

Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Kegiatan Ekonomi

Ermelinda Alfiani Ikun¹, Putri Vina Sefaverdiana²

^{1,2}Prodi Pendidikan Ekonomi FPISH IKIP Budi Utomo
email: putrivisever89@gmail.com

Received: 20 November, 2022; Accepted: 16 Desember 2022; Published: 28 Desember, 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja siswa (LKS) berbasis ular tangga untuk mengetahui kelayakan dan peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi kegiatan ekonomi kelas VII SMP Bhakti Malang. Jenis penelitian merupakan pengembangan, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap saja yaitu: tahap *define*, tahap *design* dan tahap *develop*. Berdasarkan nilai rata-rata hasil validasi dari masing-masing aspek yakni; kelengkapan materi, keluasan materi, menciptakan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis siswa, semua tergolong dalam kriteria sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh dari ahli media sebanyak 41 dengan nilai 3,41. Dan ahli materi skor sebanyak 58 dengan nilai 3,86, Sehingga Lembar kerja siswa yang digunakan dinyatakan “sangat layak” dan dapat digunakan sebagai bahan ajar. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui pengembangan lembar kerja siswa berbasis ular tangga mengalami peningkatan dan sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran, didukung dengan perolehan nilai rata-rata 85,5.

Kata kunci: Lembar Kerja Siswa; Ular Tangga; Hasil Belajar

Abstract

This study aims to develop student worksheets (LKS) based on snakes and ladders to determine the feasibility and improvement of student learning outcomes for class VII economic activity material at SMP Bhakti Malang. This type of research is development, the development model used in this study is the 4-D development model which consists of 4 stages, but in this study only uses 3 stages, namely: the define stage, the design stage and the develop stage. Based on the average value of the validation results from each aspect namely; completeness of material, breadth of material, creating curiosity, students' critical thinking skills, all of the criteria are good. The total score from media experts is 41 with a value of 3.41. And material experts score from 58 is 3.86, so that the student worksheets used are declared "very

feasible" and can be used as teaching materials. From the results of data analysis, it shows that student learning outcomes through the development of snakes and ladders-based student worksheets have increased and very useful as learning media, supported by the acquisition of an average score of 85.5.

Keywords: Learning Outcomes; Snakes and Ladders; Student Worksheets

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat menuntut setiap manusia untuk memiliki perilaku giat dan disiplin dalam meningkatkan sumber daya manusia. Salah satu wadah yang dapat digunakan dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah pendidikan. Maka dapat dikatakan bahwa pendidikan sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia agar dapat mengikuti atau tidak tertinggal oleh kemajuan zaman. Berdasarkan penelitian (Wewu et al., 2021), Pendidikan adalah suatu usaha atau cara yang terencana dalam menciptakan suatu pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki serta memiliki keterampilan juga kecerdasan sesuai kebutuhan dirinya dan dapat bermanfaat bagi semua orang. Menurut (Syah, 2008) Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar.

Pendidikan mempunyai tanggung jawab dalam mewujudkan peserta didik yang berkualitas terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subjek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya tangguh, kreatif, mandiri dan professional dalam bidangnya masing masing (Rida, 2016). Pada umumnya guru seringkali mengajar hanya menggunakan buku pelajaran yang cenderung membosankan bagi siswa, sehingga siswa menjadi malas untuk mempelajarinya. Menurut (Pidarta, 2007) Para pendidik kebanyakan mengajar dengan cara-cara tradisional, mengikuti cara mengajar pendahulu-pendahulunya.

Menurut (Hamalik, 2005), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain, diantaranya membaca,

bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Ekonomi merupakan mata pelajaran IPS yang mempelajari tentang usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Mata pelajaran Ekonomi berkaitan dengan cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Mata pelajaran Ekonomi erat kaitannya dengan berpikir kritis. Hasil observasi di SMP Bhakti Malang, peneliti mendapatkan informasi bahwa lembar kerja siswa (LKS) yang digunakan pada mata pelajaran IPS adalah lembar kerja siswa (LKS) yang dibeli dari para penjual buku atau penyalur yang datang ke sekolah. Lembar kerja siswa (LKS) tersebut hanya berisi tentang uraian materi dari beberapa essay. Selain itu lembar kerja siswa (LKS) yang digunakan kurang memperhatikan kebutuhan dan karakter siswa sehingga belum mengali kemampuan berpikir kritis siswa.

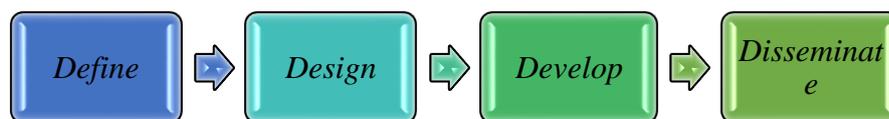
Untuk memperbaiki kondisi ini, maka perlu dikembangkan bahan ajar yang digunakan, salah satunya yaitu lembar kerja siswa (LKS) berbasis Ular Tangga. (Wati, 2021) Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efektif dan efisien dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat, maka dari itu sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut (Sugiyono, 2013). Sehingga produk yang dihasilkan dapat diuji keefektifannya dan menghasilkan sebuah produk baru yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*Four-D*). Model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu; tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan, S., Semmel, D.S., Semmel, 1974). Ketiga tahapan tersebut antara lain sebagai berikut :

Pengembangan (*Riset and Development*)



Gambar 1 .1 Langkah -langkah Penelitian

Pada penelitian ini digunakan model 4D yang terdiri atas empat tahapan utama. Akan tetapi pada penelitian ini dilakukan sampai tahap ketiga yaitu development. Alasan tersebut dikarenakan keterbatasan peneliti dalam penelitian dan akan memerlukan waktu yang cukup panjang dalam penelitian,

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi perangkat pembelajaran dan angket kuesioner respons siswa. Lembar validasi digunakan untuk mengukur dan menguji kelayakan serta mengetahui hasil belajar dalam media pembelajaran tersebut. Lembar validasi terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi ahli bahasa. Selain itu, lembar validasi digunakan untuk mendapatkan masukan bagi peneliti berupa kritik, saran, dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media dan strategi pembelajaran agar layak dan efisien dalam penggunaan.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa macam metode dalam mengumpulkan data yaitu Observasi, observasi ini bertujuan untuk memperoleh permasalahan yang ada dalam sebuah lingkup pembelajaran

yang dihadapi. Kedua adalah angket, angket yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data kelayakan LKS yang telah dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskriptif kuantitatif berupa skor validasi kelayakan materi dari ahli materi, validasi media dari ahli media pembelajaran, dan validasi bahasa dari ahli bahasa. Deskriptif kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli media dan juga ahli materi. Untuk menentukan beberapa kategori kelayakan dari LKS ini maka dipakai skala pengukuran skala *Likert*. Data kuantitatif yang telah diperoleh dari pengukuran skala *Likert* dikonversi berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan, yakni satu, dua, tiga, dan empat. Data ini merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Kategori skor dalam skala *Likert* menurut (Arikunto, 2013):

Tabel 1 Pedoman Skala Likert

| No. | Keterangan | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1 | Sangat Setuju | 5 |
| 2 | Setuju | 4 |
| 3 | Kadang-kadang | 3 |
| 4 | Tidak setuju | 2 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 |

Skor yang diperoleh dari angket kemudian dikonversikan untuk diketahui persentase kelayakan, persentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut. Menurut (Kountur, 2005)

$$X = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

Σx = Jumlah skor validator

n = Jumlah butir penilaian

Selanjutnya untuk menghitung persentase tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan keseluruhan subjek digunakan rumus:

Tabel 2 Kriteria Validasi Analisis Rata-rata

| No. | Nilai Rata-rata | Kriteria Validasi |
|-----|-----------------|-----------------------------|
| 1 | 3,00 - 4,00 | Valid (tidak revisi) |
| 2 | 2,51 – 2,99 | Cukup valid (tidak revisi) |
| 3 | 1,76 – 2,50 | Kurang valid (tidak revisi) |
| 4 | 1,00 – 1,75 | Tidak valid (tidak revisi) |

Lembar kegiatan siswa dinyatakan valid jika masing-masing hasil penilaian ahli minimal, memperoleh kriteria valid.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini hanya menggunakan 3 tahapan saja, yaitu tahap *define*, tahap *design*, dan tahap *develop*. Berikut adalah penjelasan dari ketiga tahap tersebut.

1. Prosedur Pengembangan Lks

a) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan pengembangan LKS. Dalam tahap ini ada ada langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut.

a. Analisis ujung depan

Tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran IPS ekonomi materi kegaitan ekonomi kelas VII SMP Bhakti Malang. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang mengacu pada kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang digunakan.

b. Analisis tugas

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis tugas yang digunakan untuk mencapai untuk mencapai kompetensi dasar. Tugas kelompok (uji kompetensi) yang digunakan untuk menguji pengetahuan siswa terhadap terhadap materi yang apa yang dikuasainya dan tugas individu (uji kemampuan) yang dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui paham siswa terhadap mata pelajaran.

c. Analisis konsep

Pada tahap ini peneliti menyusun konsep materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian sesuai dengan hasil analisis ujung depan. Penyusunan konsep materi ini dilakukan secara sistematis yang digunakan dalam penyusunan materi pada pengembangan LKS yang dikembangkan.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini peneliti juga melakukan perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan hasil analisis tugas dan analisis konsep yang dijadikan sebagai tujuan pembelajaran.

b) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk menyusun atau merancang LKS tahap perencanaan antara lain :

a. Penyusunan Tes

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menyusun kisi-kisi angket yang diberikan kepada ahli.

b. Pemilihan Media

Pada tahap ini peneliti memilih media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media yang dipilih adalah spidol, papan tulis, penghapus, buku siswa dan sumber belajar untuk mendampingi LKS dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

c. Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti memilih format yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran. Format yang digunakan dan dipilih peneliti adalah format yang sesuai dengan kurikulum 2013.

c) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli. Pada tahap ini langkah yang dilakukan sebagai berikut:

a. Validasi atau penilaian ahli

Pada bagian ini yang melakukan validasi adalah ahli media dan ahli materi yang diikuti dengan pemeriksaan ulang terhadap hasil penilaian dan saran dari para ahli.

2. Data Dan Analisis Hasil Validasi

Lembar kerja siswa yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Lembar kerja siswa divalidasi oleh satu dosen Ekonomi IKIP Budi Utomo Malang (sebagai ahli media) dan satu guru Pamong (sebagai ahli Materi)

Data validasi isi LKS oleh validator

Pada tahap ini dibagi menjadi tiga bagian, antara lain bagian pertama penilaian dalam bentuk angka yaitu antara 1-4, angket validasi isi pada bagian pertama terdiri dari dua aspek yaitu aspek penilaian isi materi dan aspek penilaian terhadap tampilan LKS, pada bagian kedua penilaian dalam bentuk angka antara 1-4 angket validasi pada bagian kedua terdiri dari aspek penilaian umum yaitu kesimpulan apakah LKS tersebut layak digunakan atau tidak, sedangkan pada bagian ketiga berisi tentang komentar dan saran dari ahli materi.

a. Validasi Isi Oleh Aspek Materi

Pada aspek penilaian isi materi ini di validasi oleh ibu Dyah Eka Larasati, M.Pd (Guru IPS SMP Bhakti Malang). Data hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Ringkasan Hasil Validasi oleh Ahli Materi

| No | Komponen | Skor Maksimal | Skor Validator |
|-----------|--|----------------------|-----------------------|
| 1 | Materi yang disajikan dalam LKS sesuai dengan kurikulum yang berlaku | 4 | 4 |
| 2 | Materi yang disajikan dalam LKS sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi | 4 | 4 |
| 3 | Materi yang disajikan dalam LKS sesuai dengandan juga mengarahkan siswa untuk langkah-langkah media pembelajaran ular tangga, dan juga mengarahkab siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari | 4 | 4 |

| | | | |
|----------------------------------|---|-------------|---|
| 4 | LKS yang dikembangkan dapat memfasilitasi kemampuan siswa | 4 | 4 |
| 5 | Materi yang disajikan dalam LKS dapat memotivasi siswa dan mendorong rasa ingin tahu siswa dalam memahami pembelajaran IPS pada materi kegiatan Ekonomi | 4 | 3 |
| 6 | Didalam LKS terdapat soal latihan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran | 4 | 4 |
| 7 | LKS ini memuat soal-soal yang menunjang pemahaman siswa terhadap materi Kegiatan Ekonomi | 4 | 4 |
| 8 | Soal-soal kegiatan ekonomi yang terdapat dalam LKS dapat dijadikan latihan siswa di sekolah maupun di rumah | 4 | 4 |
| 9 | Penggunaan bahasa dalam LKS ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa | 4 | 4 |
| 10 | Tersedia kolom kosong sebagai tempat siswa untuk menuliskan jawaban soal | 4 | 3 |
| 11 | Gambar yang disajikan mendukung materi dalam LKS dan menggunakan ilustrasi yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa | 4 | 4 |
| 12 | Materi yang disajikan dalam LKS dapat menciptakan kemampuan bertanya siswa | 4 | 4 |
| 13 | Kecukupan bobot materi untuk mencapai tujuan pembelajaran | 4 | 3 |
| 14 | Uraian materi pada LKS sesuai dengan judul kegiatan pembelajaran | 4 | 3 |
| 15 | Kandungan LKS seperti kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, KI, KD, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, daftar pustaka lengkap | 4 | 3 |
| Jumlah Skor Validator | | 58 | |
| Jumlah Skor Maksimal | | 60 | |
| Rata- rata skor Kelayakan | | 3,86 | |
| Kriteria | | Valid | |

Berdasarkan tabel 3 tentang validasi ahli materi dari pengembangan lembar kerja siswa berbasis ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Bhakti Malang mendapatkan skor kelayakan sebesar 3,86 dengan jumlah skor validator sebesar 58 dan jumlah skor maksimal 60. Hasil validasi oleh Ahli Materi tersebut Hasil menunjukkan bahwa materi pada pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP

Bhakti Malang termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

b. Validasi Isi Untuk Aspek Media

Validasi yang dilakukan di tinjau dari aspek tampilan media dan kesesuaian atau ketepatan materi. untuk memperoleh data mengenai validasi dari ahli media, peneliti menggunakan validasi skala likert dengan alternative jawaban 1-4, yaitu sangat baik, cukup baik, kurang baik, sangat kurang baik.

Tabel 4 Hasil Validasi Isi untuk Aspek Media

| No | Komponen | Skor Maksimal | Skor Validator |
|------------------------------|--|---------------|----------------|
| 1 | Pemakaian jenis huruf yang digunakan pada LKS sudah tepat dan mudah dibaca | 4 | 3 |
| 2 | Penggunaan sistem penomoran dan simbol dalam LKS sudah konsisten | 4 | 4 |
| 3 | Penulisan materi dalam LKS sudah jelas | 4 | 4 |
| 4 | Penggunaan variasi, ukuran, dan jenis huruf untuk judul setiap materi LKS sudah tepat dan sesuai | 4 | 3 |
| 5 | Desaian sampul LKS sudah sesuai dan terlihat menarik | 4 | 3 |
| 6 | Penggunaan kolom kosong dalam LKS sudah tepat | 4 | 3 |
| 7 | Layout atau tata letak dalam LKS ini sudah tepat dan menarik | 4 | 3 |
| 8 | Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar dalam LKS sudah tepat sehingga memudahkan pemahaman siswa | 4 | 3 |
| 9 | Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf | 4 | 4 |
| 10 | Spasi antar baris susunan teks normal | 4 | 4 |
| 11 | Ketepatan pemilihan dan komposisi warna | 4 | 4 |
| 12 | Spasi antar baris susunan teks normal | 4 | 3 |
| Jumlah Skor Validator | | 41 | |
| Jumlah Skor Maksimal | | 48 | |
| Rata-rata Validasi | | 3,41 | |
| Kriteria | | Valid | |

Berdasarkan hasil validasi Ahli Media (Dosen Ekonomi) tabel 4 tentang Pengembangan lembar kerja siswa berbasis ular tangga untuk meningkatkan hasil

belajar siswa kelas VII SMP Bhakti Malang mendapatkan skor kelayakan sebesar 3,41 dengan jumlah skor validator sebesar 41 dan jumlah skor maksimal 60. Perolehan tersebut menunjukkan Pengembangan lembar kerja siswa berbasis ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Bhakti Malang dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan LKS Berbasis Ular Tangga

Uji coba Skala Kecil

Sebelum melakukan analisis data awal peneliti terlebih dahulu telah membagi soal uji coba kepada 10 siswa kelas VII A. Kemudian data tersebut diambil sebagai tolak ukur untuk mengetahui Hasil dari kelayakan LKS.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Nilai Siswa

| No | Nama | KKM | Nilai | Keterangan |
|------------------------|------------------------|-------------|-------|------------|
| 1 | Ali Ahmad Eri | 75 | 80 | Tuntas |
| 2 | Denis Rafiudin | 75 | 85 | Tuntas |
| 3 | Hanifah Faiza | 75 | 85 | Tuntas |
| 4 | Julia Anugraeni | 75 | 90 | Tuntas |
| 5 | Maulidya Devania Putri | 75 | 95 | Tuntas |
| 6 | Mazidatul Fahma | 75 | 75 | Tuntas |
| 7 | Soleh Bachtiar | 75 | 75 | Tuntas |
| 8 | Achmad Aditya | 75 | 85 | Tuntas |
| 9 | Rasya Putri Syakina | 75 | 90 | Tuntas |
| 10 | Wahyu Maulana | 75 | 95 | Tuntas |
| Nilai KKM | | 75 | | |
| Nilai Rata-rata | | 85,5 | | |

Berdasarkan data diatas hasil kepraktisan Lembar kerja siswa yang diperoleh dari data kelas VII SMP Bhakti Malang sebagai uji coba skala kecil, didapatkan Skor rata-rata 85,5 pada kategori sangat praktis.

Pembahasan

Tahap pengembangan pada lembar kerjas siswa menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Desseminate*) yang diadaptasi

menjadi 3D (*Define, Design, Development*), penelitian ini hanya sampai pada tahap Development karena keterbatasan waktu peneliti. Tahap Pendefinisian (*Define*), analisis ujung depan digunakan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran IPS di SMP Bhakti Malang. Yang mengacu kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang digunakan. Analisis tugas digunakan untuk mencapai kompetensi dasar, dan juga untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dengan mengerjakan tugas kelompok (uji kompetensi) dan tugas individu (uji kemampuan). Analisis konsep digunakan untuk mengetahui prosedur penyusunan materi pada LKS yang dikembangkan, dengan menyusun konsep materi sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan sesuai dengan hasil analisis ujung depan. Analisis tujuan pembelajaran digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan hasil analisis tugas dan analisis konsep. Kedua Tahap Perancangan (*Design*), tahap perancangan terdiri dari : penyusunan tes berupa kisi-kisi angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Pemilihan media memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pemilihan format penjelasan mengenai struktur isi LKS berupa : halaman depan (cover), kata pengantar, petunjuk penggunaan LKS, standar isi, daftar isi, topik materi, materi, bagian suplemen, uji kompetensi, uji kognitif dan daftar pustaka. Ketiga Tahap Pengembangan (*Develop*), bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli.

Kelayakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Ular Tangga setelah melakukan validasi baik dari ahli materi dan ahli media pengembangan lembar kerja siswa Ular Tangga mendapatkan hasil dari validator dengan persentase 3,86 untuk ahli materi dengan kategori sangat layak digunakan (valid), 3,41 untuk ahli media dengan kategori sangat layak digunakan (valid). Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran ini dapat layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kepraktisan lembar kerja siswa berdasarkan hasil belajar siswa diperoleh data nilai rata-rata dari uji coba skala kecil di kelas VII A SMP Bhakti Malang

dengan skor 85,5 pada kategori sangat praktis. Didukung dengan hasil penelitian (Salombe, 2021) bahwa menggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika motivasi siswa dalam proses pembelajaran media ular tangga sudah meningkat, maka pemahaman siswa tentang pembelajaran akan meningkat, lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan pada akhirnya nilai yang diperoleh siswa dapat meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar LKS dikembangkan dengan yaitu model pengembangan Four-D (4-D) yang terdiri dari *define, design, develop, and disseminate*. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* dan tidak menggunakan tahap *disseminate* karena keterbatasan waktu peneliti.

Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Bhakti Malang yang dikembangkan memiliki kriteria penilaian bahan ajar LKS valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor kelayakan sebesar 3,86, ahli media mendapatkan skor kelayakan sebesar 3,41. Selain itu pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini ditandai dengan ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga, pencapaian ketuntasan dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa kelas VII sebesar 85,5. Media ini membantu siswa dalam memahami materi dengan cara menggunakan sebuah permainan dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Menentukan Sumber Data*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2005). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Kountur, R. (2005). *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis*. Jakarta:

PPM.

- Pidarta, M. (2007). *Landasan pendidikan, edisi II*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rida, Y. (2016). *Upaya Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Aturan Keselamatan Di Perjalanan Melalui Model Problem Based Learning*. Skripsi tidak diterbitkan, Bandung. Unpas Bandung.
- Salombe, Y. S. (2021). Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1724>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., Semmel, M. I. (1974). *Instruction Development For Training Teacher of Eceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Wewu, T. D., Fandyansari, M. W., & Sofian, H. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Problem Solving pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi. *Jurnal Ecoducation*, 3(2), 182–189.