

Pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE

Submit: 14 Juni 2023 Revisi: 23 Juni 2023 Terbit: 30 Juni 2023

Juwina Syahfitri¹, Chery Julida Panjaitan², Fenny Anggreni³
¹Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Langsa;
²Dosen IAIN Langsa
(juwinasyhfitri@gmail.com), (chery.julida@iainlangsa.ac.id),
(fenny@iainlangsa.ac.id)

Abstract

This research was conducted at MIS Al-Ashriyah, Langsa City regarding the development of game-based Intelligent Adventure media with the ADDIE model on the theme of ecosystems. The background is the lack of enthusiasm for student learning in class because the learning media used are less varied. The purpose of this study was to determine the development of Intelligent Adventure media with the ADDIE model, the feasibility of the media, teacher responses, and student responses to the media being developed. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques in this study were questionnaires. The results of the study show that the feasibility of the media can be seen from the validation results of the three experts. Material expert validation got 86% "Very Eligible". Phase I media validation got 77.5% "Suitable" and phase II media validation got 86.2% "Very Feasible". Stage I language validation got 78% "Decent" and stage II language validation got 100% "Very Feasible".

Keywords: ADDIE Model, Games, Intelligent Adventure, Media

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di MIS Al-Ashriyah Kota Langsa tentang pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem yang dilatarbelakangi oleh kurangnya antusias belajar siswa di kelas karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan ialah mengembangkan media Petualangan Cerdas dengan model ADDIE, kelayakan media, respon guru, dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Jenis penelitian ini ialah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi ketiga ahli. Validasi ahli materi mendapat hasil 86% "Sangat Layak". Validasi media tahap I mendapat hasil 77,5% "Layak" dan validasi media

tahap II mendapat hasil 86,2% "Sangat Layak". Validasi bahasa tahap I mendapat hasil 78% "Layak" dan validasi bahasa tahap II mendapat hasil 100% "Sangat Layak".

Kata kunci: Media, Model ADDIE, Permainan, Petualanga Cerdas

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tema atau tematik berupa model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran ke dalam suatu tema. Fungsi pembelajaran tematik yaitu untuk memberi kemudahan bagi peserta didik untuk memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata/kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Saat mengajarkan pembelajaran tematik guru diharapkan dapat melakukannya dengan kreatif dan inovatif sehingga siswa tetap bersemangat dan antusias dalam belajar. Akan tetapi masih banyak guru yang kesulitan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga siswa merasa bosan dengan suasana dan proses belajar yang kerap sama setiap harinya di kelas.

Upaya dalam meningkatkan semangat belajar bukan hanya dibebankan pada siswa saja, namun perlu kemantapan guru dalam mengantarkan pembelajaran yang menyenangkan (Chery Julida Panjaitan, 2021). Banyak sumber belajar kreatif yang dapat diterapkan sehingga menjadi daya tarik untuk peserta didik. Berdasarkan komponen yang dapat mendukung kegiatan belajar di kelas dapat digunakan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran ialah seperangkat yang dipakai untuk menyampaikan materi dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Salah satunya dapat menciptakan kondisi belajar

yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik terutama untuk anak SD/MI.

Penerapan media adalah suatu hal penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media yang digunakan sangat membantu guru dalam melaksanakan pengajaran kepada siswa dengan maksimal, efisien dan efektif sehingga bisa mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran setidaknya dapat mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik sehingga mereka menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Selain dari pada itu peserta didik juga butuh proses belajar yang menyenangkan, menghibur dengan menggunakan media yang menarik (Prayoga et al., 2019).

Maka dari itu diperlukan penggunaan media yang kreatif dan inovatif sehingga membuat siswa tertarik dan semangat untuk belajar. Media yang kreatif dengan tampilan yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik. Media berasal dari kata *Medius* dalam Bahasa latin yang memiliki arti pengantar atau perantara. Arsyad berpendapat bahwa media dapat berupa suatu peristiwa, materi, alat yang dipakai maupun manusia itu sendiri yang mampu menciptakan suasana yang baik sehingga peserta didik dapat menambah pengetahuan dan pengalamannya (Nugrahani & Rupa, 2017). Media belajar ialah alat yang digunakan pada proses belajar sebagai perantara menyalurkan pesan yang dapat menstimulus peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran (Ningsih et al., 2021)

Tema ekosistem merupakan tema kelima di kelas V. Tema ekosistem memuat 3 subtema satu diantaranya yakni subtema 1 "Komponen Ekosistem". Materi ekosistem yang diberikan kepada peserta didik kerap dianggap sulit jika penyampaian materi

dengan cara biasa tanpa adanya penunjang dalam proses belajar (Lestari, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru kelas V di MI Al-Ashriyah menyatakan, bahwa guru membutuhkan suatu alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik untuk mendukung para siswa lebih bersemangat saat pembelajaran tematik. Beliau sudah memanfaatkan media pembelajaran, namun hanya memanfaatkan alat pendukung yang ada di sekolah saja berupa buku paket dan sesekali menggunakan infokus untuk menampilkan gambar, video serta penjelasan terkait materi pembelajaran tematik yang sedang diajarkan. Namun itu masih dirasa kurang karena jika menggunakan media seperti itu saja siswa akan merasa bosan saat belajar dan hanya ada beberapa siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya duduk diam dan juga mengobrol dengan teman sebangkunya saat pembelajaran berlangsung.

Ketika guru melontarkan pertanyaan kepada peserta didik hanya beberapa dari mereka yang berani menjawab. Dengan begitu hanya para siswa pintar saja yang aktif di dalam kelas. Maka dari itu perlu diciptakan suasana belajar yang dapat mendorong semua siswa untuk dapat aktif dan bisa berkembang pengetahuannya saat belajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru tersebut serta mempertimbangkan karakter siswa kelas V MI Al-Ashriyah yang dominan menyukai proses belajar yang menyenangkan terlebih lagi jika belajar dengan metode permainan. Media pembelajaran berbasis permainan dikemas untuk merangsang kemampuan berpikir dan salah satunya untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penulis berinovasi untuk melakukan pengembangan media untuk

menunjang proses pembelajaran tematik di sekolah dengan judul "Pengembangan Media Petualangan Cerdas Berbasis Permainan dengan Model ADDIE pada Tema Ekosistem". Pada penelitian ini yang menjadi rumusan masalahnya yaitu Bagaimana pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem?

Hasil riset menunjukkan bahwa media ular tangga berbantuan flashcard dapat dipakai dalam pembelajaran berdasarkan persentase ahli media dan ahli materi berurutan sebesar 94% dan 97% dengan kategori sangat layak (Tiarawati & Sukardi, 2021). Akibatnya kemampuan pemahaman konsep peserta didik Kelas V juga meningkat (Asiah et al., 2021).

Pengembangan media permainan ular tangga juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar tematik SD. Media ini dapat dikembangkan dengan menggunakan tahapan model Dick and Carey. Keefektifan ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada saat post-test. Rata-rata siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebesar 75 (Chahib et al., 2017).

Pengembangan media permainan ular tangga juga dapat dimodifikasi secara virtual bernuansa adat Lampung untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung memperoleh presentase kelayakan ahli materi 82,3% dan 83,3%, ahli media 81% dan 84,5%, respon guru sebanyak 3 orang masing masing 83,3%, 85% dan 89%, respon siswa 89,4% (Sari, 2021).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R & D (Research and Development)* (Haryati, 2012).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R & D (Research and Development)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilakukan di kelas V-A MIS Al-Ashriyah Langsa. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala kelayakan yang telah ditetapkan dan skala respon.

Tabel 1. Skala Kelayakan Media

Skor Kelayakan Produk	Kriteria
$0\% \leq X \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$21\% \leq X \leq 40\%$	Tidak Layak
$41\% \leq X \leq 60\%$	Cukup
$61\% \leq X \leq 80\%$	Layak
$81\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Layak

Tabel 2. Skala Respon Siswa

Skor Kelayakan Produk	Kriteria
$0\% \leq X \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik
$21\% \leq X \leq 40\%$	Tidak Menarik
$41\% \leq X \leq 60\%$	Cukup
$61\% \leq X \leq 80\%$	Menarik
$81\% \leq X \leq 100\%$	Sangat Menarik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan bernama Petualangan Cerdas yang telah divalidasi oleh beberapa ahli, dilakukan perbaikan, dan telah diujicobakan. Media Petualangan Cerdas berupa media pembelajaran yang dimodifikasi dari sistem permainan ular tangga yang terdiri dari papan permainan, pion,

kartu soal sehingga menjadi media permainan yang lebih komunikatif dan mudah dimengerti. Dengan warna yang menarik, didesain dengan penuh warna menjadikan media ini sangat menarik antusias belajar siswa.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dengan menerapkan model ADDIE. Memuat lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut hasil pengembangan media Petualangan Cerdas berbentuk permainan:

a. Analysis

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis yang dilakukan di MIS Al-Ashriyah Langsa. Hasil analisis ini menjadi acuan peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis ini terbagi menjadi tiga yaitu analisis masalah, analisis materi dan analisis karakteristik siswa.

Analisis masalah dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai masalah atau kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan informasi tersebut peneliti melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran tematik di kelas. Dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapati bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media seadanya yang disediakan sekolah seperti buku paket dan media gambar melalui infokus. Hal tersebut membuat siswa kurang antusias saat belajar dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Sebagian besar siswa hanya duduk diam dan juga mengobrol dengan teman sebangkunya saat pembelajaran berlangsung. Saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa

hanya beberapa siswa yang berani menjawab. Dengan begitu hanya para siswa pintar saja yang aktif di dalam kelas.

Analisis materi dilakukan peneliti dengan menentukan materi pembelajaran, KI, dan KD berdasarkan dengan silabus kurikulum 2013 serta merumuskan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis materi yang sesuai untuk dijadikan bahan ajar. Materi yang dipilih peneliti adalah Tema Ekosistem Subtema komponen ekosistem muatan IPA. Adapun KD dan indikator pencapaian kompetensi ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Materi

Tema 5	Ekosistem
Subtema 1	Komponen ekosistem
KD	3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jarring jarring makanan di lingkungan sekitar
Indikator	3.5.1 Mengidentifikasi ekosistem alami dan buatan 3.5.2 Menganalisis komponen ekosistem 3.5.3 Mengidentifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya 3.5.4 Menganalisis daur hidup hewan

Berdasarkan analisis yang dilakukan ini maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media Petualangan Cerdas berbasis permainan. Karena karakteristik siswa di SD/MI berada pada fase yang menyukai hal hal menyenangkan salah satunya permainan. Selain itu Penggunaan media ini yang dilakukan berkelompok dapat bisa melatih sikap kerjasama dan

kemampuan berkomunikasi antar siswa. Sehingga para siswa dengan anggota kelompoknya dapat bertukar pendapat dan pemahaman saat menjawab kartu soal, dengan begitu siswa yang belum paham mendapat pemahaman baru setelah berinteraksi dengan siswa yang lain.

b. Design

Pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan ini dalam proses pembuatannya menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft word untuk pembuatan banner, kartu soal, dan buku panduan. Adapun desain setiap komponen yang ada dalam media Petualangan Cerdas berbasis permainan ialah sebagai berikut:

1. Stiker kotak pengemasan

Stiker kotak pengemasan didesain menggunakan aplikasi Canva. Dicitak pada kertas *Sticker Glossy Paper*, kemudian ditempel pada kotak pengemasan media. Stiker ini didesain dengan tampilan yang menarik dengan nuansa lingkungan sekitar sesuai dengan tema ekosistem pada pembelajaran tematik. Stiker ini mewakili isi dari media yang ada didalamnya dengan menambahkan gambar dari setiap komponen media Petualangan Cerdas. Pada stiker juga dilengkapi informasi mengenai kelas, tema, materi, Kompetensi Dasar yang akan dicapai, dan contact person berupa email pengembang media.



Gambar 1. Stiker kotak pengemasan

2. Banner (papan permainan)

Peneliti mendesain papan permainan menggunakan aplikasi canva, kemudian dicetak berbentuk banner/spanduk dengan ukuran 100x100 cm. Banner didesain dengan menampilkan gambar pohon, rumput, dan menggunakan warna dasar hijau untuk mendukung visualisasi tema ekosistem yang menggambarkan lingkungan sekitar.

Pada banner juga terdapat gambar pelengkap seperti kompas, tenda kemah, dan rute permainan yang menyerupai suatu jejak petualangan sesuai dengan nama media ini. Dalam rute permainan ditambahkan gambar hewan seperti kupu-kupu, harimau, buaya, ular, dan gambar batu karena menyesuaikan dengan tema yang diusung dan juga disesuaikan dengan materi dan KD yang hendak dicapai. Selain itu dalam banner terdapat kotak untuk meletakkan kartu soal dan spinner untuk mengikuti alur rute permainan. Pengembang menggunakan spinner bukan dadu agar memudahkan penyimpanan komponen media, karena jika menggunakan dadu dengan ukuran kecil akan mudah hilang dan jika menggunakan dadu ukuran besar akan sulit penyimpanannya.

Banner didesain menggunakan warna beragam yang kontras sehingga dapat menarik minat siswa saat menggunakan media yang dikembangkan.



Gambar 2. Banner (papan permainan)

3. Kartu soal

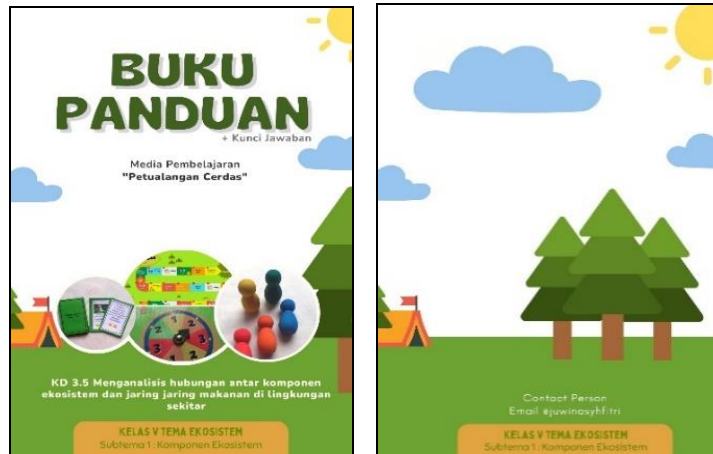
Kartu soal terdapat bagian depan dan belakang. Bagian belakang kartu soal di desain menggunakan aplikasi Canva, dan bagian depan dibuat menggunakan Microsoft word dengan jenis font Calibri ukuran 10-12. Kartu soal bagian dalam depan dicetak pada kertas hvs putih dan kartu soal bagian belakang dicetak pada kertas jeruk warna hijau. Kemudian kedua sisi kartu digabungkan menggunakan lem agar lebih tebal dan tidak mudah rusak. Setiap kartu soal terdapat bintang sesuai dengan kesukaran soal di dalamnya. Kartu soal memuat materi tentang ekosistem alami dan buatan, komponen ekosistem biotik dan abiotik, jenis hewan berdasarkan makanannya, dan daur hidup hewan (metamorfosis).



Gambar 3. Kartu soal

4. Buku panduan

Sampul buku panduan didesain menggunakan aplikasi Canva, kemudian di cetak pada kertas *glossy paper*. Desain sampul buku panduan tetap menampilkan visualisasi ekosistem sekitar. Pada desain sampul buku panduan ditambahkan informasi berupa kelas, tema, materi, Kompetensi dasar yang dicapai, dan kontak person penulis. Isi buku panduan dibuat menggunakan Microsoft word dengan jenis font Calibri ukuran 12 dan font Homemade Sausage ukuran 20. Isi buku panduan berisi dekripsi media, komponen media, petunjuk penggunaan, kunci jawaban kartu soal, dan identitas penulis. Isi buku panduan ini dicetak pada kertas HVS.



Gambar 4. Sampul buku panduan

c. Development

Produk awal yang telah didesain mendapat saran dan masukan dari Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Selanjutnya untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan perlu dilakukan tahap validasi menggunakan angket skala likert dengan 5 tingkatan skor penilaian. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh tiga orang validator. Validasi pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan divalidasi oleh tiga orang ahli untuk bidang media, materi dan bahasa.

Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 86%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 1.1 Skala Kelayakan bahwa materi yang termuat dalam media Petualangan Cerdas "Sangat Layak". Adapun saran dari ahli materi yaitu untuk memperbaiki susunan kata pada soal tentang biotik dan abiotik. Kemudian mengganti soal tentang karnivora dan herbivora dengan menambahkan gambar di dalamnya.

Hasil validasi ahli media tahap I mendapatkan presentase 77,5%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 1.1 Skala Kelayakan bahwa media Petualangan Cerdas "Layak". Adapun saran dari ahli media yaitu agar peneliti memperbaiki ukuran dan jenis tulisan pada buku panduan, menggunakan warna yang kontras dan tidak senada, serta mencantumkan subtema pada sampul buku panduan. Karena validasi media tahap I mendapatkan presentase 77,5% dengan kategori layak, dengan hasil tersebut peneliti merasa masih perlunya dilakukan validasi lanjutan. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran/komentar dari validator media. Peneliti melakukan validasi media tahap II. Pada validasi ahli media tahap II mendapatkan presentase 86,2% dengan Skala Kelayakan media Petualangan Cerdas "Sangat Layak". Berdasarkan penilaian validasi tahap II dinyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan tanpa revisi. Dari hasil validasi media tahap I dan validasi media tahap II terlihat adanya peningkatan presentase kelayakan terhadap media Petualangan Cerdas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan tanpa revisi.

Hasil validasi ahli bahasa tahap I mendapatkan presentase 78%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 1.1 Skala Kelayakan bahwa bahasa yang termuat dalam media Petualangan Cerdas "Layak". Adapun saran dari ahli bahasa yaitu agar peneliti memperbaiki susunan kata dan kalimat di setiap komponen media baik pada banner, kartu soal, dan buku panduan. Karena validasi bahasa tahap I mendapatkan presentase 78% dengan kategori layak, dengan hasil tersebut peneliti merasa masih perlunya dilakukan validasi lanjutan. Setelah melakukan revisi berdasarkan

saran/komentar dari validator bahasa. Peneliti melakukan validasi bahasa tahap II. Pada validasi ahli media tahap II mendapatkan presentase 100% dengan Skala Kelayakan media Petualangan Cerdas "Sangat Layak". Dari hasil validasi media tahap I dan validasi media tahap II terlihat adanya peningkatan presentase kelayakan terhadap media Petualangan Cerdas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media Petualangan Cerdas layak digunakan tanpa revisi.

d. Implementation

Tahap implementasi merupakan lanjutan dari tahap pengembangan. Media Petualangan Cerdas berbasis permainan yang sudah di desain, direvisi, serta divalidasi oleh validator selanjutnya diujicobakan pada siswa kelas V MIS Al-Ashriyah Langsa. Peneliti melakukan ujicoba dengan total 3 jam pelajaran IPA masing-masing 35 menit. Ujicoba dilakukan 2 tahap, yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba skala terbatas dilakukan kepada 5 siswa dari kelas V-A MIS Al-Ashriyah Langsa. Setelah melakukan uji coba skala terbatas, peneliti melakukan ujicoba skala luas kepada 24 siswa kelas V di MIS Al-Ashriyah Langsa.

Respon siswa terbagi menjadi dua yaitu respon siswa skala terbatas dan respon siswa skala luas. Adapun respon siswa pada uji coba skala terbatas mendapatkan hasil presentase 93,6%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.9 Skala respon guru dan siswa bahwa media Petualangan Cerdas mendapat kategori "Sangat Menarik" Kemudian respon siswa pada uji coba skala luas mendapatkan presentase 96,5%. Dapat disimpulkan berdasarkan tabel 3.9 Skala respon guru dan siswa bahwa media Petualangan Cerdas

mendapat kategori "Sangat Menarik". Berdasarkan dari hasil angket respon siswa terlihat bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis Permainan.

Dengan menggunakan media Petualangan Cerdas berbasis Permainan mampu memotivasi dan menarik antusias siswa yang berdampak baik pada peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian widiana dkk bahwa media pembelajaran permainan mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD negeri 2 Bengkulu dengan nilai rata-rata pretes 66,4 dan nilai rata-rata postes 81.(Widiana et al., 2019)

e. Evaluation

Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi berguna untuk memperbaiki empat tahap yang sebelumnya telah dilakukan yaitu tahap *analysis, design, development, dan implementation*. Hasil evaluasi yang diperoleh adalah saran saran yang diberikan oleh para validator guna memperbaiki hasil akhir dari media Petualangan Cerdas yang dikembangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE pada tema ekosistem, maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media Petualangan Cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE terdiri dari lima

tahapan. Pertama, *Analysis* yaitu peneliti mengidentifikasi bahwa anak SD/MI masih pada tahap bermain dan menyukai hal yang menyenangkan. Kedua, *Design* yaitu merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft Word. Ketiga, *Development* yaitu tahap validasi tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Keempat, *Implementation* yaitu penerapan media yang telah dikembangkan kepada siswa kelas V-A MIS Al-Ashriyah. Kelima, *Evaluation* tahap terakhir melakukan evaluasi untuk memperbaiki kualitas media yang dikembangkan. Dari hasil tahap pengembangan media yang telah dilakukan dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis permainan sangat layak untuk diterapkan guna mendukung proses pembelajaran tematik pada tema ekosistem muatan IPA di kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18.
- Chahib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7).
- Chery Julida Panjaitan. (2021). Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Berbantu Kotak Kejutan. *Jurnal Pena Edukasi*, 8(2), 63–70.
- Harwini, N., & Khaerudin. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun Dan Tanwin Di Tpq Bani Al-masyhuriyah. *Jurnal Al-Miskawaih*, 1(2), 193–214.

- Haryati, S. (2012). Research and Development (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *FKIP-UTM*, 37(1), 11–26.
- Lestari. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3(11), 14–23.
- Ningsih, T. A., Julida, C., & Sari, R. (2021). Pengaruh Media Pop Up Book terhadap Keterampilan Berbicara Siswa MIS Al-Ashriyah Langsa. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(2), 104–119.
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Prayoga, K. S., Kumala, F. N., & Yasa, A. D. (2019). Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Sukolilo 01 Kecamatan Wajak. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3(1), 229–237.
- Sari, L. N. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183–190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>
- Tiarawati, & Sukardi. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 9(1).
- Wahyuni, Panjaitan, C. J., Nuraida, & Husna, N. (2021). Etnomatematika Pada Permainan Kelereng di Pesisir Aceh dan Hubungannya dengan Matematika Sekolah. *Jurnal Mathematics Pedagogic*, 5(2), 127–136.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal of Education Technology*, 3(4), 315–32

