarik mungkin dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk mengedit media.

16. Pemilihan warna dan gambar dibuat dengan cara yang menarik sehingga siswa ingin belajar.

17. Buku petunjuk media dibuat dengan menarik dan mudah dipahami untuk menjelaskan cara penggunaan media.

E. Batasan penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, sehingga peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media. Dimana media yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang tergolong media cetak berbentuk permainan untuk tema 4 Subtema 1 pembelajaran 2, 4, 5, dan 6 kelas III Di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. Pokok bahasannya yaitu kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga. Peneliti memberi batasan penelitian pengembangan untuk memberikan gambaran arah penelitian ini. Adapun batasan-batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek uji coba adalah siswa dari kelas III UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan.
2. Materi adalah kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga pada pembelajaran tematik tema 4 Subtema 1.
3. Media hanya dilakukan untuk uji coba produk berjumlah 6 siswa dan juga uji coba pemakaian berjumlah 38 siswa.
4. Peneliti hanya memproduksi produk sebanyak 1 kali.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Siswa kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan menunjukkan masalah yang memerlukan penelitian dan pengembangan. Kurangnya media disediakan sekolah membuat guru sering menggunakan buku paket sebagai alat bantu menyampaikan materi di kelas. Meskipun guru terkadang menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran namun karena LCD yang terbatas di sekolah sehingga perlu bergantian dengan kelas lainnya.

Dengan adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu mempermudah siswa belajar di kelas dan membantu guru untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu. Sebagaimana siswa yang menyukai belajar sambil bermain maka media yang ditawarkan juga berbentuk permainan. Permainan ini sudah diketahui dan sering dimainkan siswa, yaitu permainan ular tangga. Hasil penelitian dengan judul “Pengembangan Media ULTRA BAHASAKU (ULar Tangga RAKsasa kewajiBAN dan HAK Sebagai Anggota KelUarga) Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas III UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan” diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah variasi dalam pengembangan media pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 kelas III. Selain itu, dapat juga digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dan teori dalam penelitian ini sebagai sumber penelitian tambahan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pengembang

Untuk meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan wawasan sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut serta mampu mendorong peneliti yang lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran baru dimana mata pelajaran maupun materi yang berbeda.

- b. Bagi guru atau calon guru

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan maupun bahan pertimbangan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan

dan kreativitas guru serta sebagai wawasan bagi calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

c. Bagi siswa

Dengan adanya pengembangan media ini, dimana siswa sebagai subjek penelitian diharapkan mendapat pengalaman baru secara langsung dalam penerapan pengembangan media pembelajaran tersebut serta dapat dijadikan sumber belajar lain yang membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Diharapkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian dan acuan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan siswa untuk mendorong proses dan mencapai tujuan pembelajaran (Umriah, 2017: 5).
2. Ular Tangga yaitu suatu permainan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih yang menggunakan papan untuk menghitung langkah bidak yang memiliki beberapa kotak yang terdapat gambar tangga dan ular serta dadu sebagai alat undian (Efriliyani, 2022: 28). Media ULTRA BAHASAKU merupakan modifikasi dari permainan ular tangga.