

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII TEMA
“PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA
PENJAJAHAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN”
MATA PELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Dewi Ayu Imaliyah

NIM 14130067



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

MEI 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII TEMA
“PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA
PENJAJAHAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN”
MATA PELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Dewi Ayu Imaliyah

NIM 14130067



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
MEI 2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII TEMA
“PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA
PENJAJAHAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN”
MATA PELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN**

Oleh :

Dewi Ayu Imaliyah

NIM. 14130067

Telah disetujui

Pada tanggal 28 Juni 2018

Oleh :

Dosen Pembimbing


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

Mengetahui,

Ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107001 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII TEMA
"PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA
PENJAJALAN DAN TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN"
MATA PELAJARAN IPS DI SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN**

SKRIPSI

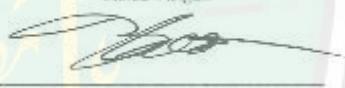
Dipersiapkan dan disusun oleh
Dewi Ayu Irtaliyah (14130067)
telah dipertahankan depan penguji pada tanggal 28 Juni 2018 dan dinyatakan
LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.
NIP. 19590303 200003 1 002



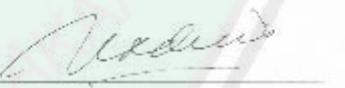
Sekretaris Sidang
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005



Pembimbing
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005



Penguji Utama
Dr. H. Moh Pdil, M.Pd.I
NIP. 19651205 199403 1 003



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

MOTTO

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ
شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى
وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri¹

¹ QS. An-Nahl Ayat 89

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Dewi Ayu Imaliyah

Malang, 28 Juni 2018

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di

Malang

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penelitian, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Dewi Ayu Imaliyah

NIM : 14130067

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diajukan. Demikian, mohon dimuklumi adanya.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing, 28 Juni 2018


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd

19760619 200604 2 005

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada duatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diketik oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 30 Mei 2018



Dewi Ayu Imaliyah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Alhamdulillah rabbilalamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT, Dzat Yang Maha Esa, pencipta dan penguasa alam semesta yang senantiasa memberikan rahmah dan serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan orang-orang yang menempuh jalannya yang dengan gigih memperjuangkan syariat Islam.

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan**”, disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dengan segala daya dan upaya serta bantuan, bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang..
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Samsul Susilawati. M,Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penulisan dan penelitian ini.

5. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak., selaku dosen wali yang telah membimbing penulis selama menempuh studi.
6. Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si selaku validator isi/materi pengembangan media pembelajaran ular tangga.
7. Yuniar Setyo Marandy, S.Sos, selaku validator media/desain media pembelajaran ular tangga.
8. Segenap Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah menyampaikan pengajaran, mendidik, membimbing, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas. Semoga Allah swt memberikan pahala-Nya yang sepadan kepada beliau semua.
9. Staf serta Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, penulis ucapkan terimakasih atas partisipasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Erwin Baharudn, S.E., S.Pd, selaku kepala sekolah dan guru IPS kelas VIII D dan E SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.
11. Kedua orang tuaku tercinta, abah H. Imam Suhada', dan mama Zuhaliyah dan adikku Dinda Wahyu Winata terima kasih yang tak terhingga atas dukungan do'a, kasih sayang, dukungan moril dan finansial yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa memberi umur panjang, kesehatan serta rezeki yang lancar untuk abah dan mama.
12. Terimakasih kepada suamiku Muhammad Fajarudin Munir, S.H yang telah memberikan semangat, kasih sayang dan membantu selama mengerjakan skripsi ini.
13. Terimakasih kepada kedua mertua saya, Ayah Miftakhul Munir dan Ibu Nur Sholatin
14. Terima kasih untuk ciwi – ciwi Effa, Fitria, Albad, Lutvi, Aisyah, Trisna, Ima, Kikis semoga Allah SWT senantiasa memudahkan kalian semua dalam menempuh jalan kehidupan yang selanjutnya, see you on top guys hope we become succesfull person.

15. Terima kasih untuk tim badak, Lintang, Desta, Melinda, Wimbi, Alfian, Dika, Isa, yang telah memberikan dukungan moril dan selalu memberikan gelak tawa selama pengerjaan skripsi ini.
16. Terima kasih untuk organisasiku yang telah menjadikan aku mahasiswa yang aktif dan merasa dibutuhkan, Paduan Suara Mahasiswa Gema Gita Bahana, semoga jaya terus organisasiku.
17. Terima kasih untuk teman-teman kelas P.IPS D angkatan 2014 yang sudah berjuang bersama, semoga kita sukses bersama.
18. Terima kasih kepada kawan-kawan Wulan Safitri, Inggit Zuraida, Dewinta Larasati, Anna yang sudah menemaniku di Malang
19. Terima kasih juga untuk seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas segala jasa, kebaikan, serta bantuan yang telah diberikan kepada peneliti.

Akhirnya, dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif dari berbagai pihak sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi khazanah ilmu pengetahuan, khususnya bagi pribadi penulis serta semua pihak yang memerlukan.

Malang, 29 Mei 2018

Penulis

Dewi Ayu Imaliyah

14130067

TRANSLITERASI

A. Umum

Transliterasi ialah pemindahalihan tulisan arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia.

B. Konsonan

ا	= Tidak dilambangkan	ض	= dl
ب	= b	ط	= th
ت	= t	ظ	= dh
ث	= ts	ع	= ' (koma menghadap keatas)
ج	= j	غ	= gh
ح	= h	ف	= f
خ	= kh	ق	= q
د	= d	ك	= k
ذ	= dz	ل	= l
ر	= r	م	= m
ز	= z	ن	= n
س	= s	و	= w
ش	= sy	ه	= h
ص	= sh	ي	= y

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vocal, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas ('), berbalik dengan koma (') untuk pengganti lambang "ع".

C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = û misalnya دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” juga untuk suara diftong, wasu dan ya’ setelah *fathah* ditulis dengan “aw” dan “ay”. Perhatikan contoh berikut :

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun

D. Ta’ marbûthah (ة)

Ta’ marbûthah ditransliterasikan dengan “ṭ” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila ta’ marbûthah tersebut berada di akhir kalimat, maka ditranliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة المدرسة menjadi al-risalaṭ li al-mudarrisah, atau apabila berada di tengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillâh*.

E. Kata Sandang dan Lafadh al-Jalâlah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan.

Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imam Al-Bukhâriy mengatakan...
2. Al-Bukhariy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan...
3. *Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.*
4. *Billâh 'azza wa jalla.*



ABSTRAK

Dewi Ayu Imaliyah, NIM 14130067, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Tema “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Ular Tangga, Media Pembelajaran

Problematika yang terjadi di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode pembelajaran ceramah dari para guru tanpa melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Para siswa SMP Muhammadiyah 15 Lamongan masih minim kreativitas dalam pembelajaran materi IPS. Hal ini disebabkan karena guru lebih aktif di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran LKS. Hal ini bisa mengurangi kreativitas siswa dalam berekspresi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, (3) memberikan perbedaan peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen dan non eksperimen dalam penggunaan media ular tangga di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

Skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Melakukan uji coba kecil dan uji coba lapangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan menggunakan media ular tangga.

Hasil penelitiannya adalah (1) Peneliti melakukan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Prototype yang dilakukan uji coba lapangan mendapat presentase 87% sehingga dikonverensikan berada pada tingkat kualifikasi valid. (2) Kelayakan aspek rekayasa media dari 21 pernyataan termasuk kategori layak. Penilaian dari dosen adalah 75% cukup menarik tingkat validitas dapat digunakan dengan revisi kecil. Dengan demikian media ular tangga dalam penilaian ahli media layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP. (3) Media pembelajaran media ular tangga pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Dengan melihat rata – rata kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen pada *post-test* yaitu $1262 < 1355$.

ABSTRACT

Dewi Ayu Imaliyah, NIM 14130067, 2018. *Development of Snake Ladder Learning Media To Improve Student Motivation of Class VII Theme "The Changes of Indonesian Society in Colonial Period and Growing Nationality" in Social Education Study In Muhammadiyah 15 Lamongan Junior High School*. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor: Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Development Learning, Snake Ladder, Learning Media

The problems that occurred in Junior High School Muhammadiyah 15 Lamongan is learners feel saturated with teaching methods of lectures from teachers without involving students to take an active role in learning. The students of Junior High School Muhammadiyah 15 Lamongan still lack creativity in learning IPS materials. This is because teachers are more active in the classroom by using lecture learning methods and learning media LKS. This can reduce the creativity of students in expression.

The purpose of this research is to: (1) to develop learning media of Snake Ladder social education subjects VIII grade Junior High School Muhammadiyah 15 Lamongan, (2) to know the feasibility of learning media Snake Ladder IPS subjects for grade VIII Junior High School Muhammadiyah 15 Lamongan students assessment of material experts and media experts.

This thesis uses a research and development approach or Research and Development (R & D) with the development model of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation Evaluation). Conduct small trials and field trials to improve students' learning motivation of class VIII in Junior High School Muhammadiyah 15 Lamongan using snake ladder media.

The result of the research is (1) The researcher conducting field trials conducted to 15 students in the experimental group class VIII Junior High School Muhammadiyah 15 Lamongan. The field trial prototype gets a 87% percentage so that it is converted to a valid qualification level. (2) The feasibility of the media engineering aspects of the 21 statements is categorized as feasible. Assessment of the lecturer is 75% interesting enough the level of validity can be used with small revisions. Thus media ladder snakes in the assessment of media experts worthy of use as a medium of learning junior high school students. (3) Media learning snake ladder on the material changes in Indonesian society during the colonial period and the growth of nationalism spirit can effectively improve the learning outcomes of students of class VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. By looking at the average control class is smaller than the experimental class on the post-test that is $1262 < 1355$.

المستخلص

دوي أبو إيمالية، رقم القيد ١٤١٣٠٠٦٧، ٢٠١٨. تنمية وسيلة أولار تانجا لترقية حماسة التعليم لمادة العلوم الاجتماعية "تغير مجتمع إندونيسيا في العصر الاستعماري ونمو الشعور القومي" في الفصل الثامن بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان. بحث جامعي. قسم تربية العلوم الاجتماعية، كلية العلوم والتربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرفة: دكتورة الحاجة شمسول سوسيلواتي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التنمية، أولار تانجا حماسة التعليم

مشكلة التي تحدث بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان هي ملل التلاميذ بسبب طريقة التعليم الخطابي من المعلم بدون مشاركتهم الداعمة فيه. وكان التلاميذ لم يتكروا كثيرا في تعليم مادة العلوم الاجتماعية، بسبب خطاب المعلم أثناء التعليم واستخدام لوحة الوظيفة للتلاميذ. وهذا يخفض ابتكارهم في تعبير أفكارهم.

يهدف هذا البحث ل: (١) تنمية وسيلة أولار تانجا لمادة العلوم الاجتماعية لترقية حماسة التعليم من التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان؛ (٢) لمعرفة جودة وسيلة أولار تانجا مادة العلوم الاجتماعية لترقية حماسة التعليم من التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان.

استخدم هذا البحث المدخل البحثي والتطوري بنموذج التطوير (التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقويم). وقامت الباحثة بالتجربة الصغرى والتجربة الميدانية لترقية حماسة التعليم من التلاميذ بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان باستخدام وسيلة أولار تانجا، (٣) إتيان الفروق في ترقية حماسة التعليم بين الفصل التجريبي والفصل غير التجريبي باستخدام وسيلة أولار تانجا بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان.

أما نتائج البحث هي: (١) قامت الباحثة بالتجربة الميدانية إلى ١٥ تلميذا من فريق التجربة في الفصل الثامن بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان. النماذج المجربة في الميدان تحصل علي نسبة مئوية ٨٧ في المائة حتى تكون في درجة الكامل؛ (٢) جودة اصطناع الوسيلة من ٢١ تعبيرا يتدخل في درجة اللاتقة. التقويم من المعلم هي ٧٥ في المائة. وهذه تكتفي للاستخدام مع بعض التغييرات. ومن ثم، يصلح استخدام وسيلة أولار تانجا كوسيلة التعليم للتلاميذ في المرحلة المتوسطة. (٣) استخدام وسيلة التعليم أولار تانجا لمادة تغير مجتمع إندونيسيا في العصر الاستعماري ونمو الشعور القومي يرقى نتائج التعليم من التلاميذ في الفصل الثامن بمدرسة محمدية ١٥ المتوسطة لامونجان فعالية، بالنظر إلى مستوى الفصل التحكم أصغر من الفصل التجريبي في الامتحان النهائي وهو $1262 > 1355$.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	13
Tabel 3.1 Aspek Penilaian materi oleh Ahli Materi	74
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Media	74
Tabel 3.3 Aspek Penilaian oleh Siswa	75
Tabel 3.4 Kisi – kisi Angket Motivasi Siswa	76
Tabel 3.5 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan	76
Tabel 3.6 Kriteria Kemenarikan Bahan Ajar	80
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	95
Tabel 4.2 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi/Isi	96
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli desain/Media Pembelajaran	97
Tabel 4.4 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain/ Media Pembelajaran	99
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS di Kelas VIII	100
Tabel 4.6 Ikhtisar Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS di Kelas VIII	101
Tabel 4.7 Daftar Nama Responden Kelas VIII E (kelompok eksperimen) dan VIII D (kelompok kontrol) SMP Muhammadiyah 15 Lamongan	102
Tabel 4.8 Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)	105
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)	105
Tabel 4.10 Profil Siswa Uji Lapangan (<i>Field Evaluation</i>)	107
Tabel 4.11 Hasil Uji Lapangan (<i>Field Evaluation</i>)	109
Tabel 4.12 Uji Coba lapangan Kelas Kontrol	112
Tabel 4.13 Uji Coba Lapangan Kelas Eksperimen	113
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Pembelajaran Setiap Komponen	116
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran Setiap Komponen	117
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS Kelas VIII Setiap Komponen	120
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Uji Perorangan Setiap Komponen	122
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Uji Lapangan Setiap Komponen	124
Tabel 4.19 Hasil Perhitungan Uji t Kelas Kontrol	127
Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Uji t Kelas Eksperimen	129
Tabel 4.21 Hasil Uji-T data <i>Post Test</i>	132
Tabel 4.19 Revisi Media Validasi Ahli Materi	133
Tabel 4.20 Revisi Media Validasi Ahli Media	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol	70
Gambar 4.1. Benner Ular Tangga IPS	92
Gambar 4.2. Kartu Soal.....	92
Gambar 4.3. Kartu Motivasi.....	92
Gambar 4.4. Kartu Materi	92
Gambar 4.5. Kartu Point 1	93
Gambar 4.6. Kartu Point 3	93
Gambar 4.7. Kartu Point 5	93
Gambar 4.8 Petunjuk Permainan sebelum direvi	93
Gambar 5.1 Boardgame media pembelajaran ular tangga	137
Gambar 5.2 Petunjuk Permainan setelah direvisi.....	138
Gambar 5.3. Kartu Soal.....	139
Gambar 5.4. Kartu Motivasi.....	139
Gambar 5.5. Kartu Materi	140
Gambar 5.6. Kartu Point 1	140
Gambar 5.7. Kartu Point 3	140
Gambar 5.7. Kartu Point 3	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	158
Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian.....	161
Lampiran 3 : Bukti Konsultasi	164
Lampiran 4 : Lembar Angket Validitas Ahli Isi/Materi	167
Lampiran 5 : Lembar Angket Validasi Ahli Media/desain.....	174
Lampiran 6 : Lembar Angket Validasi Praktis Pembelajaran IPS kelas VIII.....	179
Lampiran 7 : Lembar Angket Uji Coba Kelompok Kecil	184
Lampiran 8 : Lembar Angket Uji Coba Lapangan.....	188
Lampiran 9 : Lembar Angket Motivasi Sebelum Pembelajaran.....	191
Lampiran 10: Lembar Angket Motivasi Sesudah Pembelajaran.....	194
Lampiran 11: Hasil Pre Test	197
Lampiran 12: Hasil Post- Test.....	201
Lampiran 13: RPP Pre Test.....	204
Lampiran 14 :RPP Post Test	215
Lampiran 15: Dokumentasi.....	227
Lampiran 16: Daftar Riwayat Hidup	231

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
ABSTRAK	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR ISI	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	10
E. Asumsi Pengembangan	11
F. Ruang Lingkup Pengembangan	12
G. Spesifikasi Produk	12
H. Orisinalitas Penelitian	13
I. Definisi Operasional	20
J. Sistematika Pembahasan	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Landasan Teori	23
1. Motivasi Belajar	23
2. Media Pembelajaran	32
3. Ular Tangga IPS	38
4. Kajian IPS	51
B. Kerangka Berfikir	57
C. Hipotesis Penelitian	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Metode Penelitian	60
1. Jenis Penelitian	60
B. Model Pengembangan	61

C. Prosedur Pengembangan	65
D. Uji Coba	70
1. Desain Uji Coba	70
2. Subyek Uji Coba	71
3. Jenis Data	73
4. Instrumen Pengumpulan Data	74
5. Teknik Analisis Data	76
E. Prosedur Penelitian.....	83
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	85
A. Penyajian Data Uji Coba.....	85
1. Penyajian Data Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga	85
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	85
b. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	87
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	89
d. Tahap Implementasi (<i>Implementasi</i>).....	99
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	109
B. Analisi Data.....	113
1. Hasil Analisis Data Ahli Validasi Materi/isi pembelajaran	113
2. Hasil Analisis Data Ahli Validasi Desain/Media Pembelajaran	115
3. Hasil Analisis Data Ahli Validasi Praktisi Pembelajaran IPS VIII	117
C. Revisi Produk.....	131
1. Oleh Ahli Materi.....	131
2. Oleh Ahli Media.....	132
BAB V PENUTUP.....	133
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	133
1. Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga matapelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan	133
2. Kelayakan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.....	140
3. Pembahasan Perbedaan Hasil Belajar Kelas yang Menggunakan Produk Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.....	145
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut	148
1. Saran untuk Pemanfaatan	148
2. Saran Untuk Desiminasi	149
3. Saran Untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut	150
DAFTAR PUSTAKA	152



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang di peroleh, sehingga terjadi perubahan perilaku. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana pun , asalkan pembelajaran tersebut merasa nyaman dan mendukung dalam kegiatan belajar. Namun, kegiatan belajar formal dilaksanakan di sekolah, dimana sekolah tempat pertemuan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Memasuki era globalisasi yang sarat dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut mengembangkan potensi pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, banyak hal yang harus disiapkan baik oleh guru maupun oleh siswa. Ada beberapa unsur yang saling terkait yang menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan. Diantara unsur penting itu antara lain yaitu metode dan media pembelajaran.

Kedua hal tersebut yang akan mempengaruhi respon siswa saat dan berlangsungnya proses pembelajaran akan tetapi yang menjadi tinjauan bahasa media itu sendiri. Disebutkan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.²

Pemahaman siswa terhadap isi materi yang diajarkan merupakan hasil belajar kognitif yaitu salah satu tujuan pembelajaran yang dicapai, hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kriteria acuan tujuan pembelajaran yang diterapkan, salah satunya hasil belajar yang sudah dilakukan oleh siswa dan siswa mampu memahami isi materi yang telah diajarkan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran,

² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2002), hlm 15

diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi alternative bagi para tenaga pengajar untuk menyampaikan materi dengan lebih varian. Media pembelajaran sejatinya adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Rusman mendefinisikan pengertian media pembelajaran yaitu: “Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.” Agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan media yang mempunyai kemampuan mendorong siswa untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif³.

Media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan belum banyak dijumpai di sekolah. Salah satu upaya menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan untuk siswa SMP adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Dalam bermain juga

³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 160

terjadi proses belajar, sehingga dari bermain ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan⁴.

Problematika yang terjadi di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan sarana prasarana yang belum merata di tiap kelas ditambah lagi pelatihan penerapan kurikulum 2013 yang minim dilakukan di kelas. Salah satu aspek penilaian dalam kurikulum 2013 adalah aspek keterampilan. Dalam penelitian ini siswa SMP Muhammadiyah 15 Lamongan masih minim kreativitas dalam pembelajaran materi IPS. Hal ini disebabkan karena guru lebih aktif di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran LKS. Hal ini bisa mengurangi kreativitas siswa dalam berekspresi, karena materi IPS lebih kepada menghafal yang mana siswa dituntut untuk memahami materi dengan cara yang bermacam-macam sesuai minat para siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan pada bulan Januari 2018 khususnya pada kelas VIII ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia di dalam kelas rata-rata sudah menggunakan LCD, pada saat pembelajaran guru masih menjelaskan materi dengan buku seadanya tanpa menggunakan fasilitas yang tersedia, ada pula guru yang sudah menggunakan *slide powerpoint*, berdasarkan wawancara dengan salah satu guru IPS, Guru menganggap buku dan *slide powerpoint* merupakan media yang paling mudah dalam penggunaannya, Guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan ketika guru

⁴N Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm 88.

mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang masih rendah. Guru tersebut juga memaparkan bahwa saat ini pihak sekolah memang belum menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa melainkan lebih ke kreativitas guru masing-masing dalam mengemas materi dengan menggunakan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi lanjutan yang dilaksanakan di kelas VIII pada 3 Februari 2018, dalam proses pembelajaran IPS guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada. Guru terkadang menggunakan *slide powerpoint* dan lebih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam. Selama proses pembelajaran, ada pula siswa yang mengobrol sendiri.

Berdasarkan angket mengenai pendapat siswa kelas VIII tentang mata pelajaran IPS dan media pembelajaran, sebanyak 71% atau 10 siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit. Alasan menjawab sulit dikarenakan katakata dalam IPS sulit dipahami dan banyak yang harus dihafalkan. Sebanyak 39% atau 15 siswa merasa jenuh dengan penggunaan media buku dan *slide powerpoint* secara terus-menerus. Sebanyak 26% atau 10 siswa mengaku kurang termotivasi untuk belajar IPS dengan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton.

Dari paparan di atas peneliti mengajukan salah satu dari sekian media pembelajaran yaitu media ular tangga dalam menunjang kreativitas dan juga

inovasi dalam pembelajaran siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan dalam materi IPS. Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak . Media pembelajaran permainan seperti ular tangga IPS dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (5) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S Sadiman dkk., 2011:78).

Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif⁵. Menurut Yudha bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.

Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan sebagai insan visual untuk menyerap informasi

⁵ Ulhaq Zuhdi, dkk, *Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa S-1 PGSD*. Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Sekolah Dasar Tahun 2010 Vol: 06, hlm 192.

dengan bantuan gambar pada setiap pertanyaannya dan mengandalkan kemampuan visualnya untuk memperoleh informasi. Gambar dalam media ini untuk menarik perhatian siswa dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Seperti halnya media yang lain, maka media ular tangga juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain: a) Gambar bidak yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. b) Pembelajaran dapat di atur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupaun secara kelompok. Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Dalam penerapannya, media ular tangga dipadukan dengan model pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Media pembelajaran ular tangga membutuhkan siswa untuk langsung menerapkan dalam kelas, media pembelajarn ular tangga bisa menggunakan kertas karton atau banner yang sudah didesain untuk pembelajaran yang berisi tentang materi dalam selesai satu bab materi, dan disusun beberapa kelompok,

setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dalam setiap kotak ular tangga itu yang dianggap pemenang.

Peneliti telah mewawancarai guru kelas yang mengajar mata pelajaran IPS Ibu Dra, Siti Zubaidah. Peneliti menjelaskan tentang penelitian yang akan di coba di sekolahan SMP Muhammadiyah 15, beliau memberikan gambaran bahwasanya.

“ Siswa di kelas VIII mempunyai beberapa kelas disetiap kelasnya setiap siswa berbeda – beda pemahamannya, ada yang gampang mencerna pelajaran, ada yang susah, kadang tidak faham sama sekali yang diajarkan oleh gurunya, di SMP ini daya tarik siswa untuk memahami pelajaran IPS itu susah, meskipun pelajarannya gampang, hanya butuh motivasi dan keragaman mengajar bukan hanya kayak biasanya, dengan mengerjakan LKS, hafalan, tapi membutuhkan media yang gampang dibuat oleh guru, cepat beradaptasi dengan siswanya, yang penting bisa digunakan setiap tahunnya, biar guru tidak mengeluarkan biaya yang banyak”.⁶

Dari problematika yang peneliti temukan dalam dunia pendidikan, khususnya di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, salah satu masalah yang sebenarnya bukan masalah sepele adalah siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran yang tidak membuat mereka jenuh. Namun sebaliknya, para siswa menginginkan para guru menggunakan media yang mereka para siswa sebagai insan pembelajaran dan penerima materi dapat menyerap materi pembelajaran khususnya materi IPS dengan cara yang menyenangkan dan juga dapat menumbuhkan kreativitas dalam memahami materi.

Berangkat dari paparan di atas peneliti mengajukan judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan

⁶ Dra, Siti Zubaidah, wawancara tentang siswa kelas VIII dan problematika siswa dan cara mengajar, Sabtu 9 – Desember – 2017, 08.19

Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran Ular Tangga IPS pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan produk media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Mendesain pengembangan media pembelajaran ular tangga siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.
2. Mendapatkan kelayakan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

3. Mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan produk media pembelajaran media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi manfaat pengembangan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, dan untuk meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi pendidik.

- b. Bagi Guru

Guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran mata pelajaran IPS yang tepat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- c. Bagi Siswa

- 1) Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 2) Melalui pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain ini diharapkan siswa mempunyai motivasi belajar mata pelajaran IPS yang tinggi.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media ular tangga IPS Terpadu adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Teknik uji coba akan dilakukan pada kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar dapat mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.
3. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria kelayakan media Ular Tangga IPS Terpadu yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli media.
4. Penggunaan media Ular Tangga IPS Terpadu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan berkonsep belajar sambil bermain dengan unsur agama di dalamnya akan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran IPS Terpadu.
5. Penggunaan media ular tangga akan dapat meningkatkan motivasi dan hasil dalam belajar IPS Terpadu.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh penulis dalam mengembangkan produk, ruang lingkup pengembangan dibatasi pada:

1. Produk yang dikembangkan sesuai dengan buku ajar yang digunakan oleh sekolah mata pelajaran IPS kelas VIII.
2. Pengembangan produk dimaksudkan agar penulis mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.
3. Implementasi produk yang akan mencakup didalamnya adalah proses pre-test dan post test untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan yang menggunakan bahan ajar yang telah ada.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Ular Tangga IPS Terpadu yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
2. Media pembelajaran Ular Tangga disajikan dalam bentuk permainan ular tangga memuat materi IPS Terpadu dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah di pahami siswa.
3. Media Pembelajaran Ular Tangga IPS Terpadu yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik didalam kelas maupun luar kelas.
4. Media pembelajaran Ular Tangga IPS Terpadu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

H. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian terdahulu dimana dalam penelitian ini membedakan penelitian yang sudah ada dan akan dikembangkan, dalam penelitian Nafiah Nurul Ratna Ningsih yang membahas tentang penggunaan ular tangga dalam penelitian dan penelitiannya hanya mengembangkan ular tangga untuk menghasilkan motivasi belajar dari diri siswa, sedangkan penelitian yang akan diteliti akan menghasilkan motivasi dan hasil belajar dan ada unsur agamanya didalam proses pengembangan media ular tangga ini, adapun persamaan dan perbedaannya adalah:

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/jurnal/dll). Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nafiah Nurul Ratna Ningsih, Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman (Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta, 2014	Mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar.	Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. pratindakan kemudian siklus I dan pada siklus II	
2.	Novinda Fauzuna Rohmatan, Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar	Mengembangkan permainan ular tangga.	Pengembangan media ular tangga sebagai pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung	

	Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung (Jurnal) , Universitas Negeri Surabaya, 2016			
3.	Nur Adila Qitbiyah, Pengembangan Media Ular Tangga Surat Dalam Pembelajaran Menulis Surat Siswa Kelas VII - A SMP Negeri 1 Sumobito Kabupaten Jombang, (Skripsi), Universitas Negeri Surabaya, 2013	Mengembangkan media ular tangga.	Media ular tangga sebagai fasilitator untuk pembelajaran menulis surat	Media ular tangga sebagai motivasi dan adanya hasil belajar yang bagus dalam matapelajaran IPS
4.	Sri Rahayu, Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga TK Puspa Mekar (Skripsi), Universitas Pendidikan Indonesia, 2013	Menggunakan media Ular Tangga sebagai Vasilitator.	Media ular tangga sebagai fasilitas bukan sebagai motivasi, sedangkan penelitian ini	Sebagai fasilitas untuk menunjang motivasi dan hasil.
5.	Dwi Karuniawan, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Pokok Bahasan Pendudukan Jepang Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program IPS SMA Negeri 10	Mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga. Dan meningkatkan hasil belajar siswa.	Media pembelajaran ular tangga berbasis Macromedia Flash Player (digital)	Media pembelajaran ular tangga dengan media karton (fisik)

	Malang (Jurnal), Universitas Negeri Malang, 2010			
6.	Nanang Yuliya, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 ,(Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2015.	Mengembangkan media Ular Tangga. Dan meningkatkan motivasi belajar.	Kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran sedangkan penelitian ini	Ada hasil dari adnya pengembangan permainan ular tangga sebagai motivasi belajar
7.	<i>Titi Wijayanti, Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi. Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X. SMA N 1 Sedayu, (Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta, 2014</i>	Pengembangan media ular tangga.	Penelitian terdahulu hanya untuk mengkatkan minat belajar, tidak ada motivasi atau hasil.	Dalam penelitian ini ada motivasi dan hasil dalam pembelajaran

Dalam pemaparan tabel diatas ada 7 penelitian terdahulu tentang media pembelajaran ular tangga, dimana dalam penelitian terdahulu bisa sebagai acuan penelitian yang baru agar prosentasi keberhasilahan dalam pengaplikasian di kelas.

Penelitian pertama, Nafiah Nurul Ratna Ningsih dalam judul skripsinya Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman (Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta,

2014, Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS selama dua siklus. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari pratindakan yaitu 62,96% menjadi 73,89% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85,74%.⁷

Penelitian kedua, Novinda Fauzuna Rohmatan, Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung (Jurnal) , Universitas Negeri Surabaya, 2016, Media permainan ular tangga ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Russer dan Mollenda. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat persentase 86,42% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 79,17% dengan kriteria layak dan respon siswa mendapat persentase 88,33% dengan kriteria layak. Hasil rata – rata secara keseluruhan dari validasi materi, media dan respon siswa sebesar 84,64% sehingga disimpulkan media permainan ular tangga yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pengayaan.⁸

Penelitian ketiga, Nur Adila Qitbiyah, Pengembangan Media Ular Tangga Surat Dalam Pembelajaran Menulis Surat Siswa Kelas VII - A SMP Negeri 1 Sumobito Kabupaten Jombang, (Skripsi), Universitas Negeri Surabaya, 2013, Manfaat dalam penelitian ini, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga surat cerdas terhadap pembelajaran menulis surat

⁷ Nafiah Nurul Ratna Ningsih, “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman”, (Skripsi), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014

⁸ Novinda Fauzuna Rohmatan, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung”, (Skripsi) , Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2016

siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sumobito Kabupaten Jombang . Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga surat cerdik terhadap pembelajaran menulis surat siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sumobito Kabupaten Jombang . untuk mengetahui perkembangan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga surat cerdik terhadap pembelajaran menulis surat siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sumobito Kabupaten Jombang .⁹

Penelitian keempat, Sri Rahayu, Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga TK Puspa Mekar (Skripsi), Universitas Pendidikan Indonesia, 2013. Kondisi awal kemampuan berhitung anak di Kelompok B TK Puspa Mekar berada dalam kategori perlu stimulus (PS) sebesar 53%, namun setelah penggunaan media ular tangga, pencapaian kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan berada dalam kategori dalam proses (DP) sebesar 53% dan berkembang baik (BB) sebesar 35% dan secara keseluruhan pencapaian peningkatan sebesar 41%.¹⁰

⁹ Nur Adila Qitbiyah, *“Pengembangan Media Ular Tangga Surat Dalam Pembelajaran Menulis Surat Siswa Kelas VII - A SMP Negeri 1 Sumobito Kabupaten Jombang”*, (Skripsi), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2013

¹⁰ Sri Rahayu, *“Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga TK Puspa Mekar”*, (Skripsi), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.

Penelitian kelima, *Dwi Karuniawan*, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Pokok Bahasan Pendudukan Jepang Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program IPS Sma Negeri 10 Malang (Jurnal), Universitas Negeri Malang, 2010. Hasil penelitian menyatakan bahwa media ini secara keseluruhan mendapatkan penilaian 86.456 (Valid) dari ahli media, 87.35 (Valid) dari ahli materi, 92.97 (Valid) dari siswa pada uji coba terbatas, dan 94.39 (Valid) pada uji coba lapangan. Selain itu, media pembelajaran ini juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada uji coba lapangan hal tersebut sesuai dengan nilai *thitung* = 13.903 yang lebih besar dari *ttabel* pada taraf signifikan 5%, yaitu 2.045. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa *H₀* diterima karena dari keseluruhan uji coba terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran sejarah.¹¹

Penelitian keenam, Nanang Yuliya, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 ,(Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan Ular Tangga Administrasi Pajak : 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design) 3) Pengembangan

¹¹ *Dwi Karuniawan*, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Pokok Bahasan Pendudukan Jepang Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program IPS SMA Negeri 10 Malang", (Skripsi), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2010.

(Development), 4) Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Tingkat kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rerata skor 4,11 yang termasuk dalam kategori Layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Ular Tangga Administrasi Pajak ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 5,808 > t_{tabel} = 1,997$ dan $sig\ p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media Ular Tangga Administrasi Pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.¹²

Penelitian ketujuh, Titi Wijayanti, *Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi. Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X. SMA N 1 Sedayu*, (Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. Hasil penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,89 dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,82 dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai rata-rata 3,64 dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian pada uji coba kelompok besar mendapat nilai rata-rata 3,76 dengan kategori “Layak”. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran

¹² Nanang Yuliya , “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*” , (Skripsi), Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2015.

ekonomi dengan nilai rata-rata 3,92 termasuk dalam kategori “Meningkat”. Game Ular Tangga Ekonomi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik.¹³

Dalam penelitian ini, tentang motivasi siswa untuk bisa memahami mata pelajaran IPS dengan mudah dan menyenangkan. Mata pelajaran IPS identik dengan hafalan, nalar dan logika. Dengan materi yang banyak dan siswa yang kemampuannya beragam maka, membutuhkan media pembelajaran yang dapat merangkul semua siswa dengan beragam pola pemahamannya terhadap materi. Antusias siswa dalam memahami pelajaran tidaklah sama, ada yang sangat antusias dan ada juga yang lebih ingin bermain-main. Dengan media ular tangga ini siswa diberi waktu untuk mempelajari materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh siswa.

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi ke dalam suatu wujud fisik tertentu.
2. Media adalah suatu sarana informasi yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa.
3. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak – anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, di dalam papan permainan terdapat kotak – kotak kecil

¹³ Titi Wijayanti, “Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi. Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X. SMA N 1 Sedayu”, (Skripsi), Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2014

dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain.¹⁴

4. IPS atau yang disebut dengan social studies merupakan kajian tentang masyarakat. IPS adalah perpaduan beberapa disiplin ilmu sosial yang dipelajari mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pada jenjang pendidikan tinggi.

J. Sistematika Pembahasan

Agar dalam penulisan ini mudah untuk dipahami dalam tata urutan pembahasannya, maka berikut ini penulis cantumkan sistematika pembahasan.

Bab I Pendahuluan, berisi tentang pendahuluan yang memuat didalamnya mengenai latar belakang penulis memilih judul pengembangan bahan ajar ular tangga, permasalahan yang melatarbelakangi adanya penelitian pengembangan ini kemudian dirumuskan agar nantinya fokus penelitian tidak melebar. Dari rumusan masalah yang telah dibuat tersebut kemudian diutarakan tujuan manfaat pengembangan ini. Selanjutnya dipaparkan mengenai manfaat pengembangan bagi berbagai pihak, asumsi pengembangan, ruang lingkup, spesifikasi produk yang berisi orisinalitas penelitian dan definisi operasional untuk mengetahui mengetahui arah penelitian pengembangan ini.

Bab II Kajian Pustaka berisi tentang landasan teori mengenai media pembelajaran ular tangga, materi IPS dan kerangka berfikir.

¹⁴ Anjani, Pratiwi Citra 2012. “*Media Pembelajaran Ular Tangga*” (online), (<http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html>, diakses pada tanggal 11 Oktober 2017 pukul 10.47)

Bab III Metode Penelitian. berisi metodologi penelitian yang memaparkan tentang model pengembangan dan uji coba untuk mengetahui keefektifan produk ular tangga

Bab IV Hasil Pengembangan, yaitu terdiri dari penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

Bab V Penutup, yaitu terdiri dari kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

Berdasarkan uraian sebelumnya mengenai motivasi dan belajar. Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga seseorang yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran.¹⁵

Berkaitan dengan pendapat tersebut Iskandar menerangkan bahwa, motivasi dan pembelajaran adalah dua hal yang saling mempengaruhi, karena pembelajaran adalah kegiatan yang mengubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman sehingga menjadi lebih baik sebagai hasil dari penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan. Iskandar menambahkan bahwa motivasi pembelajaran adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.

Motivasi ini tumbuh karena ada keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta Motivasi belajar adalah proses yang

¹⁵ Iskandar, op.cit., 180. Hlm. 180.

memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.¹⁶ Pendapat lain mengenai motivasi juga dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono yang mengatakan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.¹⁷

Berdasarkan pengertian mengenai motivasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi siswa dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

a. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Menurut Sardiman A.M. terdapat 3 fungsi motivasi dalam belajar yaitu:¹⁸

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat atau melakukan sesuatu. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), Hal.163.

¹⁷ Iskandar, *op.cit.*, 180. Hlm. 181.

¹⁸ M. Sardiman. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: (PT Raja Grafindo Persada. 2012), hlm 85.

- 2) Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai. Motivasi dapat memberikan arah dari kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi terhadap tujuan yang hendak dicapai.

Selanjutnya Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:¹⁹

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan aktivitas atas dasar pemenuhan kebutuhan.
- 2) Menentukan sasaran tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menentukan tindakan apa yang harus dilakukan

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi motivasi dalam belajar antara lain adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan hal tersebut seseorang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik.

¹⁹ Hamzah B. Uno, *op.cit.*, hlm 7.

b. Jenis – jenis Motivasi Belajar

Beberapa ahli membagi jenis motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, berikut penjelasannya dari para ahli mengenai motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi belajar bisa timbul karena faktor instrinsik atau faktor dari dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita.²⁰

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman, yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan belajar itu sendiri. “Intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purposes”. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak terkait dengan aktivitas belajarnya.²¹

Pendapat demikian juga dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah, motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya

²⁰ Iskandar, op.cit., 180. Hlm. 181.

²¹ Sadirman, op.cit., hlm. 89.

tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Syaiful Bahri Djamarah secara lebih lanjut mengungkapkan dalam bukunya mengemukakan bahwa seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan di masa mendatang.²²

Hal tersebut didukung oleh pendapat Hamzah B. Uno yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya.²³ Hamzah B. Uno menambahkan bahwa motivasi intrinsik yang dimiliki siswa dapat berupa: tanggung jawab dalam melaksanakan tugas; melaksanakan tugas dengan tepat waktu; memiliki perasaan senang dalam belajar dan memecahkan masalah; selalu memiliki tujuan yang jelas dan kesadaran diri untuk belajar; mengutamakan prestasi dari apa yang dikerjakannya, dan tidak mudah putus asa; dan memiliki kepuasan atas keberhasilan yang telah diraih.²⁴

c. Prinsip Motivasi Belajar

²² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 160-161.

²³ Hamzah B. Uno, *op.cit.*, hlm. 4

²⁴ Hamzah B. Uno, *op.cit.*, hlm.73.

Siswa belajar karena memiliki dasar untuk mengikuti proses belajar. Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasi sebagai berikut: (1) seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu, (2) apabila seseorang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka orang tersebut terdorong melakukan kegiatan tersebut.²⁵

Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat dari Mc Donald yang mengemukakan bahwa motivasi mengandung tiga elemen penting, yaitu:²⁶

- 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem neurophysiological yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena

²⁵ Hamzah B. Uno, *op.cit.*, hlm. 8.

²⁶ Sadirman, *op.cit.*, hlm. 74.

terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berpengaruh pada persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.²⁷

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:²⁸

- 1) Faktor intrinsik. Meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita
- 2) Faktor ekstrinsik. Meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Pendapat lain dikemukakan oleh Maslow yang dikutip oleh Sardiman A.M. bahwa dorongan-dorongan belajar itu muncul apabila:²⁹

- 1) Adanya kebutuhan fisik
- 2) Adanya kebutuhan rasa aman, bebas dari rasa takut
- 3) Adanya kebutuhan akan berhubungan dengan orang lain

²⁷ Sadirman, op.cit., hlm. 74.

²⁸ Hamzah B. Uno. Op.cit., hlm. 23.

²⁹ M. Sardiman, op.cit., hlm. 47.

4) Adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan

5) Sesuai dengan sifat seseorang

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berupa faktor yang ada di dalam diri seseorang meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, motivasi, minat, kesehatan jasmani dan kondisi panca indera.

f. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M. dalam kegiatan belajar, motivasi yang ada pada setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³⁰

- 1) Tekun mengerjakan tugas
- 2) Ulet
- 3) Mempunyai minat terhadap masalah-masalah orang dewasa
- 4) Senang bekerja secara mandiri
- 5) Cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal

Adapun indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan oleh Hamzah B. Uno sebagai berikut:³¹

³⁰ Ibid., hlm. 83

³¹ Ibid., hlm 23.

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang tersebut selalu memiliki motivasi yang tinggi. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan indikator motivasi belajar berdasarkan pendapat Sardiman A.M. sebagai indikator motivasi belajar untuk kepentingan penelitian.

g. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M. dalam kegiatan belajar, motivasi yang ada pada setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:³²

- 1) Tekun mengerjakan tugas
- 2) Ulet
- 3) Mempunyai minat terhadap masalah-masalah orang dewasa
- 4) Senang bekerja secara mandiri
- 5) Cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal

³² Ibid., hlm. 83

Adapun indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan oleh Hamzah

B. Uno sebagai berikut:³³

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang tersebut selalu memiliki motivasi yang tinggi. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan indikator motivasi belajar berdasarkan pendapat Sardiman A.M. sebagai indikator motivasi belajar untuk kepentingan penelitian..

2. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar Rossi dan Breidle

³³ Ibid., hlm 23.

mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, dan lain sebagainya.³⁴ Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.³⁵

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film, kaset, dan film bingkai. media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.³⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

³⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 163

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 3.

³⁶ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 6-7.

Menurut Arsyad “fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.³⁷

Adapun fungsi dan peranan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya adalah:³⁸

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Kegunaan media menurut Arief S Sadiman dkk. Yaitu :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:

³⁷ Azhar Arsyad, op.cit., hlm. 15.

³⁸ Wina Sanjaya, op.cit., hlm. 169

- a) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

c. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan tiga tindakan, yaitu:

1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S Sadiman, dkk. mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:³⁹

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Merumuskan tujuan instruksional
- c) Merumuskan butir-butir materi secara rinci sesuai dengan tujuan
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Menulis naskah media
- f) Mengadakan tes dan revisi

2) Kriteria Pemilihan Media

Menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:⁴⁰

- a) Kesesuaian dengan tujuan
- b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- c) Kesesuaian dengan karakteristik guru atau siswa
- d) Kesesuaian dengan teori
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia

³⁹ Ibid, hlm. 100.

⁴⁰ Rudi Susiliana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: Jurusan Kurteksen FIP UPI, 2008), hal. 70-73

Penjelasan mengenai pentingnya media pembelajaran juga dijelaskan dalam Al-Qur'an, sebagaimana Firman Allah dalam surat An-Nahl ayat: 89, sebagai berikut :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا
عَلَىٰ هَؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً
وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri⁴¹

Dalam ayat ini secara kontekstual Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Ayat diatas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Al Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

⁴¹ QS. An-Nahl Ayat 89

Sedangkan mengenai Al Qur'an sebagai rahmat dan pemberi kabar gembira jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa gembira, media pembelajaran ular tangga selanjutnya dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan. Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu mempengaruhi sisi afektif dan psikomotor para siswa. Dalam hal ini maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut.

3. Ular Tangga IPS

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori "board game" atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.⁴²

Pengertian tersebut sesuai dengan pengertian dari Rahman dalam bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma.⁴³ Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik,

⁴² M. Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), hal. 145.

⁴³ Rahman Faizal, *Ular Tangga. Makalah Politeknik*, (Yogyakarta: tidak diterbitkan, 2010), hal. 10

menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif .

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

1) Sejarah Permainan Ular Tangga

Sejarah mengenai permainan ular tangga yang dikutip dari yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “*Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)*”. Berkaitan dengan hal tersebut permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama Moksha Patamu. Moksha Patamu dikaitkan dengan filsafat tradisional agama Hindu yakni “Karma dan Kama” yang diartikan sebagai Takdir dan Keinginan dari kehidupan manusia di dunia.⁴⁴

Sesuai dengan pendapat tersebut, Luqmanul Hakim menambahkan bahwa pada zaman dahulu di India permainan ular tangga memiliki beberapa nama, yaitu Leela yang berarti bahwa permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di Andhra Pradesh

⁴⁴ Luqmanul Hakim, diakses: <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html>, 12-12-2017, 13.31

permainan ular tangga dimainkan dengan nama Vaikuntapali, sedangkan Nama lain dari ular tangga ini adalah Tangga Keselamatan. Berdasarkan sejarah, selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dikenalkan oleh pembuat mainan bernama Milton Bradley dan diberi nama “Snakes and Ladders” yang berarti “Ular Tangga”.⁴⁵ Berdasarkan sejarah permainan ular tangga tersebut, maka dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

2) Karakteristik Media Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman, bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:⁴⁶

- a) Adanya pemain-pemain.
- b) Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c) Adanya aturan-aturan main.
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Arief S. Sadiman, op.cit., hlm. 75.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.⁴⁷

Sehubungan dengan hal tersebut, Satya menjelaskan bahwa pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak, biasanya berukuran 10x10 petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak - petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau

⁴⁷ Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), hal.87.

perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular.⁴⁸

Berkaitan dengan uraian tersebut, maka karakteristik permainan ular tangga yaitu:

- a) Permainan ular tangga dilakukan di atas papan.
- b) Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c) Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d) Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
- e) Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f) Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
- g) Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
- h) Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- i) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir .

⁴⁸ Satya, Permainan Ular Tangga, (<https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>, 2012), diakses 12-12-2017, 13,35

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih; adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

3) Langkah – langkah Permainan Ulaar Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, yaitu:

- a) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.

- d) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- f) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- h) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i) Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan bidaknya terlebih dahulu, kemudian melempar dadu kembali sehingga didapatkan angka terakhir pada dadu, selanjutnya bidak dijalankan. Namun, dalam hal ini M. Husna A, dalam bukunya memaparkan peraturan yang berbeda dari pendapat Rahman, yaitu jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.⁴⁹

Berdasarkan kedua pendapat mengenai peraturan permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

⁴⁹ M Husna A, op.cit., hlm. 145.

- a) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- d) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
- f) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- h) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i) Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
- j) Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.

- k) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut.
- l) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- m) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak nomor 50.

4) Keterkaitan Permainan Ular Tangga dengan Motivasi

Berdasarkan pembahasan sebelumnya mengenai motivasi belajar, manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran dan karakteristik siswa SMP, maka terdapat kaitan antara permainan ular tangga dan motivasi belajar siswa.

Bermain dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan untuk siswa jenjang SMP. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Di dalam kegiatan bermain terdapat aspek kegembiraan, keberanian, sosialisasi, melatih pribadi untuk bersaing, dan siap menerima kekalahan ataupun kemenangan.⁵⁰

Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar, apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut media permainan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan

⁵⁰ Iva Rifa, Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah, (Yogyakarta: Flashbook, 2012) hal. 65

kebutuhan belajar siswa. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, segar, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Hal ini diharapkan adanya partisipasi aktif dari siswa, sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa, dan adanya timbal balik dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan dan melatih siswa mengenai sikap jujur dan mengerti aturan. Berdasarkan pendapat tersebut maka permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.⁵¹

Permainan ular tangga memiliki ciri khas, yaitu permainan dilakukan secara berkelompok lebih dari satu orang, menggunakan bidak dan dadu, papan ular tangga berpetak-petak, dan beberapa petak terdapat gambar ular dan tangga. Bidak yang berada pada petak bergambar dasar tangga harus naik ke ujung tangga, sementara bidak yang berada pada petak bergambar ekor ular harus turun sampai kepala ular. Bidak yang pertama kali mencapai petak terakhir maka menjadi pemenangnya, sehingga untuk menjadi pemenang permainan harus bersaing dengan pemain lawan.

Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi media pembelajaran seperti yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini ditambahkan beberapa peraturan yang telah ada untuk disesuaikan dengan tujuan belajar siswa. Beberapa peraturan tambahan tersebut antara lain adalah terdapat kuis soal untuk petak yang tidak bergambar dasar tangga, ujung tangga, ekor

⁵¹ Ibid. 67

ular, maupun kepala ular, sehingga ketika bidak siswa yang berada pada petak tersebut harus menjawab kuis soal sesuai nomor petak tersebut. Jika siswa tidak dapat menjawabnya maka teman pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan menjawab. Hal ini akan menimbulkan sesuatu yang tidak terduga dan menimbulkan rasa ingin tahu bagi siswa. Siswa yang menjawab dengan benar akan memperoleh bintang. Pemenang permainan adalah siswa yang mendapat bintang paling banyak dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan kajian mengenai motivasi belajar yang telah dikemukakan, beberapa teknik meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menurut Sardiman antara lain, menggunakan permainan, membuat suasana persaingan yang sehat antar siswa, memberikan penghargaan baik secara verbal maupun simbolik, memunculkan hal yang tidak terduga oleh siswa, menimbulkan rasa ingin tahu, dan memberikan kaitan yang menarik dengan menggunakan materi yang dikenal siswa, menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, menunjukkan hasil kerja yang telah dicapai dan memberi hadiah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa adanya persaingan yang sehat antar siswa dalam permainan ular tangga, adanya hal yang tidak terduga oleh siswa yaitu apakah bidaknya berada pada petak Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa adanya persaingan yang sehat antar siswa dalam permainan ular tangga, adanya hal yang tidak terduga oleh siswa yaitu apakah bidaknya berada pada petak bergambar dasar tangga, ekor ular, atau petak yang terdapat kuis, maka akan menimbulkan

rasa ingin tahu pada siswa, soal yang dia dapatkan dan dapatkah menjawab kuis soal tersebut. Setelah siswa menjawab dengan benar kuis tersebut kemudian mendapat bintang sebagai tanda bahwa siswa tersebut mendapat penghargaan karena menjawab kuis dengan benar. Berdasarkan hal tersebut, maka terdapat kaitan bahwa permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

b. Ular Tangga IPS Sebagai Media Ular Tangga

Menurut Pratiwi Citra Anjani, ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut.⁵²

Menurut Rahman Faizal (2010), penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain⁵³:

- 1) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

⁵² Pratiwi Citra Anjani, "*Media Pembelajaran Ular Tangga*", diakses dari <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ulartangga.html>, pada tanggal 2 Mei 2018 pukul 14.57 WIB

⁵³ Rahman Faizal. *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Yogyakarta: tidak diterbitkan. 2010

- 3) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 4) Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
- 5) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- 6) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

Adapun kelemahan sebagai berikut :

- 1) Penggunaan permainan ular tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
- 2) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kericuhan.
- 4) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dipaparkan di atas maka ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran IPS adalah media pembelajaran IPS yang dikemas dengan konsep permainan ular tangga. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, hanya

saja didalam permainan ular tangga ini terdapat beberapa modifikasi mengenai aturan permainan sehingga lebih menarik. Di dalam permainan ini juga disediakan beberapa kartu soal dan kartu materi tentang Administrasi Pajak yang dikombinasikan dengan beberapa kartu motivasi yang dapat digunakan siswa sebagai sarana untuk belajar.

4. Kajian IPS

a. Pengertian IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, berikut penjelasan dari beberapa ahli mengenai IPS: IPS menurut para ahli secara terminologi diambil dari istilah *social studies* yang telah berkembang di Amerika Serikat dan Inggris. Hal ini sesuai dengan pendapat Nu'man Somantri bahwa pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut sebagai istilah seperti *Social Studies*, *Social Education*, *Citizenship Education*, dan *Social Science Education*.⁵⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.⁵⁵ Sehubungan dengan hal tersebut menurut Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil

⁵⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009). Hal, 8

⁵⁵ Badan Standar Nasional Pendidikan. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.

perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat dari Mulyono Tj yang memberi batasan IPS yaitu merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*inter-disiplinary approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat dari Saidiharjo yang menerangkan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS). menerangkan bahwa IPS merupakan fusi dari disiplin-disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dan dapat diartikan bahwa IPS adalah suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Hal ini berarti bahwa IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Berkaitan dengan pendapat tersebut yang menyatakan bahwa IPS adalah penggabungan disiplin ilmu, hal itu sesuai dengan pendapat dari Nu'man Somantri yang menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berbagai konsep ilmu tersebut disesuaikan dengan perkembangan siswa SMP sehingga pembelajaran IPS dapat diterima dengan baik oleh siswa.

b. Hakikat IPS

IPS sebagai disiplin ilmu yang merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu sosial memiliki intisari atau dasar agar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai tahap perkembangan siswa di sekolah, hal tersebut dipaparkan oleh beberapa ahli berikut.

IPS merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.⁵⁶ Berkaitan dengan pendapat tersebut Saidihardjo menerangkan bahwa pengajaran IPS untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasi dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Hidayati yang mengemukakan bahwa :

“Bahan pengajaran IPS untuk pendidikan dasar dan menengah harus disusun secara psikologis agar lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

⁵⁶ Rudy Gunawan. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta. 2011). Hal. 17

Hal ini dikarenakan tingkat pendidikan dasar dan menengah ada masalah yaitu tingkat kecerdasan dan membantu dalam hidup bermasyarakat”⁵⁷

Berdasarkan uraian tersebut bahwa materi IPS diambil atau dipilih (setelah disederhanakan sesuai tingkat kematangan dan perkembangan siswa) dari bagian-bagian pengetahuan atau konsep-konsep Ilmu-ilmu Sosial yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa. Ini berarti bahwa Ilmu-ilmu Sosial merupakan sumber materi atau isi dari IPS. Sebagai bidang studi dalam kurikulum sekolah IPS berbeda dengan Ilmu-ilmu Sosial. IPS sebagai disiplin ilmu yang memiliki objek kajian, metodologi penyelidikan dan struktur konsep, generalisasi, dan teori tersendiri.

c. Tujuan IPS

Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan masing-masing. Oleh sebab itu melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dan tantangan-tantangannya. Siswa diharapkan kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi Hidayati menerangkan lebih lanjut bahwa tujuan utama. Social Studies (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih

anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik

Hal itu didukung oleh pendapat Fenton) yang mengemukakan bahwa tujuan IPS secara umum adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya. Pendapat tersebut juga sesuai dengan pendapat Clark) yang menyatakan bahwa Studi Sosial menitikberatkan pada perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala kegiatannya dan interaksi antara mereka.

BSNP menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berkaitan dengan hal itu menjelaskan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif, pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

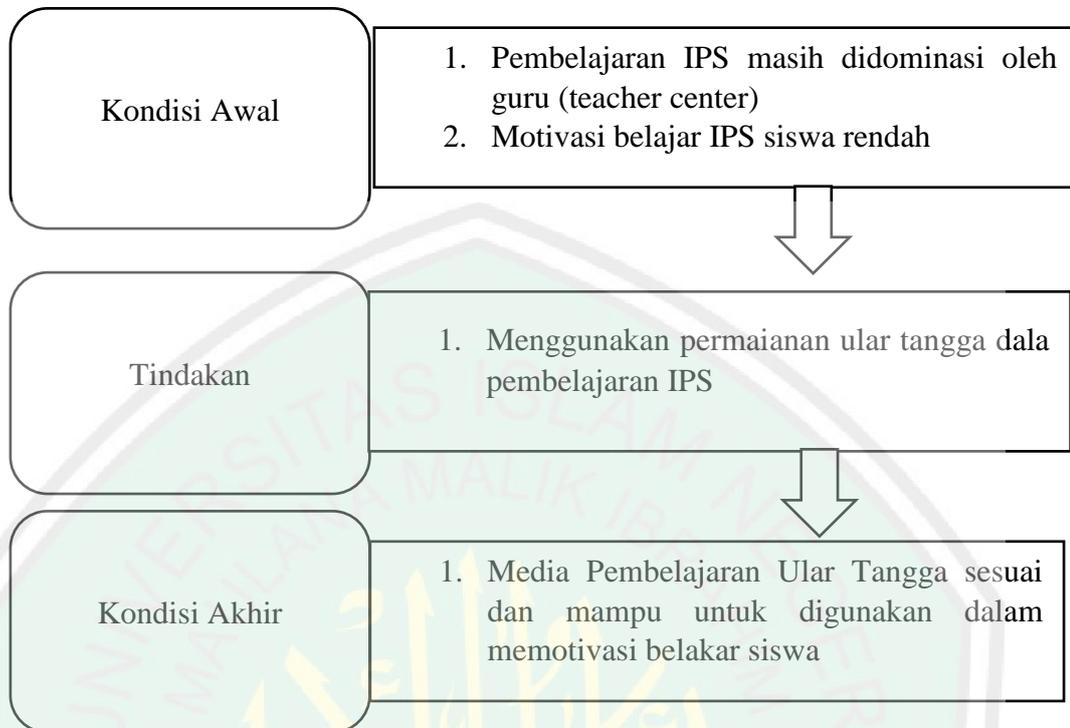
Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tujuan IPS tersebut, dalam penelitian ini pembelajaran IPS bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat dijabarkan sebagai berikut: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa optimalnya pembelajaran di kelas salah satunya sangat dipengaruhi oleh adanya motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar pada siswa kurang atau rendah maka akan menjadi kendala bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini mengambil kasus mengenai rendahnya motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan sehingga menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang optimal. IPS merupakan mata pelajaran wajib di SMP yang memiliki cakupan yang luas, sehingga seharusnya siswa dapat memahami dan mengikuti pembelajaran IPS ini dengan baik. Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kontekstual, artinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, dan diharapkan agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupannya. Oleh karena itu dibutuhkan motivasi belajar dari siswa untuk mempelajari IPS.

Sesuai dengan kajian teori mengenai teknik memotivasi siswa dalam pembelajaran, maka dalam penelitian ini cara memotivasi siswa akan dilakukan dengan penyajian yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran baik antar siswa maupun dengan guru. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Terkait dengan hal tersebut media pembelajaran yang dianggap sesuai adalah melalui permainan ular tangga. Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran akan dapat menarik siswa, karena jenis permainan ini mudah dimainkan dan peraturan permainan yang tidak sulit, sehingga permainan ini sangat dikenal oleh siswa.

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan berikut :



Gambar 1: Bagan kerangka pikir penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataanya. Setelah mengkaji dari rumusan masalah, landasan teori dan asumsi awal, penulis dapat merumuskan hoptesis, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajarn Ular Tangga terhadap pada terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam menggunakan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Muhammdiyah 15 Lamongan.

2) Hipotesis alternatif (H₂)

Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media Permainan Ular Tangga pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Muhammdiyah 15 Lamongan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

a. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

1) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media.

2) Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran ular tangga dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMP dalam kuesioner.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

B. Model Pengembangan

Dalam pengembangan media ular tangga ini peneliti akan menggunakan beberapa siklus, dimana siklus ini berguna untuk memperbaiki setiap siklus yang ada kekurangannya.

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Peneliti menyiapkan materi untuk setiap siklusnya, materi yang akan dipelajari, dan sesuai dengan tema dan subbab yang akan diberikan oleh guru mata pelajaran IPS.

b. Penyusunan RPP

Penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam beberapa siklus, selalu dalam bimbingan dosen dan konsultasi kepada guru agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

c. Penyusunan Kuis Permainan

Peneliti menyiapkan pertanyaan untuk kuis permainan ular tangga tentang jenis-jenis pekerjaan. Kuis permainan selalu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing agar jenis pertanyaan tidak menyulitkan siswa dalam menjawab.

d. Pembentukan Kelompok Bermain Ular Tangga

Peneliti membentuk kelompok bermain ular tangga yang terdiri dari 5 siswa tiap kelompok. Pembentukan kelompok permainan ular tangga dikonsultasikan kepada guru. Pembentukan kelompok berdasarkan keragaman

tingkat pengetahuan siswa dan jenis kelamin siswa, sehingga dalam tiap kelompok terdiri dari satu atau dua siswa yang pandai, dan sisanya adalah siswa yang tingkat kepandaiannya di tengah-tengah dan di bawah rata-rata kelas. Tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Selanjutnya siswa diminta mempelajari materi bersama kelompoknya satu atau dua hari sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Dalam kegiatan ini ada tahap – tahap yang akan dilakukan oleh peneliti.

- 1) Guru mengkondisikan ruang kelas dan menyiapkan kotak permainan ular tangga yang akan digunakan untuk permainan.

Ketika akan masuk ke kelas, guru meminta siswa segera masuk ke kelas, kemudian meminta siswa duduk dengan tenang sambil menyiapkan materi pembelajaran, setelah itu guru bertanya kepada siswa sudahkah mempelajari materi jenis-jenis pekerjaan, kemudian siswa serentak menjawab sudah belajar. Guru kemudian menyiapkan lima buah papan ular tangga di meja guru. Hal tersebut membuat banyak siswa menjadi penasaran ingin mengetahui apa isi kotak tersebut. Guru menjelaskan bahwa kotak tersebut berisi permainan ular tangga yang akan digunakan untuk pelajaran IPS.

- 2) Guru mengkondisikan siswa untuk duduk bersama anggota kelompoknya masing-masing dan tiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Guru meminta siswa duduk bersama anggota kelompok masing-masing.
- 3) Guru memberikan penjelasan singkat kepada siswa tentang materi dan peraturan permainan ular tangga.

- 4) Tiap kelompok mendapat satu kotak permainan ular tangga yang berisi papan permainan ular tangga, satu dadu, lima bidak, kotak kuis, bintang, dan peraturan permainan ular tangga.

Guru membagikan kotak permainan ular tangga kepada tiap kelompok.

- 5) Semua kelompok memulai permainan ketika guru telah memberikan aba-aba. Setiap siswa meletakkan bidaknya pada petak nomor 1.

Semua kelompok memulai permainan setelah guru memberikan aba-aba dengan menghitung 1, 2, 3, tiap kelompok memulai permainan masing-masing dengan hompimpah. Setiap siswa dalam tiap kelompok memainkan bidaknya mulai dari petak nomor I, selanjutnya memindahkan bidak tersebut sesuai mata dadu yang muncul.

- 6) Siswa melaksanakan permainan ular tangga sesuai dengan peraturan berikut:

- a). Siswa yang mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi.

Pada beberapa kelompok jika terdapat siswa yang mendapat giliran bermain mendapatkan angka 6 saat melempar dadu, kemudian siswa tersebut menjalankan bidaknya enam langkah setelah itu melempar dadu kembali untuk menjalankan bidaknya sesuai mata dadu yang muncul.

- b). Siswa yang bidaknya berada pada peta yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak dari tangga tersebut.

Siswa pada tiap kelompok yang mendapat giliran bermain jika bidaknya berada pada petak bergambar kaki tangga langsung naik ke petak yang bergambar puncak dari tangga tersebut. Siswa yang mendapat giliran tersebut terlihat senang, karena bidaknya langsung menuju angka yang lebih banyak.

c). Siswa yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjukoleh kepala ular tersebut.

Siswa pada beberapa kelompok yang mendapat giliran bermain ketika bidaknya berada pada petak bergambar ekor ular langsung turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut

d). Siswa menjawab kuis sesuai nomor petak tempat bidak tersebut berhenti asalkan pada petak yang tidak bergambar kaki tangga atau tidak bergambar ekor ular.

e). Siswa pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan untuk menjawab kuis jika temannya tadi tidak bisa menjawab.

f). Siswa yang menjawab kuis dengan benar mendapat bintang sebagai poin.

g). Permainan dihentikan jika dalam kelompok tersebut terdapat pemain yang telah mencapai petak nomor 100. Pemenang permainan tersebut adalah siswa yang mendapatkan bintang terbanyak.

Ketika semua kelompok selesai bermain, guru meminta tiap kelompok memasukkan peralatan permainan ular tangga ke dalam kotak permainan seperti semula. Guru kemudian membacakan perolehan bintang tiap siswa dalam tiap kelompok di depan kelas dan meminta siswa untuk memberikan selamat kepada teman yang menang dalam kelompoknya. Setelah itu siswa diminta mempelajari materi berikutnya yaitu tentang jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa untuk dipersiapkan dalam permainan ular tangga pada pertemuan berikutnya.

C. Prosedur Pengembangan

a. Prosedur Pengembangan ADDIE

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Menurut Dick dan Carry ada lima tahapan dalam model ADDIE (analysis,

design, development, implementation, evaluation). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:⁵⁸

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kurikulum

Meliputi analisis kurikulum yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran ular tangga dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*).

b. Analisis kebutuhan siswa

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media.

c. Analisis kompetensi

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ular tangga.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

⁵⁸ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 202

b. Penyusunan Aturan Permainan, Soal, Materi, dan Jawaban

Produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja isi di dalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media dengan baik.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditunjukkan untuk ahli materi (dosen IPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan guru IPS kels VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan), ahli media (dosen atau staff ahli media FITK UIN Maulna Malik Ibrahim Malang), dann siswa sebagai implementasi produk.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan ular tangga.

b. Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen IPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) dan ahli media (dosen atau staff ahli media dan dosen Media dan pengembangan bahan ajar FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang akan dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi (dosen IPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan guru IPS SMP Muhammadiyah 15 Lamongan), dan ahli media (dosen media dan pengembangan bahan ajar FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)

4. Tahap Implementasi (*Implementasi*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada 10 – 15 siswa dari kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk

b. Revisi II (jika diperlukan)

Revisi tahap II dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan

masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

c. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada >20 siswa(satu kelas) dari kelas kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

d. Revisi III (jika diperlukan)

Revisi tahap III dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media pembelajaran Ular Tangga. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media Ular Tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap ini siswa diberi angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga kemudian angket tersebut dianalisis.

D. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan metode mengajar yang lama atau yang lain.

Untuk melakukan desain uji coba produk dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (before-after) atau dengan membandingkan kelompok yang tetap berbasis metode lama. Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Disini kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan diajar dengan metode mengajar baru, sedangkan kelompok yang berbasis metode mengajar lama disebut kelompok kontrol.⁵⁹

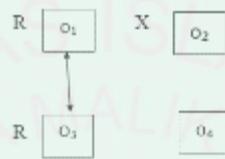
Kedua kelompok tersebut selanjutnya diberi pretest atau melalui pengamatan untuk mengetahui posisi awal (kecepatan pemahaman, kreativitas dan hasil belajar) ke dua kelompok tersebut. Bila ke dua kelompok tersebut posisinya sama atau tidak berbeda secara signifikan, maka kelompok tersebut sudah sesuai dengan kelompok yang digunakan untuk eksperimen. Bila posisi kemampuan kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, maka pengambilan kelompok

⁵⁹ Sugiyono.. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2015) hlm, 415

perlu diulang sampai diperoleh posisi kemampuan awalnya tidak berbeda secara signifikan.⁶⁰

Model eksperimen yang ke dua ditunjukkan seperti di bawah ini:⁶¹

Gambar 3.1
Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol,
(Pretest-posttest control group desain)



Jadi :

- O₁ : Nilai awal kelompok eksperimen
- O₂ : Prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan metode baru
- O₃ : Nilai awal kelompok control
- O₄ : Prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan metode lama

2. Subyek Uji Coba

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi (dosen IPS FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) dan ahli media (dosen Pengembangan Materi IPS dan dosen/ staff ahli media FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).

a. Ahli Materi

Ahli dalam pengembangan materi IPS Terpadu yang sesuai dengan KD dan KI dalam kurikulum 13. Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai

⁶⁰ Ibid., Hlm, 416

materi “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”. Adapun kriteria seorang yang dipilih dalam ahli materi penelitian pengembangan ini adalah setidaknya:

- 1) Menguasai karakteristik pada tema “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran ular tangga

b. Ahli Media

Ahli dalam media pembelajaran yang interaktif yang mempunyai pengetahuan khusus tentang media pembelajaran. Pemilihan ahli pembelajaran atau guru bidang studi ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Memiliki kompetensi dalam media imteraktif terlebih dalam media pengembangan Corel Draw X7.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penelian terhadap pengembangan media pembelajaran pemilihan ahli pembelajaran atau guru bidang studi ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Guru tersebut adalah mengajar mata pelajarann IPS dengan menggunakan Kurikulum 2013
 - 2) Ketersedian guru IPS sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.
- d. Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan
- Subyek yang diuji coba dalam penelitian ini yaitu 15 siswa kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas VIII D sebagai kelas kontrol pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan kualitatif dan kuantitatif.⁶² Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan berbasis angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran IPS pada tema perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintah pada masa Islam, serta peninggalan – peninggalan – peninggalannya. Dan data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran. Ketetapan komponen media pembelajran, meliputi validitas isi, ketetapan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi/animasi dan

⁶² Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertasi Contoh Hasil Penelitian*. (Malang: UM Press, 2008)

kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif

- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media pembelajaran.
- c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (hasil *pre-test* dan *post-test*)
- d. Angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran Ular Tanggapan.

Data kualitatif, dapat berupa:

- a. Informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan siswa, masukan, tanggapan dan saran dari para ahli isi dalam media pembelajaran serta dokumen perangkat pembelajaran guru di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.
- b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli materi, ahli media dan guru IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner (angket). Menurut Sugiono angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶³

Angket kelayakan media pembelajaran ular tangga menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik cukup, kurang baik,

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm 142

sangat kurang baik.⁶⁴Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban dari skor yaitu sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang baik = 2, sangat kurang baik = 1.

Berikut beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini:

a) Angket untuk ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Aspek Penilaian materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Aktualitas	6
5	Kelengkapan	7,8
6	Kualitas bahan	9,10
7	Kedalaman soal	11
8	Kemudahan untuk dipahami	12,13
9	Sistematis	14
10	Kejelasan	15,16
11	Ketepatan evaluasi	17,18,19
12	Pemberian umpan balik	20

Sumber: Aspek kriteria penilaian media pembelajaran dengan modifikasi.⁶⁵

b. Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 2

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm 93

⁶⁵ Romi Satria Wahono, 2006, *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran » Learn and Research on e-Learning, Software Engineering and Opensource.htm,RomiSatrioWahono.Net*, WordPress.com, diakses pada tanggal 10 Oktober 2017 12.10

Tabel 3.2
Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Media

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Efisien	1,2
2	Mudah dikelola (<i>maintenable</i>)	3
3	Mudah digunakan (<i>usabilitas</i>)	4
4	Dokumentasi	5,6
5	Dapat dimanfaatkan kembali (<i>reusable</i>)	7
Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif	8
7	Sederhana	9
8	Tipografi (huruf dan susunannya)	10,11,12
9	Gambar	13,14,15
10	Tata letak	16
11	Warna	17,18
12	Desain	19,20

Sumber : Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran dengan modifikasi.⁶⁶

c. Angket untuk siswa

Angket untuk siswa terdiri dari dua buah angket yaitu angket penilaian kelayakan media dan angket motivasi belajar siswa. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian siswa terhadap media ular tangga mengenai motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Adapun aspek penilaian media oleh siswa dapat dilihat pada tabel 3 dan kisi – kisi angket motivasi dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.3
Aspek Penilaian oleh Siswa

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1

⁶⁶*Ibid*, diakses pada tanggal 10 Oktober 2017 12.20

2	Penumbuhan motivasi belajar	2
3	Kelengkapan	3
4	Kemudahan untuk dipahami	4
5	Kejelasan	5
6	Ketepatan evaluasi	6
Aspek Rekayasa Media		
7	Mudah dikelola (<i>maintenable</i>)	7
8	Mudah digunakan (<i>usabilitas</i>)	8
9	Dokumentasi	9,10
Aspek Komunikasi Visual		
10	Komunikatif	11
11	Sederhana	12
12	Tipografi (huruf dan susunannya)	13,14,15
13	Gambar	16
14	Tata letak	17
15	Warna	18,19
16	Desain	20,21

Sumber : Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran dengan modifikasi.⁶⁷

Tabel 3.4
Kisi – kisi Angket Motivasi Siswa

No	Aspek	No Pertanyaan
1	Tekan mengerjakan tugas	1,2,3
2	Ulet menghadapi kesulitan	4*,5
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	6,7,8,9
4	Lebih senang bekerja mandiri	10,11
5	Cepat bosan pada tugas – tugas rutin	12,13,14*,15*
6	Dapat mempertahankan pendapat	16,17,18,19
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	20*,21,22
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	23,24,25
Jumlah		25

Keterangan : *Pernyataan Negatif

Sumber : Indikator motivasi dengan modifikasi.⁶⁸

Skala pengukuran angket motivasi ini menggunakan skala *Likert*.

Angket ini diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu alternatif

⁶⁷Romi Satria Wahono, 2006, *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran » Learn and Research on e-Learning, Software Engineering and Opensource.htm*, RomiSatrioWahono.Net, WordPress.com, diakses pada tanggal 10 Oktober 2017

⁶⁸ Sardiman. A. M, *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal 80

jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).⁶⁹

Pedoman observasi dibuat sebagai panduan untuk mengetahui proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan karakteristik siswa.

5. Teknik Analisis Data

Analisi data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian setelah data terkumpul lengkap. Analisis datanya berbasis Kualitatif dan Kuantitatif. Moleong dalam Hasan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan kriteria dan data dirumuskan jawaban hipotesis pengaruh media pembelajaran ular tangga.⁷⁰

a. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan menganalisa pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menata materi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil ini kemudian, dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

⁶⁹ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 195

⁷⁰ Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasi*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002). Hal.97

b. Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun berbasis angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kriti, saran, masukan, dan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketetapan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran IPS bagi siswa kelas VIII SMP.

Data – data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu data bersifat kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berbentuk angka – angka. Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : presentase tingkat kevalidan

Dari skor yang telah didapat selanjutnya dimasukkan ke dalam bentuk kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:⁷¹

Tabel 3.5
Kualifikasi Tingkatan Kelayakan
Berdasarkan Presentase Rata – Rata

⁷¹ Suharsimi Arikunto. Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm, 313

Presentase	Tingkat kevalidan
80 % - 100 %	Valid/Tidak Revisi
60 % - 79 %	Cukup Valid/Tidak revisi
40 % - 59 %	Kurang Valid/Revisi Sebagian
0 % - 39 %	Tidak Valid/Revisi

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data lembar pengisian saran dan komentar dari validator. Data kualitatif ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam revisi produk. Pada tahap ini yang dilakuakn adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban daari setiap pernyataan dalam angket dan lembar observasi.

Untuk menentukan presentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : presentase tingkat kevalidan

Interprestasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis responden sebagai pedoman interprestasi ditetapkan kriteria pada tabel berikut ini

Tabel 3.6
Kriteria Kemenarikan Bahan Ajar

Kriteria (%)	Kualifikasi	Tingkat kevalidan
80 % - 100 %	Sangat Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
60 % - 79 %	Cukup Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
40 % - 59 %	Kurang Menarik	Tidak dapat digunakan
0 % - 39 %	Tidak Menarik	Terlarang digunakan

c. Analisis Uji T

Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan rata – rata antara dua sampel.⁷² Pada penelitian dan pengembangan ini data yang diuji adalah data yang diuji adalah data post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan t-test untuk mengetahui signifikan perbedaan antara kelas kontrol (kelas yang menggunakan media belajar dari sekolah) dengan kelas eksperimen (kelas menggunakan media belajar yang telah dikembangkan)

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dilakukan lebih dulu menghitung t menggunakan rumus t_{hitung} Angka t_{hitung} selanjutnya dikonfirmasi dengan t_{hitung} pada taraf signifikansi. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan memang berbeda secara signifikan. Begitu juga sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dikatakan tidak berbeda secara signifikan.⁷³ Uji-t pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan pengitungan manual adapun rumus yang digunakan dengan taraf signifikan sebagai berikut:

⁷² Imam Gunawan, Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), hlm 113

⁷³Ibid., Hlm, 113

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{Sd^2}{N}}}$$

Keterangan :

t = uji t

D = different (X₂-X₁)

Sd² = variansi

N = jumlah sample

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara yang menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan

H₁ : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

- 1) Jika t_{tabel} ≥ t_{hitung} maka hasilnya signifikan, artinya H₁ diterima
- 2) Jika t_{tabel} < t_{hitung} maka hasilnya nonsignifikan artinya H₀ ditolak.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian pendahuluan dilakukan pada awal bulan November, Penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi tentang kurikulum yang digunakan di SMP

Muhammadiyah 15 lamongan khususnya kelas VIII. Pada awal pertemuan peneliti dipertemukan oleh kepala sekolah untuk meminta izin untuk melakukan penelitian, setelah itu peneliti dipertemukan dengan guru IPS kelas VIII. Pertemuan tersebut membicarakan tentang kurikulum yang digunakan, media apa saja yang telah dipakai dalam proses pembelajaran, keadaan psikologi siswa yang akan digunakan menjadi kelas eksperimen dan rencana penggunaan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Setelah pertemuan tersebut, peneliti segera melakukan desain pengembangan media ular tangga yang akan digunakan untuk pembelajaran kelas VIII. Bab yang dipilih adalah tentang perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan. Setelah desain telah jadi maka peneliti mencetak dan memvalidasikan kepada para ahli yang telah ditetapkan oleh dosen pembimbing.

Media Pengembangan ular tangga di validasi oleh tiga ahli media yaitu, ahli materi/isi, ahli media/desain, dan ahli praktisi pembelajaran guru IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Setelah dilakukan validasi, maka peneliti melakukan saran perbaikan guna untuk memperbaiki media pembelajaran ular tangga yang lebih baik dan berkualitas demi menunjang proses pembelajaran di kelas.

Setelah produk diperbaiki, maka proses selanjutnya adalah uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas VIII D dan VIII E yang berjumlah 15 siswa di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, Uji coba produk berlangsung selama 8x pertemuan atau 4 minggu pertemuan yang dilakukan oleh guru IPS

yaitu Bapak Erwin Baharudin, S.E., S.Pd selama proses pembelajaran, peneliti mengumpulkan data yang akan digunakan pada penulisan laporan hasil penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Setelah 8x pertemuan, peneliti suda bisa mendapatkan seluruh data yang akan digunakan dalam penulisan laporan peneliti dan pengembangan. Setelah data itu diperoleh, maka peneliti akan menganalisa dan hasilnya produk yang digunakan sudah layak untuk digunakan.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini tahap uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna atau siswa dengan meletakkan uji coba terbatas dengan jumlah >20 siswa. Berikut adalah sajian data hasil uji coba

1. Penyajian Data Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga

Pengembangan ular tangga IPS mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dan observasi di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, ditemukan beberapa hal bahwa guru menganggap buku dan *slide power point* merupakan media yang mudah dalam penggunaannya. Guru pun juga merasa bahwa media yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dirasakan.

Ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas yang

masih rendah. Berdasarkan observasi lanjutan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, dalam proses pembelajaran IPS guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada. Guru terkadang menggunakan *slide powerpoint* dan lebih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran di kelas. Ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam. Selama proses pembelajaran, ada pula siswa yang berbicara sendiri. Berdasarkan angket mengenai pendapat siswa kelas VIII tentang mata pelajaran IPS, Berdasarkan analisis kurikulum, kebutuhan, dan mata pelajaran diperoleh hasil bahwa materi pokok yang dikembangkan adalah “perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan”. Rangkuman dari tahap analisis yaitu:

1) Analisis Kurikulum

Penyesuaian isi materi pada media ular tangga dilakukan pada konteks pembelajaran yang menggunakan siswa untuk lebih aktif (*student center*)

2) Analisis kebutuhan siswa

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

3) Analisis materi pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS diberikan kepada siswa kelas VIII. Beberapa materi pokok pada mata pelajaran ini adalah “perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan” yang membutuhkan pemahaman lebih.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran Ular Tangga IPS.

Berdasarkan analisis kurikulum dan analisis materi pelajaran, materi pokok “perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan” yang dimuat dalam media Ular Tangga IPS merupakan materi yang sesuai dengan silabus mata pelajaran IPS, yang berlaku di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan tahun ajaran 2017/2018.

b. Tahap Desain (Design)

1) Perancangan Desain Produk

Konsep desain produk awal media pembelajaran Ular Tangga IPS pada dasarnya sama dengan konsep desain permainan ular tangga yaitu terdapat beberapa gambar ular, tangga, petak (kotak), bidak, dan dadu. Ular Tangga IPS berbentuk banner dengan ukuran 1 m x 1,5 m. Ular tangga ini dikemas seperti benner agar media awet dan dapat digunakan kembali. Kelengkapan dalam Ular Tangga IPS ini adalah sebagai berikut:

- a) 1 buah benner Ular Tangga Administrasi Pajak
- b) 4 buah bidak (merah, hijau, biru, dan kuning)
- c) 1 buah dadu
- d) 1 set kartu soal (75 buah)
- e) 1 set kartu motivasi (30 buah)
- f) 1 set kartu materi (10 buah)

- g) 1 set kartu poin (75 buah)
 - h) 1 lembar peraturan permainan
- 2) Perancangan aturan Permainan, Materi, Soal, dan Jawaban

Pada tahap ini, peneliti membuat peraturan permainan Ular Tangga IPS, materi, soal serta jawaban Peraturan permainan Ular Tangga IPS sama seperti peraturan permainan ular tangga pada umumnya. Pemain menjalankan bidaknya sesuai dengan angka yang muncul pada hasil lemparan mata dadu. Apabila pemain mendapat petak bergambar tangga maka pemain harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk tangga, dan apabila pemain mendapat petak bergambar ekor ular maka pemain harus memindahkan bidaknya pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular. Pemain yang mendapat petak bergambar soal maka pemain harus mengambil soal dan menjawabnya. Pemain yang mendapat petak bergambar lebah maka pemain harus mengambil kartu materi dan menyimpannya. Pemain yang mendapat petak bergambar semar harus mengambil kartu motivasi dan membacanya serta pemain yang mendapat petak bergambar peti harta memiliki hak untuk menukarkan poin.

Adapun materi dan soal yang dimuat dalam media Ular Tangga IPS ini disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata pelajaran Administrasi Pajak yang berlaku di sekolah yaitu “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”. Bentuk soalnya sendiri adalah isian

singkat, uraian, dan pilihan ganda. Peneliti membuat 75 soal dan kunci jawaban serta 10 materi tentang “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan”.

3) Menyusun Kisi – kisi Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan siswa

c. Tahap Pengembangan (Development)

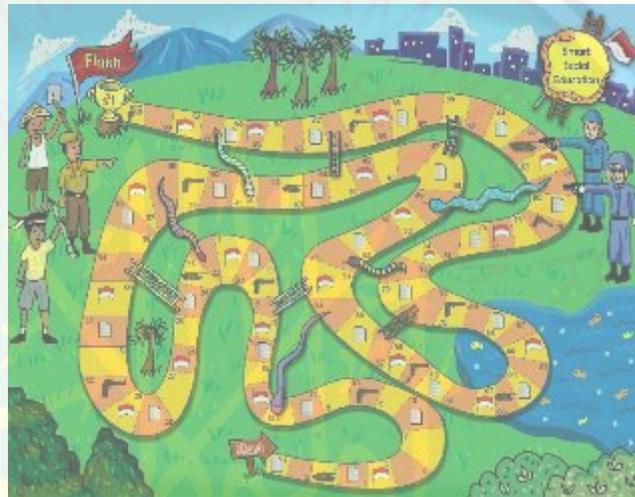
1) Pembuatan Produk

Pembuatan produk ini diawali dengan mendesain produk menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Papan ular tangga didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 1 m x 1,5 m dan terdapat 100 petak yang didesain dengan memasukkan beberapa gambar (ular, tangga, bendera, tank, pistol, pohon, manusia). Peneliti juga membuat desain beberapa kartu berbentuk persegi panjang yang digunakan dalam produk ular tangga ini. Jumlah dan ukuran kartu-kartu tersebut adalah sebagai berikut:

- a) 75 buah kartu soal @ 12 x 7 cm
- b) 30 buah kartu motivasi @ 10 x 6 cm
- c) 10 buah kartu kumpulan materi @ 10 x 6 cm
- d) 75 buah kartu poin @ 6 x 4 cm
- e) 1 buah Petunjuk Permainan

Pembuatan desain media berlangsung selama 1 bulan dari bulan Februari 2018 – Maret 2018. Setelah desain media selesai kemudian dicetak dengan flexi china ukuran 280 gram, Kartu soal, kartu motivasi, kartu kumpulan materi, kartu poin, dan peraturan permainan dipotong-potong kemudian dikemas.

Berikut tampilan media sebelum divalidasi:



Gambar 4.1. Benner Ular Tangga IPS



Gambar 4.2 Kartu Soal



Gambar 4.3 Kartu Motivasi



Gambar 4.4 Kartu Materi



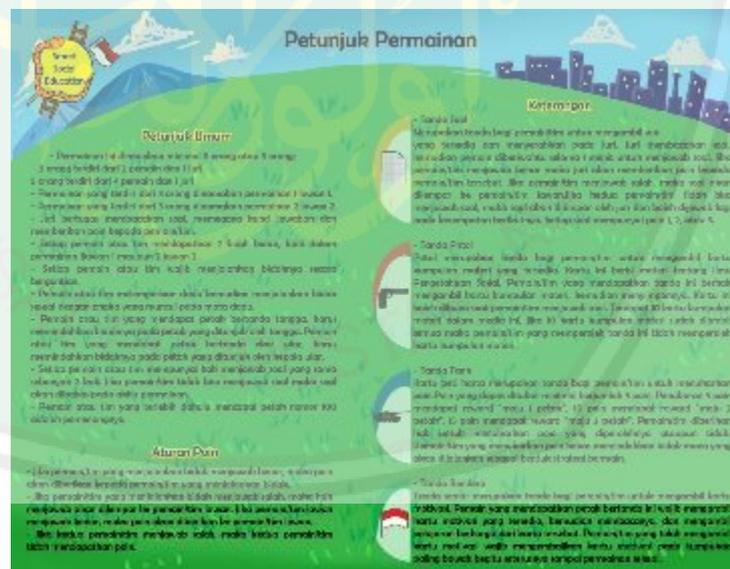
Gambar 4.5 Kartu Point 1



Gambar 4.6 Kartu Point 3



Gambar 4.7 Kartu Point 5



Gambar 4.8 Petunjuk Permainan

2) Validasi

Media awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan

perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

a) Validasi ahli materi

validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran. Untuk memperoleh data mengenai validitas ahli materi, peneliti menggunakan angket skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik. Angket untuk ahli materi memiliki 20 indikator penilaian.

(1) Profil Umum Ahli Materi/isi

Ahli validasi materi/isi pada pengembangan media pembelajaran media ular tangga terdiri dari satu ahli materi/isi IPS. Adapun kriteria ahli materi/isi dengan kriteria minimal S-1 pendidikan/non pendidikan IPS, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulisan. Berikut merupakan para ahli yang dijadikan validator materi/isi adalah Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si.I dan guru identitas subyek para ahli dapat dilihat dilampiran

(2) Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran IPS berupa media ular tangga. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran ular tangga yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Kriteria	X
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian materi dengan indicator	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Interaktivitas siswa dengan media	5
5	Penumbuhan motivasi belajar	4
6	Aktualitas materi yang disajikan	5
7	Kecukupan jumlah soal	5
8	Kelengkapan cakupan soal	5
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4
10	Variasi soal	5
11	Kedalaman soal sesuai materi	5
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	5
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	5
14	Keruntutan penyajian soal	5
15	Kejelasan uraian soal	5
16	Kejelasan petunjuk belajar	5

17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	5
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	4
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	4
Skor Total		95
Skor Maksimal		120

Berdasarkan konversi skala yang di tetapkan dalam angket penilaian uji coba yakni sebagai berikut:

- 1) Sangat kurang layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 2) Kurang Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 3) Cukup , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 4) Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 5) Sangat Layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran media ular tangga yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi/Isi

Komponen	Komentar/Saran
Ahli Materi/Isi	1) Font isi motivasi lebih di warna – warni 2) Font bisa dibuat beragam

b) Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

(a) Profil Ahli Desain / Media Pembelajaran

Ahli validasi desain/ media pembelajaran pada pengembangan modul IPS berbasis integrasi islam dan sains terdiri dari satu ahli pada materi IPS berbasis integrasi islam dan sains. Adapun kriteria ahli desain/ media pembelajaran adalah dosen atau staff yang ahli media kriteria minimal S-1 pendidikan/ non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulis. Berikut merupakan para ahli yang dijadikan validator materi/ isi adalah Yuniar Setyo Marandy, S.Sos.

(b) Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain/ media pembelajaran adalah berupa media ular tangga IPS VIII. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap modul yang dikembangkan

Tabel. 4.3
Hasil Validasi Ahli desain/Media Pembelajaran

No	Aspek	Skor
Aspek rekayasa Media		
1	Keefektifan dalam penggunaan	4
2	Keefesienan dalam pengembangan	4
3	Mudah dikelola/dipelihara	5
4	Mudah digunakan	5
5	Ketepatan memilih media	4
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media	3
7	Variasi alat permainan	4

8	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)	4
9	Dapat digunakan kembali	4
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	5
11	Kreatif (luwes dan menarik)	4
12	Inovatif (cerdas dan unik)	4
13	Sederhana	4
14	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang Digunakan	3
15	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	3
16	Keterbacaan teks	3
17	Tampilan gambar disajikan	4
18	Keseimbangan proporsi gambar	4
19	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4
20	Pengaturan tata letak	4
21	Komposisi warna	4
22	Keserasian pemilihan warna	4
23	Kerapihan desain	4
24	Kemenarikan desain	4
Skor Total		90
Skor Maksimal		120

Berdasarkan konversi skala yang di tetapkan dalam angket penilaian uji coba yakni sebagai berikut:

- 1) Sangat kurang layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 2) Kurang Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 3) Cukup , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 4) Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 5) Sangat Layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan modul yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain/ Media Pembelajaran

Komponen	Komentar/ Saran
Ahli desain/ media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1) Warna pada dasar gambar petunjuk permainan lebih diterangkan lagi 2) Sesuaikan warna font dengan warna dasar gambar 3) Lebih memudahkan siswa dengan warna yang lebih terang 4) Gunakan font yang bisa dibaca oleh siswa

c) Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS di Kelas VIII

(a) Profil Ahli Praktisi Pembelajaran IPS di Kelas VII

Kriteria untuk ahli praktisi pembelajaran (guru IPS kelas VIII) adalah berpendidikan minimal S1 dan berpengalaman mengajar minimal 5 tahun. Bapak Erwin Baharudin, S.E., S.Pd merupakan

ahli pembelajaran IPS di kelas VIII yang telah memenuhi kriteria sebagaimana dimaksud.

(b) Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS di Kelas VIII

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli praktisi pembelajaran IPS adalah berupa media pembelajaran ular tangga IPS. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap modul yang dikembangkan

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS di Kelas VIII

No	Kriteria	X
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian materi dengan indicator	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Interaktivitas siswa dengan media	5
5	Penumbuhan motivasi belajar	5
6	Aktualitas materi yang disajikan	5
7	Kecukupan jumlah soal	5
8	Kelengkapan cakupan soal	5
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4
10	Variasi soal	5
11	Kedalaman soal sesuai materi	5
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	4
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	5
14	Keruntutan penyajian soal	5
15	Kejelasan uraian soal	5
16	Kejelasan petunjuk belajar	5
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	5
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	4

19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	5
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	5
Skor Total		97
Skor Maksimal		120

Berdasarkan konversi skala yang di tetapkan dalam angket penilaian uji coba yakni sebagai berikut:

- 1) Sangat kurang layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 2) Kurang Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 3) Cukup , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 4) Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 5) Sangat Layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Ikhtisar Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS di Kelas VIII

Komponen	Komentar/ Saran
Ahli praktisi pembelajaran IPS di kelas VIII	1) Materi diperhatikan lagi kebenarannya dan disesuaikan dengan buku paket

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahapan yang dilakukan setelah mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan an mendapat persetujuan dari validator ahli dapat digunakan

dilapangan sesuai dengan tujuan pengembangan. *Implementation* adalah tahap dimana media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk digunakan di lapangan pada proses pembelajaran. Selain dilakukan uji coba lapangan, maka kemenarikan media pembelajaran juga perlu diketahui.

Uji coba penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model eksperimen kontrol group *pre- test* dan *post -test*. Produk pengembangan diujikan kepada siswa kela VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Uji coba dilakukan dikelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penentuan subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *Simple Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁷⁴

Pada metode eksperimen, jumlah minimal sampel yang dapat diterima adalah 15 subjek per kelompok.⁷⁵ Sehingga pada penelitian dan

⁷⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung:Alfabeta, 2015), hlm. 120

⁷⁵ Umar Husein, Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm 67

pengembangan ini peneliti mengambil 15 siswa dari kelas kontrol dan 15 siswa dari kelas eksperimen. Berikut adalah paparan daftar nama responden pada penelitian dan pengembangan ini.

Tabel 4.7
Daftar Nama Responden Kelas VIII E (kelompok eksperimen) dan VIII D (kelompok kontrol) SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

Responden	Nama Responden	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
X ₁	Chassanova Alfalfa Rizy	Alfian Yusri Abdillah
X ₂	Hanafi Aufa Rafiqi	Ariel Rafi Aristy
X ₃	I Lovi Sholahuddin Kurniawan	Azra Ubay Asqalani
X ₄	Indra Wahyu Hidayat Syah	Dicky Heida Widjaya
X ₅	Chassanova Alfalfa Rizy	Dimas Dedy Wahyudi
X ₆	Hanafi Aufa Rafiqi	Doni Sahara
X ₇	I Lovi Sholahuddin Kurniawan	Allif Widiani Mazidah
X ₈	Indra Wahyu Hidayat Syah	Azmy Izzatul Haq
X ₉	Muh. Shibrur Ridlo Al-Haddad	Diah Rizky Fitriyani
X ₁₀	Chassanova Alfalfa Rizy	Dyah Arini Amalia
X ₁₁	Navaro Wakhidatul Kholilah	Faradilah Putri Ananda Hasibuan
X ₁₂	Nur Hafifah	Faridatus Sunnita

X₁₃	Puput Kumala Dwi Ningsih	Nanda Adelia Putri
X₁₄	Rahmah Khoirotun Hisan	Nandita Avrillya
X₁₅	Sausan Harumiku	Puput Andriana

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada Bab III, pengumpulan data

pada penelitian ini menggunakan angket, tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

1) Data Kuantitatif

Paparan data kuantitatif meliputi hasil penskoran berupa presentas dari angket siswa dikelas eksperimen dan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji coba .

a) Penyajian data Hasil Penilaian Angket Siswa

Pada penilitian angket siswa, peneliti melakukan uji coba lapangan. Berikut ini merupakan data hasil uji coba lapangan yang diwakili oleh 15 responden sebagai pengguna produk

(1) Uji coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*)

Produk pengembangan ini selanjutnya diuji cobakan pada kelompok kecil (*Small Group Evaluation*) yang diwakili oleh 6 responden yaitu dua anak mewakili siswa berkemampuan baik, dua anak berkemampuan sedang/ menengah, dan dua anak yang berkemampuan rendah.

a. Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Tabel 4.8
Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Responden	Nama
X ₁	Puput Kumala Dwi Ningsih
X ₂	Rahmah Khoirotnun Hisan
X ₃	Sausan Harumiku
X ₄	I Lovi Sholahuddin Kurniawan
X ₅	Indra Wahyu Hidayat Syah
X ₆	Faradilah Putri Ananda Hasibuan

b. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Produk pengembangan yang untuk uji coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*) adalah media pengembangan media ular tangga. Berikut ini merupakan data hasil uji coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*)

Tabel 4.9
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

No	Aspek	Skor					
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆
Aspek pembelajaran							
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	5	5	5	5	5
2	Penemuan motivasi belajar	5	5	5	5	4	5
3	Kelengkapan cakupan soal	4	5	4	5	5	5
4	Bahasa soal untuk dipahami	5	5	5	4	4	5
5	Kejelasan uraian soal	5	5	5	4	5	5
6	Ketepatan kunci jawab dengan soal	4	5	5	5	5	5
Aspek rekayasa media							

7	Mudah disimpan	5	5	4	5	4	4
8	Mudah digunakan	4	5	5	4	4	4
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	5	4	4	5	4
10	Pengemasan media	5	5	5	4	4	4
Aspek komunikasi visual							
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	5	4	5	5	5	4
12	Kesederhanaan tampilan permainan	5	5	5	5	4	5
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	4	4	5	5	5	4
14	Pengatur jarak (huruf, baris, karakter)	5	5	5	5	5	5
15	Keterbacaan teks	5	4	5	5	5	4
16	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	5	5	5	4	5	4
17	Pengatur tata letak	5	5	5	4	5	4
18	Komposisi warna	4	5	5	5	4	5
19	Keserasian pemilihan warna	5	4	5	4	4	5
20	Kerapian desain	5	5	5	5	4	5
21	Kemenarikan desain	5	4	5	5	4	4
Jumlah		95	100	97	97	90	90
Skor Total		569					
Skor Maksimal		630					

Berdasarkan konversi skala yang di tetapkan dalam angket penilaian uji

coba yakni sebagai berikut:

- 1) Sangat kurang layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 2) Kurang Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 3) Cukup , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah

- 4) Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 5) Sangat Layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah

(2) Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa di kelas eksperimen yaitu kelas VIII E yang berjumlah 25 siswa.

a. Profil Siswa Uji Lapangan

Tabel 4.10

Profil Siswa Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Respoden	Nama
X ₁	Ahmad Kholili Firdaus
X ₂	Ananda Panca Nur Firdaus
X ₃	Aprilian Anggara Putra
X ₄	Bagus Saputra
X ₅	Firdaus Azzami Romadhon
X ₆	Haki Bima Prakoso
X ₇	M. Ardiyanto
X ₈	Miftakhul Aziz
X ₉	Najmuddin Satria Manggala P.
X ₁₀	Nasrullah
X ₁₁	Reno Eko Susanto
X ₁₂	Rudi Hendarawan
X ₁₃	Viky Zamri Azmidin
X ₁₄	Ade Irma Purwaningsih

X ₁₅	Alifatul Khasanah
X ₁₆	Belian Ichika Irwanda
X ₁₇	Della Yulia Citra
X ₁₈	Devi Setia Pratiwi
X ₁₉	Erika Novia Salsabilla
X ₂₀	Hidayatul Fatika
X ₂₁	Isti Adaturrohma
X ₂₂	Khomsatul Habibah
X ₂₅	Melinda Aliyatus Sadila
X ₂₄	Nur Khofifah
X ₂₅	Putri Rindu Felisha

b. Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Produk pengembangan yang untuk uji lapangan (*Field Evaluation*) adalah berupa media pembelajaran ular tangga. Berikut ini merupakan data hasil uji lapangan (*Field Evaluation*).

Tabel 4.11
Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

No	Aspek	Nilai																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
Aspek pembelajaran																								
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5		
2	Penumbuhan motivasi belajar	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	
3	Kelengkapan cakupan soal	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	Bahasa soal untuk dipahami	5	5	5	4	5	3	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	
5	Kejelasan uraian soal	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	
6	Ketepatan kunci jawab dengan soal	5	5	4	3	4	3	4	5	3	5	3	4	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	
Aspek rekayasa media																								
7	Mudah disimpan	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4
8	Mudah digunakan	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3
10	Pengemasan media	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Aspek komunikasi visual																								
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami,	5	5	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	3	4	3	5	3	4	3	5	

Berdasarkan konversi skala yang di tetapkan dalam angket penilaian uji coba yakni sebagai berikut:

- 1) Sangat kurang layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 2) Kurang Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 3) Cukup , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 4) Layak , jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah
- 5) Sangat Layak, jelas, menarik, tepat, konsisten, mudah

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket dengan skala *Likert*. Angket berisi 20 butir pernyataan yang dinilai valid dengan rincian 17 butir pernyataan positif dan 3 butir pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris. Pada tahap evaluasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi hal – hal yang terkait dengan pengembangan media ular tangga. Produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan selanjutnya dilakukan revisi terhadap media ajar sesuai dengan hasil evaluasi kebutuhan yakni untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media ajar yang telah dibuat.

Setelah media ajar dinilai oleh validator untuk diketahui kelayakannya, maka langkah selanjutnya adalah uji lapangan. Dengan

menggunakan media ajar dikelas. Dan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan yakni peningkatan hasil belajar, maka dilakukan Post-Test, dan kemudian dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan media ajar yakni *Pre-Test*.

Pre-Test dilakukan dengan kegiatan menggunakan media pembelajaran lama, sedangkan *Post-Test* dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelompok Kontrol

Penyajian data Pre-test dan Post-test yang di dapat dari siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 15 Lamongan pada uji coba lapangan kelas kontrol disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Coba lapangan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test (X_1)	Post-test (X_2)
1	Alfian Yusri Abdillah	83	88
2	Ariel Rafi Aristy	64	89
3	Azra Ubay Asqalani	68	81
4	Dicky Heida Widjaya	77	89
5	Dimas Dedy Wahyudi	65	84
6	Doni Sahara	69	91
7	Allif Widiana Mazidah	76	85
8	Azmy Izzatul Haq	69	88
9	Diah Rizky Fitriyani	70	85
10	Dyah Arini Amalia	65	88
11	Faradilah Putri Ananda Hasibuan	60	89

12	Faridatus Sunnita	65	82
13	Nanda Adelia Putri	40	77
14	Nandita Avrillya	45	75
15	Puput Andriana	55	75
Rata – rata		65	85

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa rata – rata nilai *pre-test* adalah 74 dan rata – rata nilai *post-test* adalah 83. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post – test* lebih bags dari pada nilai *pre-test*.

b. Data Hasil Pre Test dan Post Test Kelompok Eksperimen

Sedangkan hasil Pre-Test dan Post-Test kelas uji coba menggunakan produk media ular tangga pada kelas eksperimen diujikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Coba Lapangan Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test (X ₁)	Post-test (X ₂)
1	Chassanova Alfalfa Rizy	82	100
2	Hanafi Aufa Rafiqi	70	89
3	I Lovi Sholahuddin Kurniawan	70	76
4	Indra Wahyu Hidayat Syah	60	97
5	Chassanova Alfalfa Rizy	86	94
6	Hanafi Aufa Rafiqi	77	90
7	I Lovi Sholahuddin Kurniawan	65	91
8	Indra Wahyu Hidayat Syah	78	86
9	Muh. Shibrur Ridlo Al-Haddad	83	97
10	Chassanova Alfalfa Rizy	64	97
11	Navaro Wakhidatul Kholilah	75	88
12	Nur Hafifah	78	86
13	Puput Kumala Dwi Ningsih	83	87
14	Rahmah Khoirotun Hisan	64	80
15	Sausan Harumiku	86	97
Rata – rata		75	90

Berdasarkan data tabel menunjukkan bahwa rata – rata nilai *pre-test* adalah 71 rata – rata nilai *post-test* adalah 88. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari pada *pre-test*. Data nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen yang ditunjukkan pada tabel diatas selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan anatara sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas VIII E SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

B. Analisis Data

1. Hasil Analisa Data Ahli Validasi Materi/ Isi Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/ isi pembelajaran terhadap media pembelajaran ular tangga sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.1, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian modul IPS sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{nx bobot tertinggi})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{95}{120} \times 100\% = 95\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat pencapaian 95% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ular tangga tidak perlu direvisi.

Paparan data pada tabel 4.1 hasil validitas ahli materi pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisa data dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 4.14
Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Pembelajaran Setiap Komponen

No	Kriteria Penilaian	Hasil Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan indicator	Sangat Layak
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Layak
4	Interaktivitas siswa dengan media	Sangat Sesuai
5	Penumbuhan motivasi belajar	Layak
6	Aktualitas materi yang disajikan	Sangat Layak
7	Kecukupan jumlah soal	Sangat Layak
8	Kelengkapan cakupan soal	Sangat Layak
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	Layak
10	Variasi soal	Sangat Layak
11	Kedalaman soal sesuai materi	Sangat Layak
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	Sangat Layak
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	Sangat Layak
14	Keruntutan penyajian soal	Sangat Layak
15	Kejelasan uraian soal	Sangat Layak
16	Kejelasan petunjuk belajar	Sangat Layak
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	Sangat Layak
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	Layak
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	Sangat Layak
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	Layak

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.1, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga IPS yang dikembangkan secara umum sudah baik dari segi muatan materi/ isinya. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 97 dengan skor maksimal 120, maka diperoleh persen validitas sebesar 95%, maka media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item criteria yang dinilai valid.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/ komentar ahli materi pada tabel 4.2, perlu perbaikan hanya dari segi font dan warna pada kartu motivasi selebihnya materi yang telah dibuat sudah layak untuk diaplikasikan.

2. Hasil Analisa Data Ahli Validasi Desain/ Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain/media pembelajaran terhadap media pembelajaran ular tangga sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.3, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran ular tangga sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{nx bobot tertinggi})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{90}{120} \times 100\% = 75\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat pencapaian 75% berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran ular tangga tidak perlu direvisi.

Paparan data pada tabel 4.3 hasil validitas ahli desain/ media pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisa data dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 4.15
Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran Setiap Komponen

No	Kriteria Penilaian	Hasil Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Layak
2	Kesesuaian materi dengan indicator	Layak
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Sangat Layak
4	Interaktivitas siswa dengan media	Sangat Layak
5	Penumbuhan motivasi belajar	Layak
6	Aktualitas materi yang disajikan	Cukup
7	Kecukupan jumlah soal	Layak
8	Kelengkapan cakupan soal	Layak
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	Layak
10	Variasi soal	Layak
11	Kedalaman soal sesuai materi	Layak
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	Layak
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	Layak
14	Keruntutan penyajian soal	Cukup
15	Kejelasan uraian soal	Cukup
16	Kejelasan petunjuk belajar	Cukup
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	Layak
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	Layak
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	Layak
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	Layak

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.3, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan secara umum sudah cukup baik dari segi desain/ media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 80 dengan skor maksimal 120, maka diperoleh persen validitas sebesar 75%, maka media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai cukup valid.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/ komentar ahli materi pada tabel 4.4, perlu perbaikan pada warna petunjuk permainan, warna harus lebih terang dari font, font harus jelas dan mudah dibaca, warna font pada tulisan petunjuk permainan harus lebih besar dan warna lebih terang.

3. Hasil Analisa Data Ahli Validasi Praktisi Pembelajaran IPS kelas VIII

Berdasarkan hasil penilaian ahli praktisi pembelajaran IPS kelas VII terhadap media pembelajaran ular tangga sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.7, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran ular tangga sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{nx bobot tertinggi})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{114}{120} \times 100\% = 95\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat pencapaian 95% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ular tangga tidak perlu direvisi.

Komentar dan saran ahli pembelajaran kelas VIII dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran dalam rangka memperkaya paparan materi dalam media dan menyempurnakannya.

Paparan data pada tabel 4.5 hasil validitas ahli praktisi pembelajaran IPS kelas VIII pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisa data dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 4.16
Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran IPS Kelas VIII Setiap
Komponen

No	Aspek	Hasil Penilaian
Aspek rekayasa Media		
1	Keefektifan dalam penggunaan	Sangat layak
2	Keefesienan dalam pengembangan	Sangat layak
3	Mudah dikelola/dipelihara	Sangat layak
4	Mudah digunakan	Sangat layak
5	Ketepatan memilih media	Sangat layak
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media	Sangat layak
7	Variasi alat permainan	Layak
8	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)	Sangat layak
9	Dapat digunakan kembali	Layak
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	Sangat layak
11	Kreatif (luwes dan menarik)	Layak
12	Inovatif (cerdas dan unik)	Sangat layak
13	Sederhana	Layak
14	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang Digunakan	Layak
15	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)	Layak
16	Keterbacaan teks	Sangat layak
17	Tampilan gambar disajikan	Sangat layak
18	Keseimbangan proporsi gambar	Sangat layak
19	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	Sangat layak
20	Pengaturan tata letak	Sangat layak
21	Komposisi warna	Sangat layak
22	Keserasian pemilihan warna	Sangat layak
23	Kerapihan desain	Sangat layak
24	Kemenarikan desain	Sangat layak

4. Hasil Analisa Data Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji kelompok (*small group evaluation*) terhadap media pembelajaran ular tangga IPS berbasis integrasi islam dan sains sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.8, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran ular tangga IPS sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{nx bobot tertinggi})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{569}{630} \times 100\% = 90\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat pencapaian 90% berada pada tingkat kriteria sangat menarik sehingga media pembelajaran ular tangga tidak perlu direvisi.

Paparan data pada tabel 4.8 hasil penilaian uji kelompok (*small group evaluation*) pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisa data dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 4.17
Hasil Penilaian Uji Perorangan Setiap Komponen

No	Pernyataan	Hasil Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	100 % Sangat Sesuai
2	Penumbuhan motivasi belajar	83% sangat menumbuhkan 10% menumbuhkan
3	Kelengkapan cakupan soal	75% sangat lengkap, 25% lengkap
4	Bahasa soal untuk dipahami	65% sangat dipahami, 15% paham
5	Kejelasan uraian soal	85% sangat jelas, 25% jelas
6	Ketepatan kunci jawab dengan soal	80% sangat tepat, 10%

		tepat
7	Mudah disimpan	100% sangat mudah
8	Mudah digunakan	90% sangat mudah, 10% mudah
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media	95% sangat jelas, 11% jelas
10	Pengemasan media	95% sangat bagus, 25% bagus
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	75% sangat mudah, 15 mudah
12	Kesederhanaan tampilan permainan	100% sangat sederhana
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	70% sangat sesuai
14	Pengatur jarak (huruf, baris, karakter)	80% sangat sesuai, 33% sesuai
15	Keterbacaan teks	75% sangat sesuai
16	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	83% sangat sesuai, 12% sesuai
17	Pengatur tata letak	80% sangat sesuai
18	Komposisi warna	75% sangat serasi, 33 serasi, 18% kurang serasi
19	Keserasian pemilihan warna	60% sangat serasi, 20 serasi
20	Kerapian desain	70% sangat rapi, 15 rapi
21	Kemenarikan desain	75% sangat menarik, 10% menarik, 5% kurang menarik

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.7, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga IPS yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari hasil uji kelompok (*small group evaluation*). Skor yang didapatkan adalah 569 dengan skor maksimal 630, maka diperoleh persentase sebesar 81%, maka media pembelajaran ular tangga IPS yang

dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai sangat menarik.

5. Hasil Analisa Data Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji lapangan (*field evaluation*) terhadap modul IPS berbasis integrasi islam dan sains sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.10, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran ular tangga IPS sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{nx bobot tertinggi})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{2102}{2415} \times 100\% = 87\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat pencapaian 87% berada pada tingkat kriteria sangat menarik sehingga media pembelajaran ular tangga tidak perlu direvisi.

Tabel 4.18
Hasil Penilaian Uji Lapangan Setiap Komponen

No	Pernyataan	Hasil Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	100 % Sangat Sesuai
2	Penumbuhan motivasi belajar	87% sangat menumbuhkan 5%

		menumbuhkan
3	Kelengkapan cakupan soal	65% sangat lengkap, 25% lengkap
4	Bahasa soal untuk dipahami	65% sangat dipahami, 15% paham
5	Kejelasan uraian soal	73% sangat jelas, 25% jelas
6	Ketepatan kunci jawab dengan soal	85% sangat tepat, 25% tepat
7	Mudah disimpan	100% sangat mudah
8	Mudah digunakan	90% sangat mudah, 15% mudah
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media	97% sangat jelas, 13% jelas
10	Pengemasan media	95% sangat bagus, 25% bagus
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	75% sangat mudah, 15% mudah
12	Kesederhanaan tampilan permainan	100% sangat sederhana
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	70% sangat sesuai
14	Pengatur jarak (huruf, baris, karakter)	80% sangat sesuai, 33% sesuai
15	Keterbacaan teks	75% sangat sesuai
16	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	83% sangat sesuai, 12% sesuai
17	Pengatur tata letak	80% sangat sesuai
18	Komposisi warna	75% sangat serasi, 33% serasi, 18% kurang serasi
19	Keserasian pemilihan warna	60% sangat serasi, 20% serasi
20	Kerapian desain	70% sangat rapi, 15% rapi
21	Kemenarikan desain	75% sangat menarik, 10% menarik, 5% kurang menarik

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.10, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga IPS yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari hasil uji lapangan (*field evaluation*). Skor

yang didapatkan adalah 2102 dengan skor maksimal 2415, maka diperoleh persentase sebesar 87%, maka media pembelajaran IPS yang dikembangkan tidak perlu revisi.

6. Hasil Analisa Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Adapun analisis untuk mengetahui pengaruh modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII dengan cara melakukan *pre-test* dan *post-test*. Dari tes uji coba lapangan (*field evaluation*) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh data dalam tabel 4.11 dan 4.12 sebagai berikut:

a. Uji t pada tidak menggunakan

Adapaun hipotesis yang digunakan adalah

H₀: pada pembelajaran tidak menggunakan media ular tangga, tidak terdapat perbedaan nilai pretest dan post test

H₁: pada pembelajaran tidak menggunakan media ular tangga, terdapat perbedaan nilai pretest dan post test

Tabel 4.18
Hasil Perhitungan Uji t Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pre-test (X_1)	Post-test (X_2)	$D=(X_2-X_1)$	D^2
1	Alfian Yusri Abdillah	83	88	5	25
2	Ariel Rafi Aristy	64	89	25	625
3	Azra Ubay Asqalani	68	81	16	256
4	Dicky Heida Widjaya	77	89	12	144
5	Dimas Dedy Wahyudi	65	84	19	361
6	Doni Sahara	69	91	22	484
7	Allif Widiana Mazidah	76	85	9	81
8	Azmy Izzatul Haq	69	88	23	529
9	Diah Rizky Fitriyani	70	85	15	225
10	Dyah Arini Amalia	65	88	23	529
11	Faradilah Putri Ananda Hasibuan	60	85	25	625
12	Faridatus Sunnita	65	82	17	289
13	Nanda Adelia Putri	40	77	37	1369
14	Nandita Avrillya	45	75	30	900
15	Puput Andriana	55	75	20	400
Total		971	1262	298	6842
Rata – rata		64,73333	84,13333	19,86667	456,1333

Adapun perhitungan t_{hitung} sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 Sd^2 &= \frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N - 1} \\
 &= \frac{6842 - \frac{298^2}{15}}{14} \\
 &= \frac{6842 - \frac{88.804}{15}}{14}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{6842 - 4.470}{14}$$

$$= 169,4286$$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{Sd^2}{N}}}$$

$$= \frac{19.8667}{\sqrt{\frac{169,4286}{15}}}$$

$$= 5.9112$$

Dalam pengambilan keputusan, nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai

t_{tabel} . Adapun nilai t_{tabel} adalah

$$t_{tabel} = t_{0.025(14)} = 2,145$$

$t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5% terdapat perbedaan pretes dan postest pada pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Tabel 4.19
Hasil Perhitungan Uji t Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pre-test (X_1)	Post-test (X_2)	$D=(X_2-X_1)$	D^2
1	Chassanova Alfalfa Rizy	82	100	18	324
2	Hanafi Aufa Rafiqi	70	89	19	361
3	I Lovi Sholahuddin Kurniawan	70	76	6	36
4	Indra Wahyu Hidayat Syah	60	97	37	1369
5	Chassanova Alfalfa Rizy	86	94	8	64
6	Hanafi Aufa Rafiqi	77	90	13	169
7	I Lovi Sholahuddin Kurniawan	65	91	26	676
8	Indra Wahyu Hidayat Syah	78	86	8	64
9	Muh. Shibrur Ridlo Al-Haddad	83	97	14	196
10	Chassanova Alfalfa Rizy	64	97	33	1089
11	Navaro Wakhidatul Kholilah	75	88	13	169
12	Nur Hafifah	78	86	8	64
13	Puput Kumala Dwi Ningsih	83	87	4	12
14	Rahmah Khoirotun Hisan	64	80	16	256
15	Sausan Harumiku	86	97	11	121
Total		1121	1355	234	4970
Rata – rata		74,73333	90,33333	15,6	331,3333

$$Sd^2 = \frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N-1}$$

$$= \frac{4970 - \frac{234^2}{15}}{14}$$

$$= \frac{4970 - \frac{54.756}{15}}{14}$$

$$= \frac{4970 - 3.510}{14}$$

$$= 104.2857$$

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{Sd^2}{N}}}$$

$$= \frac{15,6}{\sqrt{\frac{104.2857}{15}}}$$

$$= 5.9154$$

7. Analisis Uji-T Data Post Test

Uji – t disini dilakukan untuk menguji perbedaan rata – rata antara dua sampel. Data yang diuji adalah data post – test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t pada penelitian ini dianalisis menggunakan rumus independent. Karena jumlah subjek pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 15 anak, $t_{tabel} = (n-1)$ pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan media pembelajaran ceramah dan power point ketentuannya sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada nilai post test antara tidak menggunakan dan menggunakan media pembelajaran ular tangga

H_1 : nilai post test pada pembelajaran yang menggunakan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media ular tangga

Untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_0 ditolak.

No	Menggunakan	Tidak menggunakan	$D=(X_2-X_1)$	D^2
1	88	100	18	324
2	89	89	19	361
3	81	76	6	36
4	89	97	37	1369
5	84	94	8	64
6	91	90	13	169
7	85	91	26	676
8	88	86	8	64
9	85	97	14	196
10	88	97	33	1089
11	85	88	13	169
12	82	86	8	64
13	77	87	4	12
14	75	80	16	256
15	75	97	11	121

$$\begin{aligned}
 Sd^2 &= \frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N-1} \\
 &= \frac{1233 - \frac{109^2}{15}}{14} \\
 &= \frac{1233 - \frac{11881}{15}}{14} \\
 &= \frac{1233 - 792.0667}{14} \\
 &= 31.4952
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{Sd^2}{N}}} \\
 &= \frac{7.2667}{\sqrt{\frac{31.4952}{15}}} \\
 &= 5.0149
 \end{aligned}$$

$$t_{tabel} = t_{0.05(14)} = 1,761$$

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5% dapat disimpulkan bahwa nilai post test pada pembelajaran yang menggunakan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media ular tangga. Oleh karena itu pada kasus ini penggunaan media ular tangga lebih efektif dalam pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media ular tangga.

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan kelompok tersebut memang berbeda secara signifikan dan dapat disimpulkan juga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan yang tidak menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (*Post – test*) yang menggunakan media pembelajaran

ular tangga dengan yang tidak menggunakan media ular tangga memiliki perbedaan yang signifikan.

Dalam hal ini media pembelajaran ular tangga mempunyai pengaruh yang lebih baik dengan media ajar ceramah dan power – point terhadap motivasi belajar IPS, dibuktikan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga rata – ratanya lebih tinggi dibandingkan menggunakan media ceramah dan power point.

C. Revisi Produk

1. Oleh Ahli Materi

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi/isi pada tabel 4.2 dapat diketahui pada penjelasan berikut.

Tabel 4.21
Revisi Media Pembelajaran Ular Tangga
Berdasarkan Validasi Ahli Materi

NO	Point yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
1.	Gambar tampak belakang berisi motivasi, yang awalnya fontnya menggunakan Times New Roman diubah dengan menggunakan beberapa macam font dan warna dalam font		

Semua data yang diperoleh dari hasil validasi dijadikan sebagai bahan untuk revisi sehingga akan berguna untuk penyempurnaan produk dan dapat diuji cobakan di lapangan

2. Oleh Ahli Media

Tabel 4.22
Revisi Media Pembelajaran Ular Tangga
Berdasarkan Validasi Ahli Media

NO	Point yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
1.	Petunjuk permainan sebelum revisi warna latar background tulisan terlalu gelap dan tidak menarik direvisi warna diganti lebih terang agar tulisan bisa dibaca oleh siswa, sebelum direvisi font petunjuk permainan ukuran 11 pts direvisi menjadi 12 pts Calibri.		

BAB V PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga matapelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

Pengembangan media pembelajaran media ular tangga didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum tersedianya media pembelajaran ular tangga serta atas dasar analisis media ajar IPS yang digunakan pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 lamongan. Media pembelajaran ular tangga dikembangkan menggunakan model desain pengembangan ADDIE ini melalui serangkaian tahap pengembangan yang sistematis yakni tahap (*analysis*), tahap (*design*), tahap (*development*), tahap (*implementation*), dan tahap (*evaluation*). Pengembangan media pembelajaran ular tangga ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media cetak berupa media pembelajaran ular tangga (*material printed*).
- b. Media pembelajaran ular tabgga ini dikembangkan dengan menggunakan jiwa nasionalisme, kebangsaan, dan motivasi islami.
- c. Bentuk fisik media pembelajaran ular tangga ini berupa media cetak yang disusun dengan menggunakan variasi tata letak, pilihan warna, variasi gambar, variasi huruf yang sesuai dengan ketentuan penulisan bahan ajar menurut Badan standart Nasional Pendidikan (BSNP) agar sesuai dengan

karakter peserta didik, sehingga media pembelajaran ular tangga ini menjadi menarik untuk dijadikan bahan ajar

Produk pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran ular tangga dilakukan analisis yang meliputi tiga aspek materi/isi, aspek desain, dan aspek bahasa. Berikut deskripsi media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dari ketiga aspek.

a. Identitas Produk

Bentuk	: Bahan Cetak (<i>material printed</i>)
Judul	: Media Pembelajaran Ular Tangga IPS
Sasaran	: Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan
Nama Pembuat	: Dewi Ayu Imaliyah
Cetakan	: Pertama
Ukuran banner	: 1 m x 1,5 m

b. Kajian Aspek Desain

1. Tipe Font

Tipe font yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga bervariasi dengan pertimbangan penggunaan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan antusias siswa dalam melakukan permainan, dan disarankan oleh ahli materi.

2. Ukuran Font

Ukuran font yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga ini disesuaikan dengan bentuk media pembelajaran, dari media ular

tangga, kartu soal, motivasi, soal, materi dan kartu point. Karena mempertimbangkan kemudahan siswa untuk memahami media pembelajaran ular tangga.

3. Warna (*colour*)

Warna merupakan unsur visual yang penting dalam penulisan bahan ajar, namun penggunaannya harus berhati – hati untuk memperoleh hasil yang baik, begitupun dengan penggunaan warna pada media pembelajaran ular tangga ini berusaha menggambarkan makna dari medai dan memperluas gender pengguna.

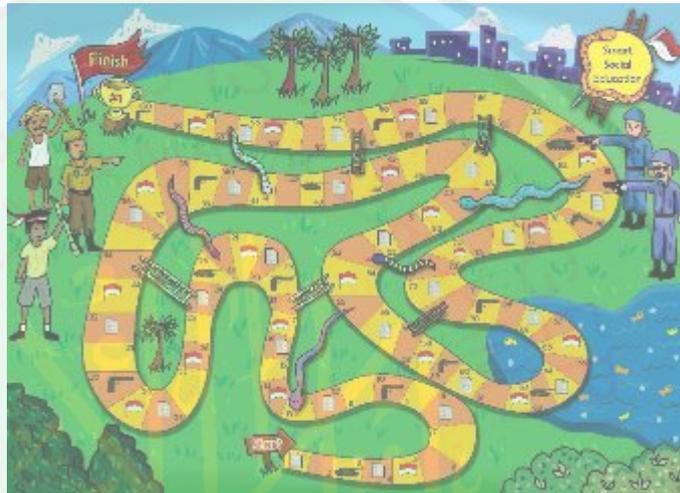
4. Gambar

Dengan adanya gambar pada pembelajaran ular tangga ini diharapkan mampu memvisualisasikan tentang apa yang dipelajari pada setiap item, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

c. Kajian Aspek Desain dan Materi .

Kajian tentang aspek desain materi pada media ular tangga sebagai berikut.

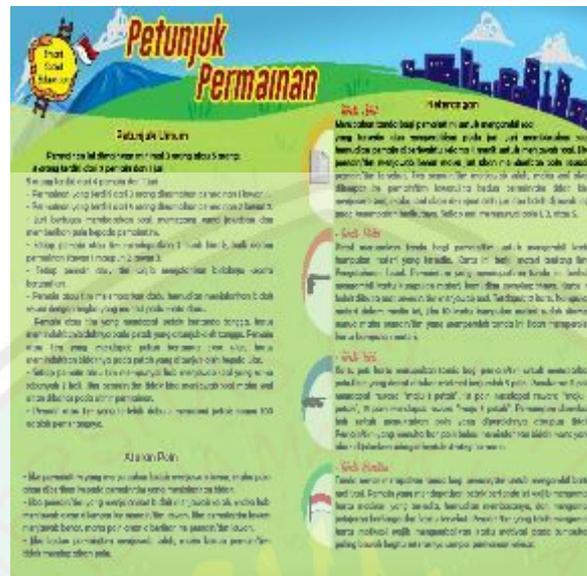
1. Boardgame Ular Tangga



Gambar 5.1
Boardgame media pembelajaran ular tangga

Boardgame disusun secara menarik mungkin, sehingga siswa memiliki keinginan dan ketertarikan untuk memainkan media pembelajaran ular tangga ini, board game ini terdiri dari ular dan tangga, sebagai mediator dari permainan ini, didalamnya ada macam – macam gambar seperti, bendera, tank, pistol, teks, setiap gambar memiliki kegunaan tersendiri untuk memberikan pengembangan dalam permainan dalam pembelajaran

2. Petunjuk Permainan



Gambar 5.2
Petunjuk Permainan setelah di revisi

Petunjuk permainan ini disusun dengan warna yang sesuai dengan teks dan bentuk font untuk memudahkan siswa untuk memahami dan ada point – point didalam petunjuk permainan, petunjuk permainan digunakan untuk memandu setiap permainan, disetiap point didalam petunjuk permainan memiliki kegunaan masing –masing dan siswa dapat membaca dengan seksama.

3. Kartu Media Pembelajaran Ular Tangga



Gambar 5.3 Kartu Soal

Kartu soal ini ada dalam *board game*, dimana terdapat dalam beberapa kotak *board game*, jika siswa mendapatkan kartu soal ini siswa akan mendapat pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti, kartu soal berisi tentang tema yang digunakan



Gambar 5.4 Kartu Motivasi

Kartu Motivasi ini ada dalam *board game*, dimana terdapat dalam beberapa kotak *board game*, jika siswa mendapatkan kartu motivasi soal ini siswa akan mendapat kata – kata motivasi yang sudah disiapkan oleh peneliti, kartu motivasi berisi tentang ilmu dalam islam, pendidikan dll



Gambar 5.5 Kartu Materi

Kartu materi ini ada dalam *board game*, dimana terdapat dalam beberapa kotak *board game*, jika siswa mendapatkan kartu materi ini disuruh untuk memahami materi, dibacakan di depan siswa yang lain yang sudah disiapkan oleh peneliti, kartu materi ini berisi rangkuman dalam setiap sub bab



Gambar 5.6 Kartu Point 1



Gambar 5.7 Kartu Point 3



Gambar 5.8 Kartu Point 5

Kartu point ini ada dalam *board game*, dimana terdapat dalam beberapa

kotak *board game*, jika siswa mendapatkan kartu point ini siswa akan mendapat point atau bonus untuk melangkah ketahap selanjutnya sesuai dengan perolehan kartu .

Untuk mengetahui media pembelajaran ular tangga tersebut valid dan praktis dilakukan uji coba dalam hal ini adalah expert reviews. Validasi ini dilakukan oleh pakar berfokus pada tiga karakteristik utama yaitu materi/isi IPS, desain media produk, dan pembelajaran IPS. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikemabangkan. Setelah media pembelajaran ular tangga dilakukan validasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar dan saran dari para ahli. Dari hasil validasi oleh ahli materi/isi mendapat skor 95% yang berarti valid, ahli desain produk mendapatkan skor 75% yang berarti cukup valid.

Pada proses pengembangan media pembelajaran ular tangga in. Peneliti melakukan uji coba kepada siswa sebagai pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Prototype yang dilakukan uji coba lapangan mendapat presentase 87% sehingga dikonverensikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Media pembelajaran ular tangga dapat dilakukan oleh seluruh siswa dikelas dengan secara langsung bermain di kelas.

2. Kelayakan media pembelajaran Ular Tangga mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi (dosen IPS) dan ahli media (dosen FITK). Penjelasan selengkapnya sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi secara lengkap ditunjukkan pada bab empat halaman. Penilaian kelayakan aspek pembelajaran terdiri dari 20 butir pernyataan. Dari 20 butir pernyataan, terdapat 15 butir yang memperoleh rerata skor tertinggi dengan kategori Sangat Layak yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penumbuhan motivasi belajar, aktualitas materi yang disajikan, tingkat kesulitan soal sesuai materi, kedalaman soal sesuai materi, kemudahan pembelajaran untuk dipahami, bahasa soal yang mudah dipahami, keruntutan penyajian soal, ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan dan ketepatan kunci jawaban dengan soal. Penilaian terhadap 8 butir pernyataan lainnya adalah Layak. Dimana bisa dilihat rekapitulasi pemberian penilaian dari ahli materi dari dosen dari guru, dari dosen adalah 95% sangat menarik dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian media ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP.

b. Ahli Media

Ahli media menilai kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Hasil validasi dari ahli media secara lengkap ditunjukkan pada bab IV. Kelayakan aspek rekayasa media dari 21 pernyataan termasuk kategori layak. Penilaian dari dosen adalah 75% cukup menarik tingkat validitas dapat digunakan dengan revisi kecil. Dengan demikian media ular tangga dalam penilaian ahli media layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP.

Setelah peneliti melakukan penjelasan kepada guru dan guru mengaplikasikan kepada dua kelas tersebut, peneliti melakukan kegiatan post-test untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar selama 3 kali pertemuan.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan media pembelajaran IPS dengan media pembelajaran ular tangga ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Pada kelompok eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek per kelompok.⁷⁶ Sehingga pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya mengambil ukuran siswa smp minimal sampel yaitu 15 responden pada kelompok kontrol dan 15 responden pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan tanpa media

⁷⁶ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm 67

pembelajaran ular tangga. Sedangkan pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran media ular tangga.

Dari hasil pre-test ini peneliti dapat menganalisis kelemahan pengetahuan siswa dalam konsep perkembangan siswa dala kelas. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Dimiyati dan Mujiono yakni halil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab – sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁷⁷

Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil *post-test* yang diuji dengan *independent samples t-test* dinyatakan bahwa nilai kemampuan kedua kelas mengenai perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan adalah dapat dilihat dari hasil penghitungan dalam bab empat. Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dari pada hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Selain itu media pembelajaran media ular tangga pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Dengan melihat rata – rata

⁷⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). Hlm.201

kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen pada *post-test* yaitu $1262 < 1355$.

Adanya kestabilan, peningkatan, dan penurunan hasil belajar tersebut dapat menunjukkan disebabkan oleh beberapa faktor. Hal tersebut membuktikan jika suatu keberhasilan proses pembelajaran membutuhkan dukungan dan mngaitkan beberapa aspek.

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal, faktor rohani atau psikologis, dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor dari dalam siswa seperti keadaan/kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologi) siswa. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar pengamatan, faktor yang paling berpengaruh terdapat hasil belajar siswa adalah faktor internal yaitu dari aspek psikologi siswa.

Salah satu aspej psikologi siswa adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berfikir, memproses, dan mengerti suatu informasi.⁷⁸ Hasil riset menunjukkan bahwa murid yang belajar dengan menggunakan gaya belajar yang dominan, saat mengerjakan tes akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka.⁷⁹

Terdapat macam – macam gaya belajar, antara lain gaya belajar auditori, gaya belajar visual, gaya belajar kinestetik, gaya belajar global, dan gaya belajar abalitik. Pada proses penelitian ini, proses pembelajaran di desain

⁷⁸ Adi Gunawan, *Genius Learning Strategy Petunjuk Proses Mengajar*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004) hlm. 139

⁷⁹ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyid, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN – malang Press, 2008), hln. 1

menggunakan media pembelajaran media ular tangga mendukung cara belajar gaya auditori dan gaya belajar secara langsung atau bisa disebut siswa ikut serta dan aktif dalam pembelajaran.

Perhitungan uji T-test berkorelasi dengan tingkat kepercayaan 95%. Peneliti menghasilkan $t_{tabel} = t_{0,05(14)} = 1,761$ maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VIII E pada pokok bahasan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan yang menggunakan media ular tangga dengan hasil belajar IPS siswa kelas VIII D yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

3. Pembahasan Perbedaan Hasil Belajar Kelas yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Produk Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

Setelah peneliti melakukan penjelasan kepada guru dan guru mengaplikasikan kepada dua kelas tersebut, peneliti melakukan kegiatan post-test untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar selama 3 kali pertemuan.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan media pembelajaran IPS dengan media

pembelajaran ular tangga ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Pada kelompok eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek per kelompok.⁸⁰ Sehingga pada penelitian pengembangan ini peneliti hanya mengambil ukuran siswa smp minimal sampel yaitu 15 responden pada kelompok kontrol dan 15 responden pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan tanpa media pembelajaran ular tangga. Sedangkan pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran media ular tangga.

Dari hasil pre-test ini peneliti dapat menganalisis kelemahan pengetahuan siswa dalam konsep perkembangan siswa dala kelas. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Dimiyati dan Mujiono yakni halil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab – sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁸¹

Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil *post-test* yang diuji dengan *independent samples t-test* dinyatakan bahwa nilai kemampuan kedua kelas mengenai perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan adalah dapat dilihat dari hasil penghitungan

⁸⁰ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*, (Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm 67

⁸¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). Hlm.201

dalam bab empat. Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dari pada hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Selain itu media pembelajaran media ular tangga pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Dengan melihat rata – rata kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen pada *post-test* yaitu $1262 < 1355$.

Adanya kestabilan, peningkatan, dan penurunan hasil belajar tersebut dapat menunjukkan disebabkan oleh beberapa faktor. Hal tersebut membuktikan jika suatu keberhasilan proses pembelajaran membutuhkan dukungan dan mngaitkan beberapa aspek.

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal, faktor rohani atau psikologis, dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor dari dalam siswa seperti keadaan/kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologi) siswa. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar pengamatan, faktor yang paling berpengaruh terdapat hasil belajar siswa adalah faktor internal yaitu dari aspek psikologi siswa.

Salah satu aspek psikologi siswa adalah gaya belajar siswa. Gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berfikir, memproses, dan mengerti suatu informasi.⁸² Hasil riset menunjukkan bahwa murid yang belajar dengan menggunakan gaya belajar yang dominan, saat mengerjakan tes akan mencapai nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan bila mereka belajar dengan cara yang tidak sejalan dengan gaya belajar mereka.⁸³

Terdapat macam – macam gaya belajar, antara lain gaya belajar auditori, gaya belajar visual, gaya belajar kinestetik, gaya belajar global, dan gaya belajar abalitik. Pada proses penelitian ini, proses pembelajaran di desain menggunakan media pembelajaran media ular tangga mendukung cara belajar gaya auditori dan gaya belajar secara langsung atau bisa disebut siswa ikut serta dan aktif dalam pembelajaran.

Perhitungan uji T-test berkorelasi dengan tingkat kepercayaan 95%. Peneliti menghasilkan $t_{hitung} = 6,521$ sedangkan $t_{tabel} = 2,145$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VIII E pada pokok bahasan perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan yang menggunakan media ular tangga dengan hasil belajar IPS siswa kelas VIII D yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.

⁸² Adi Gunawan, *Genius Learning Strategy Petunjuk Proses Mengajar*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004) hlm. 139

⁸³ Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyid, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN – malang Press, 2008), hln. 1

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Leih Lanjut

1. Saran untuk Pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan. Ular Tangga IPS sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

a) Bagi Sekolah

- (1) Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
- (2) Pihak sekolah diharapkan memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.

b) Guru

- (1) Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran IPS yang menarik dan bervariasi agar motivasi belajar siswa meningkat.
- (2) Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran IPS.

c) Siswa

- (1) Siswa sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa dan lebih berusaha untuk menjawab soal-soal IPS yang sulit.
- (2) Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas-tugas rutin, menyikapi tugas rutin sebagai tanggung jawab yang harus diselesaikan.

2. Saran untuk Desiminasi

Media Pembelajaran Ular Tangga ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa yang ada dikelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, sehingga bila digunakan oleh siswa lain perlu dilakukan penyesuaian dan teknik lebih lanjut, dan pengkajian materi, motivasi dan soal yang sesuai dengan karakter dan kemampuan yang ada.

Sebelum dilakukan evaluasi sumatif, hasil evaluasi formatif sebaiknya ditinjau dan dicermati kembali, ahli materi/isi, ahli desain/ media pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran IPS. Bila ditemukan kekurangan atau kelebihan yang perlu diperbaiki, maka produk pengembangan direvisi seperlunya.

3. Saran untuk Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan dengan media yang lebih aktif dan interaktif dan efisien, contohnya menggunakan media android atau menggunakan *software* dengan memberikan subtema sesuai dengan kebutuhan kurikulum.

Media yang dikembangkan lebih mengangkat tentang motivasi menurut islam, atau motivasi dalam ayat Al-Quran dan terkait dengan materi yang ada dalam setiap pembelajaram, sehingga produk pengembangan ini perlu pengembangan lebih lanjut pada indicator – indicator lain sesuai dengan perkembangan pembelajaran.

Bentuk inovasi apapun yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga ini hendaknya pengembangan mengikuti langkah – langkah atau prosedur pengembangan secara cermat dan konsisten. Misalnya apabila menggunakan model pengembangan ADDIE, maka langkah – langkah dan konsep – konsep di dalamnya harus diikuti secara cermat dan konsisten. Dengan demikian dapat menghasilkan rancangan produk pengembangan yang memudahkan dan membantu siswa dalam belajar secara efektif dan efisien.



DAFTAR PUSTAKA

- A, Sardiman M. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012
- Adila, Nur Qitbiyah. “*Pengembangan Media Ular Tangga Surat Dalam Pembelajaran Menulis Surat Siswa Kelas VII - A SMP Negeri 1 Sumobito Kabupaten Jombang*”. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. 2013
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. 2011
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2002.
- B, Hamzah Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta :Bumi Aksara. 2008
- Badan Standar Nasional Pendidikan. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2006
- Bahri, Syaiful Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- Elida Prayitno. *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud. 1989
- Faizal Rahman. *Ular Tangga. Makalah Politeknik*. Yogyakarta: tidak diterbitkan, 2010
- Faizal, Rahman. *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Yogyakarta: tidak diterbitkan. 2010

- Fauzuna Novinda Rohmatan. *“Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung”*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. 2016
- Gunawan, Adi, *Genius Learning Strategy Petunjuk Proses Mengajar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2004
- Gunawan, Imam. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. 2013
- Gunawan, Rudy. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta. 2011
- Hakim, Luqmanul diakses: <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html>, 12-12-2017, 13.31
- Hassan. *Metode Penelitian dan Aplikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2002
- Husein, Umar. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama. 1999
- Husna, M. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2009
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press. 2009
- Karuniawan Dwi. *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Pokok Bahasan Pendudukan Jepang Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI*

- Program IPS SMA Negeri 10 Malang*". Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2010.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia. 2011
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyid. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN – malang Press. 2008
- Mappa, Syamsu. *Teori Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud. 1983
- Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya. 1989
- Mulyatiningsih Endang., *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2012
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2012
- Murni, Wahid dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertasi Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Press. 2008
- Nashiruddin, Muhammad Nashiruddin Al Albani. *Ringkasan Shahih Bukhari*. Jakarta : PUSTAKA AZZAM. 2007.
- Nurul Nafiah Ratna Ningsih. "*Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman*". Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. 2014
- Pratiwi Anjani, Citra ."*Media Pembelajaran Ular Tangga*" (online). <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html>, diakses pada tanggal 11 Oktober 2017 pukul 10.47

- Pratiwi, Citra Anjani. “*Media Pembelajaran Ular Tangga*”. diakses dari <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ulartangga.html>, pada tanggal 2 Mei 2018 pukul 14.57 WIB
- Prayitno, Elida. *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud. 1989
- Purwanto Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya. 1996
- Rifa Iva. Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta: Flashbook. 2012
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta, 2012
- S, Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011
- Sanjaya Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2012
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009
- Sardiman, M.. *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012
- Satria, Romi Wahono. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran » Learn and Research on e-Learning, Software Engineering and Opensource.htm,RomiSatrioWahono.Net*, WordPress.com, diakses pada tanggal 10 Oktober 2017 12.10. 2006
- Satya. Permainan Ular Tangga. <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>, 2012. diakses 12-12-2017. 13,35

- Semaun, Yustinus. *Kesehatan Mental 1*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2010
- Slameto. *Belajar & Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipt. 2003
- Sri, Rahayu. “*Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Penggunaan Media Permainan Ular Tangga TK Puspa Mekar*”. (Skripsi).
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. 2013
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2013
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2010
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009
- Susiliana, Rudi & Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI. 2008
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2006
- Syaodih Nana Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 20013
- Wijayanti Titi. “*Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi. Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X. SMA N 1 Sedayu*”.
Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. 2014
- Yuliyanto Nanang. “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran*”

2015/2016". (Skripsi). Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2015.

Zubaidah, Siti. wawancara tentang siswa kelas VIII dan problematika siswa dan cara mengajar. Sabtu 9 – Desember – 2017. 08.19

Zuhdi Ulhaq, dkk. *Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa S-1 PGSD*. Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Sekolah Dasar. 2010.





LAMPIRAN 1
Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552390 Faksimile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1195/Un.D/1/TL.00.1/04/2018 18 April 2018
 Sifat : Penting
 Lembaran :
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP Muhammadiyah 15 Lamongan
 di
 Lamongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

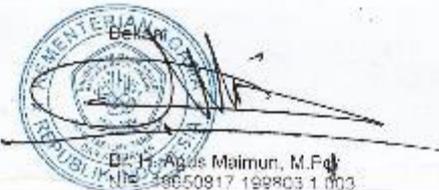
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Dewi Ayu Imalyan
NIM	: 14130057
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2017/2018
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan
Lama Penelitian	: April 2018 sampai dengan Juni 2018 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
 NID. 39950917 199803 1 003

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a grey border. It features a central yellow calligraphic design. The text 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM' is written in a light green font around the top and sides of the shield. At the bottom, the text 'PUSAT PERPUSTAKAAN' is written in a light green font. The main title 'LAMPIRAN 2 SURAT BUKTI PENELITIAN' is centered over the logo in a bold, black, serif font.

LAMPIRAN 2
SURAT BUKTI PENELITIAN



LAMPIRAN 3

BUKTI KONSULTASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
 Jl. Gunung Salak KM 4 Malang 65134 Telp: (041) 852145 Fax: (041) 852166
 Email: fitk@uim-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Dewi Ayu Imaliyah
 NIM : 14130067
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Pembimbing : Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjujahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

No	Tanggal	Subjek Konsultasi	Paraf
1	Kamis, 22 Desember 2017	Proposal	
2	Kamis, 5 Januari 2018	Revisi Proposal	
3	Rabu, 1 Maret 2018	BAB I, II, III	
4	Senin, 13 Maret 2018	Revisi BAB I, II, dan III	
5	Senin, 3 April 2018	BAB IV, V, dan Abstrak	
6	Jum'at, 27 April 2018	Revisi BAB IV, V, dan Abstrak	
7	Rabu, 30 Mei 2018	ACC Skripsi	

Malang, 30 Mei 2018

Mengetahui

a.n. Dekan

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu
 Pengetahuan Sosial

Dr. Alfiana Yuli Evianti, M.A
 NIP 19710701 200604 2 001



LAMPIRAN 4

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI / ISI

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

Sasaran program : Siswa SMP kelas VIII

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Peneliti : Dewi Ayu Imaliyah

Ahli Materi : ARIEF RAHMATAH

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga untuk siswa kelas VIII ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (v) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Interaktivitas siswa dengan media		✓			
5	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
6	Aktivitas materi yang disajikan		✓			
7	Kecukupan jumlah soal		✓			
8	Kelengkapan cakupan soal		✓			
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal		✓			
11	Kedalaman soal sesuai materi		✓			
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami		✓			
13	Bahasa soal yang mudah dipahami		✓			
14	Keruntutan penyajian soal		✓			
15	Kejelasan uraian soal		✓			
16	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17	Kebebasan soal sesuai teori dan konsep		✓			
18	Kesepatan penggunaan istilah dan pernyataan		✓			
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Font, warna	
2.	Soal (dusun dlm kartu kecil)	

C. Komentar/Saran

- ✎ Soal pada media tulis disesuaikan dg tujuan pembelajaran Kur. Nasionalisme.
- ✎ Peningkat Penggunaan media (dijelaskan) & disesuaikan dg tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang,
Ahli Materi



AMIK RAHMANI AH



CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS
"PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN
TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN" KELAS VIII DI SMP
MULIAMMADYAH 15 LAMONGAN

Nama : ANIEK RAHMANIAH
NIP : 197203202009012004
Tempat/Tanggal Lahir : GEMBELEK, 20-03-1972
Alamat Rumah : JL SOYOGASUMI 102 MALANG
Email : arahmaniah@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

No	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTASI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.			
2.			
3.	S-3	ILMU SOSIAL	
4.			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Melatih

No	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.	UIW MALANG	DOSEN	
2.			
3.			
4.			

Karya Tulis

No	JENIS	JUDUL
1.		
2.		
3.		
4.		



LAMPIRAN 5

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA/DESAIN

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

Sasaran program : Siswa SMP kelas VIII

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Peneliti : Dewi Ayu Imaliyah

Ahli Materi : Yuniar Ferry Marandy . S.Sn

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga untuk siswa kelas VIII ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan		✓			
2	Kecfisienan dalam pengembangan		✓			
3	Mudah dikelola/dipelihara	✓				
4	Mudah digunakan	✓				
5	Ketepatan memilih media		✓			
6	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
7	Variasi alat permainan		✓			
8	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)		✓			
9	Dapat digunakan kembali	✓				
10	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)		✓			
11	Kreatif (juwes dan menarik)		✓			
12	Inovatif (cerdas dan unik)		✓			
13	Sederhana		✓			
14	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan			✓		
15	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)			✓		
16	Keterbacaan teks			✓		
17	Tampilan gambar disajikan		✓			
18	Keseimbangan proporsi gambar		✓			
19	Kesesuaian gambar yang mendukung materi		✓			
20	Pengaturan tata letak		✓			
21	Komposisi warna		✓			
22	Keseragaman pemilihan warna		✓			
23	Kerapihan desain		✓			
24	Kemenarikan desain		✓			

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang,

Ahli Media,

[Signature]
Yuniar Saayo Marandy .S.Sn

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UJAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS
"PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN
TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN" KELAS VIII DI SMP
MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN

Nama : Yuniar Setyo Marandy Sfa

NIP :

Tempat/Tanggal Lahir :

Alamat Rumah :

Email :

Riwayat Pendidikan Formal

No	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTASI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.			
2.			
3.			
4.			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Melatih

No	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.			
2.			
3.			
4.			

Karya Tulis

No	JENIS	JUDUL
1.		
2.		
3.		
4.		



LAMPIRAN 6

**LEMBAR ANGKET VALIDASI PRAKTISI
PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII**

**LEMBAR VALIDASI UNTUK VALIDATOR GURU BIDANG STUDI
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

Sasaran program : Siswa SMP kelas VIII

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Peneliti : Dewi Ayu Imaliyah

Ahli Materi : Erwin Baharudin

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran Ular Tangga untuk siswa kelas VIII ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indicator	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
5	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
6	Aktualitas materi yang disajikan	✓				
7	Kecukupan jumlah soal	✓				
8	Kelengkapan cakupan soal	✓				
9	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Variasi soal	✓				
11	Kedalaman soal sesuai materi	✓				
12	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami		✓			
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	✓				
14	Keruntutan penyajian soal	✓				
15	Kejelasan uraian soal	✓				
16	Kejelasan petunjuk belajar	✓				
17	Kebenaran soal sesuai teori dan konsep	✓				
18	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan		✓			
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	✓				

B. Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1	Materi yg di cetak terdapat sedikit.	

C. Komentar/Saran

Perbaiki Materi

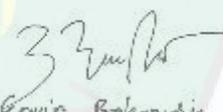
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang,

Abli Materi


 Erwin Bahandis
 NBM. 971 025

**CURRICULUM VITAE VALIDATOR GURU BIDANG STUDI ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS
"PERUBAHAN MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN
TUMBUHNYA SEMANGAT KEBANGSAAN" KELAS VIII DI SMP
MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN**

Nama : Erwin Baharudin
 NIP : 971 025
 Tempat/Tanggal Lahir : Lamongan, 27 April 1974
 Alamat Rumah : Brondong
 Email : erwinbaharudin27@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

No	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1.	MI/MA 09 Sdy.		
2.	SMP N 01 Paciran		
3.	SMA N 01 Paciran		
4.	Sunan Brondong CS22		

Riwayat Pengalaman Mengajar/Melatih

No	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1.	Guru SMP		
2.	Kepala Sekolah		
3.			
4.			

Karya Tulis

No	JENIS	JUDUL
1.	—	
2.		
3.		
4.		



LAMPIRAN 7

LEMBAR ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

LEMBAR ANGKET

UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : Faradila Putri A

Kelas : VIII D

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Peneliti : Dewi Ayu Imaliyah

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran ular tangga ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Administrasi Pajak dengan media pembelajaran Ular Tangga).
3. Keterangan Skala:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan dijaga kerahasiaannya
8. Komentar atau saran dimohon untuk dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
3	Kelengkapan cakupan soal		✓			
4	Bahasa soal untuk dipahami	✓				
5	Kejelasan uraian soal		✓			
6	Ketepatan kunci jawab dengan soal	✓				
Aspek rekayasa media						
7	Mudah disimpan	✓				
8	Mudah digunakan	✓				
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
10	Pengemasan media		✓			
Aspek komunikasi visual						
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	✓				
12	Kesederhanaan tampilan permainan	✓				
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan		✓			
14	Pengatur jarak (huruf, baris, karakter)	✓				
15	Keterbacaan teks	✓				
16	Kesesuaian gambar yang mendukung materi			✓		
17	Pengatur tata letak			✓		
18	Komposisi warna			✓		
19	Keserasian pemilihan warna	✓				
20	Kerapian desain			✓		
21	Kememaranikan desain			✓		

Komentar/saran

.....

.....

.....

Lamongan

Nama Siswa

.....

.....



LAMPIRAN 8

LEMBAR ANGKET UJI COBA LAPANGAN

**LEMBAR ANGKET
UJI COBA LAPANGAN**

Nama : Saradita Putri A.

Kelas : VIII D

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lumongan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Peneliti : Dewi Aya Inalayah

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran ular tangga ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan.

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Administrasi Pajak dengan media pembelajaran Ular Tangga).
3. Keterangan Skala:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan dijaga kerahasiaannya
8. Komentar atau saran dimohon untuk dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Materi dan Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Penumbuhan motivasi belajar		✓			
3	Kelengkapan cakupan soal	✓				
4	Bahasa soal untuk dipahami	✓				
5	Kejelasan uraian soal	✓				
6	Kelengkapan kunci jawab dengan soal	✓				
Aspek rekayasa media						
7	Mudah disimpan	✓				
8	Mudah digunakan	✓				
9	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
10	Pengemasan media	✓				
Aspek komunikasi visual						
11	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)	✓				
12	Kesederhanaan tampilan permainan	✓				
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan	✓				
14	Pengatur jarak (huruf, baris, karakter)	✓				
15	Keterbacaan teks	✓				
16	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	✓				
17	Pengatur tata letak	✓				
18	Komposisi warna	✓				
19	Keserasian pemilihan warna	✓				
20	Kerapian desain		✓			
21	Kemenarikan desain	✓				

Komentur/saran

.....

.....

Tamongan

Nama Siswa

.....

LAMPIRAN 9

LEMBAR ANGKET MOTIVASI SEBELUM PEMBELAJARAN



ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

SETELAH PEMBELAJARAN

Nama Siswa : Nanda Adelia Putri

Kelas : VII E

Petunjuk:

8. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
9. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!
10. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
11. Semua pernyataan harus diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
12. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
13. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri.
14. Jawaban sandara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran IPS dan dijaga kerahasiannya.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media ular tangga	✓				
2	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	✓				
3	Saya mengerjakan soal dengan sungguh - sungguh.	✓				
4	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.			✓		
5	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit	✓				
6	Bagi saya belajar IPS menggunakan media ular tangga cukup menarik.		✓			
7	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media ular tangga.		✓			
8	Saya lebih mudah mengingat materi IPS jika pembelajarannya menggunakan media ular tangga.		✓			
9	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri.		✓			

10	Pembelajaran menggunakan media ular tangga merangsang rasa ingin tahu saya.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Saya lebih senang mengerjakan soal yang disajikan dalam media ular tangga secara mandiri	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Saya senang belajar IPS karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok - kelompok.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS dengan menggunakan media ular tangga.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal IPS dalam media ular tangga membuat saya lebih memahami materi.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	Saya yakin bahwa belajar IPS dengan menggunakan media ular tangga membuat pengetahuan saya bertambah	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal dalam media ular tangga.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang disajikan dalam media ular tangga.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



LAMPIRAN 10

LEMBAR ANGKET MOTIVASI SETELAH PEMBELAJARAN

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

SEBELUM PEMBELAJARAN

Nama Siswa : Randa Adelia Putri

Kelas : VIII E

Perunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!
3. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri.
7. Jawaban sandarsa tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran IPS

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru.		✓			
2	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	✓				
3	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.		✓			
4	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab		✓			
5	Saya selalu berusaha menjawab soal yang sulit			✓		
6	Bagi saya belajar IPS menggunakan buku dan slide powerpoint cukup menarik.	✓				
7	Pembelajaran menggunakan buku dan slide powerpoint menyenangkan		✓			
8	Saya lebih mudah mengingat materi IPS jika pembelajarannya menggunakan buku dan slide powerpoint.	✓				

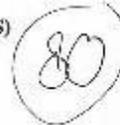
9	Pembelajaran menggunakan buku dan slide <i>powerpoint</i> merangsang rasa ingin tahu saya	✓				
10	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri.			✓		
11	Saya selalu berusaha mengerjakan soal semampu saya tanpa bertanya kepada teman.	✓				
12	Saya senang belajar IPS karena pada saat pembelajaran dibentuk kelompok kelompok.			✓		
13	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi	✓				
14	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS dengan berceramah saja.	✓				
15	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru.			✓		
16	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat.			✓		
17	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar	✓				
18	Saya berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban saya.			✓		
19	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan jawaban teman saya	✓				
20	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya			✓		
21	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi	✓				
22	Saya yakin bahwa belajar IPS dengan menggunakan buku dan slide <i>powerpoint</i> membuat pengetahuan saya bertambah.			✓		
23	Saya merasa tertantang untuk belajar agar dapat menjawab soal.	✓				
24	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	✓				
25	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal yang diberikan guru			✓		





SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VIII SEMESTER GENAP II (GENAP)
SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN

193



Tahun Pelajaran 2016/2017

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : *Nanda Adele Ratri*Hari/Tanggal : *7 Maret - 2016*

Kelas : VIII/2

1. Raja kerajaan Belanda yang bersahabat dengan VOC dan menjalin hubungan dagang adalah...
 - A. Sultan Ageng Tirtayasa.
 - B. Sultan Iskandar Muda.
 - C. Sultan Haji.
 - D. Sultan Hairun.
2. Salah satu terjadinya perang Aceh adalah politik ekspansi Belanda akibat Traktat Sumatra yang berisi Inggris mengizinkan Belanda menguasai...
 - A. Seluruh pulau Sumatra termasuk Aceh
 - B. Seluruh pulau Sumatra dan Jawa
 - C. Seluruh Pulau Jawa
 - D. Pulau Kalimantan
3. Tokoh Belanda yang diusulkan Dr. Snouck Hurgronje untuk mengadukan serangan umum di Aceh adalah...
 - A. Jendral Van Swieten
 - B. Kapten Christoffle
 - C. Residen Liman Pietersen
 - D. Jendral Van Heutz
4. Faktor paling dominan yang mendorong orang Barat datang ke Indonesia adalah keinginan untuk
 - a. mengejar kekayaan dan nama harum
 - b. memaklukkan raja Asia
 - c. mencari rempah-rempah
 - d. menyebarkan agama kristen
 - e. melakukan emigrasi
5. Paham yang menempatkan kesetiaan tertinggi individu diserahkan kepada bangsa dan negara adalah ...
 - a. demokrasi
 - b. liberalisme
 - c. nasionalisme
 - d. komunisme
 - e. Sosialisme
6. Van den Bosch diangkat sebagai gubernur jenderal dengan tugas
 - a. mengembangkan pertambangan
 - b. memperkuat pertahanan Belanda di daerah jajahan
 - c. melaksanakan gagasan liberal
 - d. mencari usaha untuk mengisi kekosongan kas negara
 - e. mengembangkan Perkebunan
7. Salah satu usaha Deundels di Indonesia adalah...
 - a. penggagas adanya Politik etis
 - b. membangun jalan dari Anyer sampai Panarukan
 - c. menjalankan sistem tanam Paksa
 - d. mendirikan VOC
 - e. pemrakarsa dihapuskan kerja paksa
8. Perkumpulan atau organisasi wanita tahun 1920 masih bersifat...
 - a. modern
 - b. radikal
 - c. lokal
 - d. netral
 - e. Nasionalisme
9. Salah satu teknon yang dijalankan kaum liberalis adalah
 - a. dihapuskannya hukuman mati
 - b. dihapuskannya kerja rodi
 - c. dihapuskannya sistem tanam paksa
 - d. dihapuskannya VOC
 - e. dihapuskannya penjajahan di Indonesia
10. Adanya Buku Habis Gelap Terbitlah Terang. R.A Kartini tahun 1912 telah mengilhami berdirinya beberapa organisasi kewanitaan, seperti organisasi wanita pertama, yaitu
 - a. Madju Kemuliaan
 - b. Putri Mardika
 - c. Pawiyatan
 - d. Wanita Hadi
 - e. Wanita Susilo
11. Penguasaan oleh suatu negara atau daerah bangsa lain dengan maksud memperluas negara disebut

- a. fasisme
 b. imperialisme
 c. nasionalisme
 d. kolonialisme
 e. Zionisme
12. Pada awal masa kolonial, pemerintah Belanda melaksanakan sistem pemerintahan
 a. tidak langsung
 b. langsung
 c. kerajaan
 d. Perwakilan
 e. Demokratis
13. Berikut merupakan pengaruh dari sistem sewa tanah dalam kehidupan masyarakat, kecuali
 a. ikatan adat istiadat menjadi makin kuat
 b. unsur paksaan diganti kebebasan sukarela
 c. hubungan antara pemerintah dengan rakyat didasarkan pada kontrak
 d. ikatan adat istiadat menjadi longgar
 e. kehidupan ekonomi barang diganti ekonomi uang
14. Sistem sewa tanah berlangsung pada masa pemerintahan
 a. Douwos dekker
 b. Raffles
 c. Van den Bosch
 d. Deandels
 e. Janssens
15. Sistem politik yang bertujuan menjajah negara lain untuk mendapatkan kekuasaan dan keuntungan lebih besar disebut
 a. fasisme
 b. imperialisme
 c. kolonialisme
 d. zionisme
 e. Nasionalisme
16. Sistem tanam paksa pada dasarnya berisi tentang ...
 a. keharusan penduduk Jawa membayar dalam bentuk uang dan barang
 b. penduduk Indonesia membayar pajak dengan uang
 c. penduduk Jawa membayar pajak secara tunai
 d. penduduk wajib menyerahkan tanah pertaniannya
 e. keharusan penduduk Jawa untuk membayar pajak dalam bentuk barang ekspor
17. Dalam melaksanakan tugasnya Van den Bosch memusatkan perhatian pada
 a. produk industri
 b. penarikan sewa tanah
 c. hasil pertanian
 d. produksi tanaman ekspor
 e. hasil pertanian
18. Di bidang politik sistem imperialisme yang diterapkan oleh Bangsa Eropa di Indonesia telah menimbulkan akibat
 a. mendorong lahirnya Indonesia yang terintegrasi
 b. kemajuan kehidupan politik kerajaan Nusantara
 c. tumbuhnya sistem demokratis
 d. runtuhnya sistem kerajaan
 e. memperkuat persekutuan antar kerajaan
19. Faktor yang mempersatukan bangsa Indonesia dalam perjuangan mencapai Indonesia merdeka adalah
 a. persamaan nasib
 b. Bhinneka Tunggal Ika
 c. Sumpah Pemuda
 d. Pancasila
 e. pengalaman sejarah
20. Kedudukan perempuan Indonesia pada awal pemerintahan kolonial adalah
 a. terpinggirkan dalam kehidupan masyarakat
 b. memiliki hak sama dengan pria
 c. sejajar dengan perempuan Eropa
 d. memperoleh pendidikan yang layak
 e. mendapat kedudukan di pemerintahan

LAMPIRAN 12

POST TEST





SOAL POST TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VIII SEMESTER GENAP II (GENAP)
SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN

190

Tahun Pelajaran 2016/2017

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : *Nanda Adelia Putri*Hari/Tanggal : *6 April 2016*

Kelas : VIII/2

1. Raja kerajaan Belanda yang bersahabat dengan VOC dan menjalin hubungan dagang adalah...
 - A. Sultan Ageng Tirtayasa.
 - B. Sultan Iskandar Muda.
 - C. Sultan Haji.
 - D. Sultan Hairun.
2. Salah satu terjadinya perang Aceh adalah politik ekspansi Belanda akibat Traktat Sumatra yang berisi Inggris mengizinkan Belanda menguasai...
 - A. Seluruh pulau Sumatra termasuk Aceh
 - B. Seluruh pulau Sumatra dan Jawa
 - C. Seluruh Pulau Jawa
 - D. Pulau Kalimantan
3. Tokoh Belanda yang diusulkan Dr. Snouck Hurgronje untuk mengadakan serangan umum di Aceh adalah...
 - A. Jendral Van Swieten
 - B. Kapten Christoffle
 - C. Residen Liman Pietersen
 - D. Jendral Van Heutz
4. Faktor paling dominan yang mendorong orang Barat datang ke Indonesia adalah keinginan untuk
 - a. mengejar kekayaan dan nama harum
 - b. menaklukkan raja Asia
 - c. mencari rempah-rempah
 - d. menyebarkan agama kristen
 - e. melakukan emigrasi
5. Paham yang menempatkan kesetiaan tertinggi individu diserahkan kepada bangsa dan negara adalah ...
 - a. demokrasi
 - b. liberalisme
 - c. nasionalisme
 - d. komunisme
 - e. Sosialisme
6. Van den Bosch diangkat sebagai gubernur jenderal dengan tugas
 - a. mengembangkan pertumbuhan
 - b. memperkuat pertahanan Belanda di daerah jajahan
 - c. melaksanakan gagasan liberal
 - d. mencari usaha untuk mengisi kekosongan kas negara
 - e. mengembangkan Perkebunan
7. Salah satu usaha Deendels di Indonesia adalah....
 - a. penggagas adanya Politik etis
 - b. membangun jalan dari Atyer sampai Pamarukan
 - c. menjalankan sistem tanam Paksa
 - d. mendirikan VOC
 - e. pemrakarsa dihapuskannya kerja paksa
8. Perkumpulan atau organisasi wanita tahun 1920 masih bersifat....
 - a. modern
 - b. radikal
 - c. lokal
 - d. netral
 - e. Nasionalisme
9. Salah satu tekanan yang dijalankan kaum liberalis adalah
 - a. dihapuskannya hukuman mati
 - b. dihapuskannya kerja rodi
 - c. dihapuskannya sistem tanam paksa
 - d. dihapuskannya VOC
 - e. dihapuskannya penjajahan di Indonesia
10. Adanya Buku Habis Gelap Terbitlah Terang, R.A Kartini tahun 1912 telah mengilhami berdirinya beberapa organisasi kewanitaan, seperti organisasi wanita pertama, yaitu
 - a. Madju Kemuliaan
 - b. Putri Mardika
 - c. Pawiyatan
 - d. Wanita Hndi
 - e. Wanita Susilo
11. Penguasaan oleh suatu negara atau daerah bangsa lain dengan maksud memperluas negara disebut

- a. fasisme
 b. imperialisme
 c. nasionalisme
 d. kolonialisme
 e. Zionisme
12. Pada awal masa kolonial, pemerintah Belanda melaksanakan sistem pemerintahan
 a. tidak langsung
 b. langsung
 c. kerajaan
 d. Perwakilan
 e. Demokratis
13. Berikut merupakan pengaruh dari sistem sewa tanah dalam kehidupan masyarakat, kecuali
 a. ikatan adat istiadat menjadi makin kuat
 b. unsur paksaan diganti kebebasan sukarela
 c. hubungan antara pemerintah dengan rakyat didasarkan pada kontrak
 d. ikatan adat istiadat menjadi longgar
 e. kehidupan ekonomi barang diganti ekonomi uang
14. Sistem sewa tanah berlangsung pada masa pemerintahan
 a. Douwes dekker
 b. Raffles
 c. Van den Bosh
 d. Deadels
 e. Janssens
15. Sistem politik yang bertujuan menjajah negara lain untuk mendapatkan kekuasaan dan keuntungan lebih besar disebut
 a. fasisme
 b. imperialisme
 c. kolonialisme
 d. zionisme
 e. Nasionalisme
16. Sistem tanam paksa pada dasarnya berisi tentang ...
 a. keharusan penduduk Jawa membayar dalam bentuk uang dan barang
 b. penduduk Indonesia membayar pajak dengan uang
 c. penduduk Jawa membayar pajak secara tunai
 d. penduduk wajib menyerahkan tanah pertaniannya
 e. keharusan penduduk Jawa untuk membayar pajak dalam bentuk barang ekspor
17. Dalam melaksanakan tugasnya Van den Bosch memusatkan perhatian pada
 a. produk industri
 b. penarikan sewa tanah
 c. hasil pertumbuhan
 d. produksi tanaman ekspor
 e. hasil pertanian
18. Di bidang politik sistem imperialisme yang diterapkan oleh Bangsa Eropa di Indonesia telah menimbulkan akibat
 a. mendorong lahirnya Indonesia yang terintegrasi
 b. kemajuan kehidupan politik kerajaan nusantara
 c. tumbuhnya sistem demokratis
 d. runtuhnya sistem kerajaan
 e. memperkuat persekutuan antar kerajaan
19. Faktor yang mempersatukan bangsa Indonesia dalam perjuangan mencapai Indonesia merdeka adalah
 a. persamaan nasib
 b. Bhinneka Tunggal Ika
 c. Sumpah Pemuda
 d. Pancasila
 e. penghilangan sejarah
20. Kedudukan perempuan Indonesia pada awal pemerintahan kolonial adalah ...
 a. terpinggirkan dalam kehidupan masyarakat
 b. memiliki hak sama dengan pria
 c. sejajar dengan perempuan Eropa
 d. memperoleh pendidikan yang layak
 e. mendapat kedudukan di pemerintahan

LAMPIRAN 13

RPP Pre Test



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) *PRE-TEST***

Satuan Pendidikan	: SMP Muhammadiyah 15 Lamongan
Kelas	: VIII / 2
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema / Topik	: Perubahan masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
Sub Tema	: Kedatangan Bangsa – Bangsa ke Indonesai pada Masa Penjajahan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian kasat mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Menghayati karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku santun, peduli dan menghargai perbedaan pendapat dalam interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.
- 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
- 4.4 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnyasemangat kebangsaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pengamatan dan diskusi , peserta didik dapat:

1. Menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia;
2. Mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajah;
3. Mendeskripsikan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan sistem tanam paksa pada masa penjajahan;
4. Menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam menentang kolonialisme dan imperialisme Barat;
5. Menganalisis pergerakan kebangsaan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan;
6. Mendeskripsikan perjuangan pergerakan kebangsaan pada masa pendudukan Jepang;

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Latar Belakang Munculnya Nasionalisme Indonesia

Berbagai kejadian di dalam negeri atau sering disebut faktor internal yang melatarbelakangi pergerakan nasional, misalnya: perluasan pendidikan; kegagalan perjuangan di berbagai daerah; rasa senasib sepenanggungan; dan perkembangan berbagai organisasi etnik kedaerahan. Adapaun berbagai hal dari luar Indonesia (faktor eksternal) yang melatarbelakangi terjadinya pergerakan nasional, antara lain: munculnya paham-paham baru di dunia (seperti: Pan Islamisme, nasionalisme, sosialisme, liberalisme, dan demokrasi); peristiwa kemenangan Jepang atas Rusia dalam perang 1905; serta perkembangan berbagai organisasi pergerakan nasional di berbagai negara. Uraian berikut akan menjelaskan hal-hal yang telah disebutkan di atas.

a. Perluasan Pendidikan

Pemerintah Hindia Belanda menerapkan kebijakan Politik Etis pada tahun 1901, yaitu dalam bidang: irigasi/pengairan; emigrasi/transmigrasi; edukasi/pendidikan. Tiga kebijakan tersebut sebenarnya bertujuan memperbaiki kondisi masyarakat yang semakin terpuruk. Namun pelaksanaan Politik Etis, tetap lebih berpihak kepada penjajah. Dalam pelaksanaannya banyak penyelewengan dalam Politik Etis, seperti:

- 1) Irigasi hanya untuk kepentingan perkebunan Belanda.
- 2) Emigrasi/transmigrasi hanya untuk mengirim orang-orang Jawa ke luar Jawa, guna dijadikan buruh perkebunan dengan upah murah.
- 3) Pendidikan hanya sampai tingkat rendah, yang bertujuan memenuhi pegawai rendahan.

Pendidikan tinggi hanya untuk orang Belanda dan sebagian anak pejabat.

Segi positif yang paling dirasakan bangsa Indonesia, adalah pendidikan. Semakin banyak orang Indonesia berpendidikan modern, yang kemudian memelopori gerakan: pendidikan; sosial; dan politik. Pengaruh pendidikan inilah yang melahirkan para tokoh pemimpin pergerakan nasional Indonesia.

b. Kegagalan Perjuangan di Berbagai Daerah

Bangsa Indonesia menyadari, berbagai penyebab kegagalan perjuangan kemerdekaan pada masa lalu. Salah satu penyebab kegagalan perjuangan tersebut, adalah: perlawanan yang bersifat kedaerahan. Kalian tentu ingat beberapa perjuangan bangsa Indonesia di berbagai daerah. Bagaimana seandainya para tokoh, seperti: Imam Bonjol; Pangeran Diponegoro; Pattimura; Sultan Hasanuddin; dan para tokoh lainnya bersatu mengusir penjajah? Tentu, Belanda akan mudah ditaklukkan.

Memasuki abad XX corak perjuangan bangsa Indonesia berubah. Dari bersifat kedaerahan, menuju perjuangan yang bersifat nasional. Bangsa Indonesia menemukan identitas kebangsaan sebagai perekat perjuangan bersama. Paham kebangsaan atau nasionalisme, telah tumbuh dan menjelma menjadi sarana perjuangan yang sangat kuat. Corak perjuangan nasional bangsa Indonesia, ditandai dengan momentum penting, yaitu: diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928.

c. Rasa Senasib Sepenanggungan

Perluasan kekuasaan Barat di Indonesia telah memengaruhi perubahan politik; ekonomi; dan sosial bangsa Indonesia. Tekanan pemerintah Hindia Belanda pada bangsa Indonesia, telah memunculkan perasaan kebersamaan rakyat Indonesia sebagai bangsa terjajah. Hal inilah yang mendorong tekad bersama untuk menghimpun kebersamaan dalam pergerakan kebangsaan Indonesia.

a. Perkembangan Organisasi Etnis, Kedaerahan, dan Keagamaan

Organisasi pergerakan nasional, tidak muncul begitu saja. Awalnya, organisasi yang berdiri di Indonesia adalah organisasi etnis; kedaerahan; dan keagamaan. Berbagai organisasi tersebut sering melakukan pertemuan hingga akhirnya muncul ide untuk mengikatkan diri dalam organisasi yang bersifat nasional. Bagaimana prosesnya?

Organisasi etnis banyak didirikan para pelajar perantau di kota-kota besar. Mereka membentuk perkumpulan berdasarkan latar belakang etnis. Beberapa contohnya, antara lain: Serikat Pasundan serta Perkumpulan Kaum Betawi yang dipelopori oleh M Husni Thamrin. Selain organisasi etnis, muncul juga beberapa organisasi kedaerahan, seperti: Trikoro Dharmo (1915); Jong Java (1915); dan Jong Sumatranen Bond (1917).

Berbagai organisasi bernapaskan keagamaan pada awal abad XX, sangat memengaruhi perkembangan kebangsaan Indonesia. Antara lain: Jong Islamieten Bond; Muda Kristen Jawi (MKJ); Muhammadiyah; Nahdlatul Ulama (NU); PERSIS (Persatuan Umat Islam); dan Al Jamiatul Washiyah.

b. Berbagai Peristiwa dan Pengaruh dari Luar Negeri

Berbagai peristiwa di luar negeri yang turut menjadi pendorong pergerakan kebangsaan Indonesia, adalah sebagai berikut.

1) Kemenangan Jepang atas Rusia pada tahun 1905

Pada tahun 1904-1905 terjadi peperangan Jepang melawan Rusia. Rusia adalah bangsa Eropa, sedangkan Jepang adalah bangsa Asia. Tentara Jepang berhasil mengalahkan Rusia, dan menjadi inspirasi negara-negara lain bahwa orang Asia bisa mengalahkan bangsa Barat.

Bangsa-bangsa Asia pun semakin yakin, mampu melawan penjajah.

Sumpah Pemuda

Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.

Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.

Kami Putra dan Putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.

2) Berkembangnya Nasionalisme di berbagai Negara

Pada abad XX, Negara-negara terjajah di Asia dan Afrika menunjukkan perjuangan pergerakan kebangsaan. Di India, wilayah jajahan Inggris, muncul pergerakan dengan tokoh-tokohnya: Mahatma Gandhi dan Muhammad Ali

Jinnah. Di Filipina, Jose Rizal memimpin perlawanan terhadap penjajah Spanyol. Di Tiongkok, muncul dr Sun Yat Sen yang terkenal dengan gerakan pembaharuannya.

2. Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia

Tanggal 20 Mei 1908 merupakan hari lahir Boedi Oetomo (Budi Utomo), organisasi modern pertama di Indonesia yang menjadi tonggak pergerakan nasional Indonesia. Bagaimana sejarah lahirnya Budi Utomo dan berbagai organisasi lainnya? Kalian akan menelusurinya melalui uraian di bawah ini.

a. Budi Utomo (BU)

Pada awal abad XX, sudah banyak mahasiswa di kota-kota besar terutama di Pulau Jawa. Sekolah kedokteran bernama STOVIA (School tot Opleideing van Inlandsche Artsen) terdapat di Batavia (Jakarta). Para tokoh mahasiswa kedokteran sepakat untuk memperjuangkan nasib rakyat Indonesia dengan memajukan pendidikan rakyat. Pada tanggal 20 Mei 1908, mereka sepakat mendirikan sebuah organisasi bernama: Budi Utomo (BU) dan memilih dr Sutomo sebagai ketua. Tokoh lain pendiri BU, adalah: Gunawan; Cipto Mangunkusumo; dan RT Ario Tirtokusumo.

b. Sarekat Islam (SI)

Pada masa penjajahan, pasar Klewer di Solo Jawa Tengah telah ramai oleh para pedagang: Indonesia; Arab; dan Tiongkok. Akibat persaingan tidak sehat antara pedagang pribumi dan pedagang Tiongkok, pada tahun 1911 didirikan Serikat Dagang Islam (SDI) oleh KH Samanhudi dan RM Tirtoadisuryo di Solo. Tujuan utama pada awalnya adalah: melindungi kepentingan pedagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok. Saat itu para pedagang

Tiongkok menguasai perdagangan di pasar, menggeser pedagang lokal yang kurang pendidikan dan pengalaman.

c. Indische Partij (IP)

IP adalah partai politik pertama di Indonesia. Gambar di atas merupakan pendiri IP yang terkenal dengan sebutan: Tiga Serangkai, yakni: EFE Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi); RM Suwardi Suryaningrat; dan dr Cipto Mangunkusumo. IP dideklarasikan tanggal 25 Desember 1912 dengan tujuan: mengembangkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia. Keanggotaannya pun terbuka bagi semua golongan, tanpa memandang: suku; agama; dan ras.

d. Perhimpunan Indonesia (PI)

Semula bernama: Indische Vereeniging (IV) didirikan oleh orang-orang Indonesia di Belanda pada tahun 1908. Pada tahun 1922 IV berubah nama menjadi Indonesische Vereeniging, dengan kegiatan utama politik. Pada tahun 1925 berubah menjadi Perhimpunan Indonesia (PI). Nama majalahnya: Hindia Putra, yang kemudian berubah menjadi: Indonesia Merdeka. Kongres Pemuda II diselenggarakan 27-28 Oktober 1928, dihadiri oleh perwakilan organisasi-organisasi pemuda dari seluruh Indonesia. Pada tanggal 28 Oktober 1928 dibacakanlah keputusan hasil Kongres Pemuda II, yang berupa ikrar pemuda, yang terkenal dengan nama: Sumpah Pemuda.

e. Partai Nasional Indonesia (PNI)

PNI didirikan tanggal 4 Juli 1927 di Bandung, dipimpin: Ir Soekarno. Tujuan PNI adalah Indonesia Merdeka, dengan ideologi nasionalisme. Keikutsertaan Hatta dalam kegiatan politik Soekarno, semakin membuat PNI sangat kuat. Kegiatan politik PNI dianggap mengancam pemerintah Belanda, sehingga para tokoh PNI ditangkap dan diadili tahun 1929. Soekarno; Maskoen; Gatot Mangkupraja; dan Supriadinata, diadili Belanda. Pembelaan Soekarno di hadapan pengadilan, diberi judul: Indonesia Menggugat. Sukarno dan kawan-kawan dihukum penjara.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Tugas

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Buku Paket IPS
2. Alat Sejarah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pertemuan 1		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama 2. Guru mengasi presensi peserta didik 3. Guru menginformasi kompetensi dasar yang hendak dicapai 	1x10'
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati proses masuk dan berkembangnya penjajahan Belanda dan Jepang 2. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang alat apa saja yang terjadi pada media yang telah disediakan <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru, berdasarkan media yang dijalankan siswa 2. Siswa dibentuk menjadi berkelompok 3. Setiap kelompok menjawab kuis yang diberikan oleh guru <p>Mengumpulkan Data/Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa merefleksi kembali pelajaran yang telah di pelajaran 2. Siswa mengerjakan evaluasi (Post- Test) dari guru 3. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dikerjakan <p>Mengasosiasi/Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta mengamati gambar yang menunjukkan interaksi asosiatif dan disosiatif, misalnya interaksi dalam 	1x30'

	<p>kegiatan kerja bakti di kampung dan gambar perkelahian antar warga.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Berdasarkan hasil pengamatan gambar tersebut di atas, peserta didik diminta mendiskusikan dalam kelompok dan menuliskan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan di papan tulis. Contoh: hal-hal apa saja yang dilakukan keluarga untuk mempererat hubungan keluarganya, cara-cara dalam menjaga keharmonisan keluarga Mengapa terjadi interaksi yang mengarah pada persatuan dan perpecahan? 3. Peserta didik diajak untuk menyeleksi apakah hal-hal yang ingin diketahui sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, jika belum dengan panduan guru, peserta didik diminta untuk memperbaiki. 4. Jika hal-hal yang ingin diketahui belum semuanya mencakup tujuan pembelajaran, maka guru dapat menambahkan hal-hal yang terkait dengan tujuan pembelajaran. <p>Mengumpulkan Data/Informasi</p> <p>Peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti: membaca Buku Siswa, mencari di internet atau membaca buku di perpustakaan.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil simpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan.. 2. Kelompok lain diminta memberi tanggapan dan saran atas hasil simpulan kelompok yang presentasi. 3. Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan. 	
--	--	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru beserta peserta didik menyimpulkan hasil diskusi mengenai jenis, fungsi dan peran sumber daya alam 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap pelajaran yang telah dilakukan : <ol style="list-style-type: none"> a) Manfaat apa yang diperoleh dari pembelajaran yang telah dilakukan b) Bagaimana perasaan mereka terhadap kegiatan yang telah dilakukan 3. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. 	1x5'
---------	---	------

H. PENILAIAN

Rubik Penilaian

No.	Nama Siswa	SIKAP							
		Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Toleransi	Gotong Royong	Santun	Percaya diri	

Tes Performance

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Partisipasi	Sangat Aktif	4
		Aktif	3
		Cukup Aktif	2
		Kurang Aktif	1
2	Ketepatan Jawaban	Sangat Tepat	4
		Tepat	3
		Cukup Tepat	2

		Kurang Tepat	1
--	--	---------------------	----------

Mengetahui,
2018
Guru Praktikan
IPS

Lamongan, 7 Maret

Guru Mata Pelajaran

Dewi Ayu Imaliyah
S.E.,S.Pd
NIM.14130067
199801 1 002

Erwin Baharudin,
NIP. 19700513





LAMPIRAN 14

RPP Post Test

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) *POST-TEST***

Satuan Pendidikan	: SMP Muhammadiyah 15 Lamongan
Kelas	: VIII / 2
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema / Topik	: Perubahan masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
Sub Tema	: Kedatangan Bangsa – Bangsa ke Indonesai pada Masa Penjajahan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit

I. KOMPETENSI INTI

5. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
6. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
7. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian kasat mata.
8. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

J. KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Menghayati karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya.
- 4.1 Menunjukkan perilaku santun, peduli dan menghargai perbedaan pendapat dalam interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.
- 3.5 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

- 4.5 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnyasemangat kebangsaan.

K. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pengamatan dan diskusi , peserta didik dapat:

7. Menjelaskan latar belakang, proses, dan reaksi bangsa Indonesia terhadap kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia;
8. Mendeskripsikan kondisi bangsa Indonesia akibat monopoli dan adu domba penjajah;
9. Mendeskripsikan pengaruh kebijakan kerja paksa, sistem sewa tanah, dan dan sistem tanam paksa pada masa penjajahan;
10. Menjelaskan perjuangan rakyat Indonesia di berbagai daerah dalam menentang kolonialisme dan imperialisme Barat;
11. Menganalisis pergerakan kebangsaan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan;
12. Mendeskripsikan perjuangan pergerakan kebangsaan pada masa pendudukan Jepang;

L. MATERI PEMBELAJARAN

A. Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia



1. Daya tarik Indonesia bagi Bangsa-bangsa Barat

Apakah di sekitar tempat tinggalmu terdapat tanaman tersebut? Apakah kalian pernah melihat barang-barang tersebut? Berbagai komoditas rempah-rempah yang dihasilkan bangsa Indonesia

itulah yang menjadi incaran bangsa-bangsa Barat. Berbagai hasil bumi Indonesia tidak hanya menjadi konsumsi bangsa-bangsa Asia, tetapi juga menjadi salah satu incaran bangsa-bangsa Barat.

Mengapa bangsa-bangsa Barat sangat membutuhkan rempah-rempah? Indonesia dan bangsa-bangsa di Eropa, memiliki perbedaan kondisi alam. Lokasi memengaruhi perbedaan iklim dan kondisi tanah di Indonesia dan Eropa. Hal ini mengakibatkan hasil bumi yang diperoleh juga berbeda. Bangsa Indonesia harus senantiasa bersyukur, karena dianugerahi Tuhan Yang Maha Esa hidup di daerah tropis yang subur.

2. Motivasi 3G (Gold, Glory, Gospel)

Gold, Glory, Gospel merupakan motivasi bangsa-bangsa Barat melakukan penjelajahan samudera. Terkenal dengan sebutan 3G karena memang semboyan tersebut berawalan dengan huruf G.

Gold artinya emas, yang identik dengan kekayaan. Semboyan ini menggambarkan bahwa tujuan bangsa Barat ke Indonesia adalah untuk mencari kekayaan. Itulah yang membuat mereka melakukan ekspedisi dan penjelajahan. Glory bermakna kejayaan bangsa. Gospel adalah keinginan bangsa Barat untuk menyebarkan atau mengajarkan agama Nasrani khususnya agama Kristen ke bangsa-bangsa di Asia, Afrika, dan Amerika Selatan..

3. Kedatangan Bangsa-bangsa Barat ke Indonesia

c. Kedatangan Bangsa Portugis di Maluku

Perjalanan bangsa Portugis mencari sumber rempah-rempah, diawali dari Kota Lisbon Portugis. Pada tahun 1486, Bartolomeus Diaz menyusuri pantai barat Afrika. Ia bermaksud melakukan pelayaran ke India, namun gagal. Tahun 1511 Alfonso d'Albuquerque mencapai Malaka dan Myanmar. Tahun 1512 Antonio de Abreu dan Fransisco Serao berhasil sampai di Maluku. Selanjutnya Portugis menjalin hubungan dagang dengan Maluku.

d. Ekspedisi Bangsa Inggris

Persekutuan dagang milik Inggris, diberi nama: EIC (East Indian Company). Di dalamnya bergabung para pengusaha Inggris. Walaupun Inggris tiba di Kepulauan Nusantara, pengaruhnya tidak terlalu banyak seperti halnya Belanda. Hal ini disebabkan EIC terdesak oleh Belanda, sehingga Inggris menyingkir ke India/Asia Selatan dan Asia Timur.

e. Kedatangan Bangsa Belanda di Jayakarta (Jakarta)

Gubernur Jenderal pertama VOC, adalah: Pieter Both. Ia mendirikan pusat perdagangan VOC di Ambon Maluku. Namun kemudian pusat dagang dipindahkan ke Jayakarta (Jakarta) karena VOC memandang bahwa Jawa lebih strategis sebagai lalu-lintas perdagangan. Selain itu, Belanda ingin menyingkirkan saingan mereka, yaitu Portugis di Malaka.

Gubernur Jenderal VOC, Jan Pieterszoon Coen, membujuk penguasa Kerajaan Banten untuk memecat Pangeran Jayawikarta, sekaligus memohon agar izin kantor dagang Inggris EIC dicabut. Pada tanggal 31 Mei 1619, keinginan VOC dikabulkan Raja Banten. Momentum inilah yang kemudian menjadi mata rantai kekuasaan VOC dan Belanda pada masa berikutnya.

B. Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan

Perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia, menyebabkan perubahan masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang.

1. Pengaruh Monopoli dalam Perdagangan

VOC dipimpin oleh seorang Gubernur Jenderal yang menjalankan tugas pemerintahan di daerah-daerah jajahan. Selain itu, VOC memiliki hak oktroi/istimewa yang isinya sebagai berikut:

1. Hak mencetak uang;
2. Hak memiliki angkatan perang;
3. Hak memerintah daerah yang diduduki;
4. Hak melakukan perjanjian dengan raja-raja;
5. Hak memonopoli perdagangan rempah-rempah.

Monopoli adalah salah satu bentuk perdagangan yang dapat merugikan orang lain. Apabila kalian menjadi pedagang, jadilah pedagang yang adil, tidak mementingkan keuntungan sendiri. Lakukan perdagangan dengan penuh toleransi, bersaing secara sehat, dan saling mengasihi. Monopoli dapat dilakukan dalam hal-hal tertentu oleh negara. Contohnya: produksi semen dan minyak bumi dimonopoli oleh pemerintah demi kemakmuran seluruh rakyat Indonesia.

VOC mengalami kebangkrutan pada akhir abad XVIII. Korupsi dan manajemen perusahaan yang kurang baik, menjadi penyebab utama kebangkrutan VOC. Akhirnya tanggal 13 Desember 1799, VOC dibubarkan. Mulai tanggal 1 Januari 1800, Indonesia menjadi jajahan Pemerintah Belanda atau sering disebut masa Pemerintahan Hindia Belanda. Mulai periode inilah, Belanda secara resmi menjalankan pemerintahan kolonial dalam arti yang sebenarnya.

2. Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa



Perhatikan gambar peta jalur Anyer Panarukan di bawah. Tahukah kalian berapa panjang jalur Anyer Panarukan?

Jalur tersebut memanjang lebih dari 1.000 km dari Cilegon (Banten); Jakarta; Bogor; Bandung; Cirebon; Semarang; Pati; Surabaya; Probolinggo; hingga Panarukan (Jawa Timur). Saat ini jalur tersebut merupakan salah satu jalur transportasi utama bagi masyarakat di Pulau Jawa. Anyer-Panarukan dibangun 200 tahun yang lalu oleh pemerintah

Gubernur Jenderal Daendels yang memerintah tahun 1808-1811, melakukan berbagai kebijakan, seperti: pembangunan militer; jalan raya; perbaikan pemerintahan;

dan perbaikan ekonomi. Salah satu kebijakan yang terkenal dan buktinya dapat disaksikan hingga masa sekarang, adalah: pembangunan jalan Anyer-Panarukan (Jalan Raya Pos). Jalan Raya Pos, sangat penting bagi pemerintah kolonial. Jalan tersebut dibangun dengan tujuan utama untuk kepentingan militer pemerintah kolonial. Mereka memandang penting pembangunan jalur Anyer-Panarukan. Selain untuk kepentingan pertahanan dan militer, jalur tersebut merupakan penghubung kota-kota penting di Pulau Jawa yang merupakan penghasil berbagai tanaman ekspor.

Kerja paksa pada masa pemerintah Belanda, banyak ditemukan di berbagai tempat. Banyak penduduk yang dipaksa menjadi budak dan dipekerjakan di berbagai perusahaan tambang ataupun perkebunan. Kekejaman Belanda ini masih dapat kalian buktikan dalam berbagai kisah yang ditulis dalam buku-buku sejarah dan novel. VOC, Hindia Belanda, Republik Bataaf, dan Inggris

3. Pengaruh Sistem Tanam Paksa

.Pada tahun 1830, Johannes van den Bosch menerapkan sistem tanam paksa (*cultuur stelsel*). Kebijakan ini diberlakukan karena Belanda menghadapi kesulitan keuangan, akibat: Perang Jawa atau Perang Diponegoro (1825-1830) dan Perang Belgia (1830-1831).

Tahukah kalian ketentuan-ketentuan kebijakan Tanam Paksa? Simaklah ketentuan-ketentuan sistem tersebut berikut ini.

1. Penduduk wajib menyerahkan 1/5 tanahnya untuk ditanami tanaman wajib dan berkualitas ekspor.
2. Tanah yang ditanami tanaman wajib, bebas dari pajak tanah.
3. Waktu yang digunakan untuk pengerjaan tanaman wajib, tidak melebihi waktu untuk menanam padi.
4. Apabila harga tanaman wajib setelah dijual melebihi besarnya pajak tanah, kelebihanannya dikembalikan kepada penduduk.
5. Kegagalan panen tanaman wajib, bukan kesalahan penduduk melainkan menjadi tanggung jawab pemerintah Belanda.
6. Penduduk dalam pekerjaannya dipimpin penguasa pribumi, sedangkan pegawai Eropa menjadi pengawas; pemungut; dan pengangkut. Penduduk yang tidak memiliki tanah, harus melakukan kerja wajib selama 1/5 tahun (66 hari) dan mendapatkan upah.

Ketentuan kebijakan tanam paksa yang diberlakukan pemerintah Hindia Belanda, sangat memberatkan masyarakat Indonesia. Apalagi pelaksanaannya penuh dengan penyelewengan, sehingga semakin menambah penderitaan rakyat Indonesia.

Banyak ketentuan yang dilanggar atau diselewengkan, baik oleh pegawai Belanda maupun pribumi.

M. METODE PEMBELAJARAN

- 1 Pendekatan : Saintific
- 2 Model : Discovery Learning
- 3 Teknik : Media Ular Tangga

N. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

3. Media : Media Ular Tangga
4. Buku Sejarah pegangan siswa dan buku refrensi

O. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pertemuan 1		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan fisik dan mental membuka pelajaran dengan mengucapkan slam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran peserta didik 2. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran dan ruang lingkup materi 3. Motivasi, Guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan memotivasi peserta didik dengan mengkaitkan dengan perjuangan bangsa Indonesia. 4. Apresiasi, Guru mengulas materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Mengkaitkan materi kehidupan 	1x10'

	masyarakat pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	
Inti	<p>Mengamati</p> <p>3. Siswa mengamati proses masuk dan berkembangnya penjajahan Belanda dan Jepang</p> <p>4. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang alat apa saja yang terjadi pada media yang telah disediakan</p> <p>Menanya</p> <p>4. Siswa memperhatikan penjelasan guru, berdasarkan media yang dijalankan siswa</p> <p>5. Siswa dibentuk menjadi berkelompok</p> <p>6. Setiap kelompok menjawab kuis yang diberikan oleh guru</p> <p>Mengumpulkan Data/Informasi</p> <p>4. Guru bersama siswa merefleksi kembali pelajaran yang telah di pelajaran</p> <p>5. Siswa mengerjakan evaluasi (Post- Test) dari guru</p> <p>6. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dikerjakan</p> <p>Mengasosiasi/Menalar</p> <p>5. Peserta didik diminta mengamati gambar yang menunjukkan interaksi asosiatif dan disosiatif, misalnya interaksi dalam kegiatan kerja bakti di kampung dan gambar perkelahian antar warga.</p> <p>6. Berdasarkan hasil pengamatan gambar tersebut di atas, peserta didik diminta mendiskusikan dalam kelompok dan menuliskan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan di papan tulis. Contoh: hal-hal apa saja yang dilakukan keluarga untuk mempererat hubungan keluarganya, cara-cara dalam menjaga keharmonisan keluarga Mengapa terjadi interaksi yang mengarah pada persatuan dan perpecahan?</p> <p>7. Peserta didik diajak untuk menyeleksi apakah hal-hal yang ingin diketahui sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, jika belum dengan panduan guru, peserta didik diminta untuk memperbaiki.</p> <p>8. Jika hal-hal yang ingin diketahui belum semuanya mencakup tujuan pembelajaran, maka guru dapat menambahkan hal-hal yang terkait dengan tujuan pembelajaran.</p>	1x30'

	<p>Mengumpulkan Data/Informasi Peserta didik diminta mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti: membaca Buku Siswa, mencari di internet atau membaca buku di perpustakaan.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>4. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil simpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan..</p> <p>5. Kelompok lain diminta memberi tanggapan dan saran atas hasil simpulan kelompok yang presentasi.</p> <p>6. Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan.</p>	
Penutup	<p>4. Guru beserta peserta didik menyimpulkan hasil diskusi mengenai jenis, fungsi dan peran sumber daya alam</p> <p>5. Peserta didik melakukan refleksi terhadap pelajaran yang telah dilakukan :</p> <p>c) Manfaat apa yang diperoleh dari pembelajaran yang telah dilakukan</p> <p>d) Bagaimana perasaan mereka terhadap kegiatan yang telah dilakukan</p> <p>6. Menutup pelajaran dengan berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing.</p>	1x5'

P. PENILAIAN

Rubik Penilaian

No.	Nama Siswa	SIKAP	

		Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Toleransi	Gotong Royong	Santun	Percaya diri	

Tes Performance

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Partisipasi	Sangat Aktif	4
		Aktif	3
		Cukup Aktif	2
		Kurang Aktif	1
2	Ketepatan Jawaban	Sangat Tepat	4
		Tepat	3
		Cukup Tepat	2
		Kurang Tepat	1

Mengetahui,
Guru Praktikan

Lamongan, 6 April 2018
Guru Mata Pelajaran IPS

Dewi Ayu Imaliyah
NIM.14130067

Erwin Baharudin, S.E.,S.Pd
NIP. 19700513 199801 1 002



LAMPIRAN 15

Dokumentasi



Peneliti menjelaskan proses permainan ular tangga IPS



Siswa – siswi melakukan permainan ular tangga



Siswa mendapat tugas untuk menerangkan materi didepan siswa lainnya



Siswa mencoba mencari jawaban dari rangkuman



Antusias siswa – siswi diskusi tentang soal dan materi yang ada



Peneliti memberikan penjelasan tentang pengisian angket



LAMPIRAN 16

Riwayat Hidup

BIODATA MAHASISWA



Nama : Dewi Ayu Imaliyah

NIM : 14130067

Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 15 Juni 1996

Fak/Jur/Prog. Studi : FITK/Pendidikan IPS

Tahun Masuk : 2014

Alamat Rumah : Sedayulawas, Brondong, Lamongan

No HP : 081555454588

Alamat e-mail : ayugulla15@gmail.com

Riwayat Sekolah : TK Kartini Sedayulawas

MI Muhammadiyah 15 Sedayulawas

SMP Muhammadiyah 15 Brondong

SMA NEGERI 1 PACIRAN

Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang