

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV MI
AL-HIDAYAH KASEMBON BULULAWANG MALANG

SKRIPSI

Oleh :
Rizki Nurillahi Al Arif
NIM. 14140006



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Agustus, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV MI
AL-HIDAYAH KASEMBON BULULAWANG MALANG

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

Rizki Nurillahi Al Arif

NIM. 14140006



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Agustus, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI
KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV MI AL-
HIDAYAH KASEMBON BULULAWANG MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Rizki Nurillahi Al Arif
NIM. 14140006

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan
Oleh Dosen Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M. Ag
NIP. 19760803200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS
IV MI AL-HIDAYAH KASEMBON BULULAWANG MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh
Rizki Nurillahi Al-Arif (14140006)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 28 Agustus 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
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19730707 200801 1 021

Sekretaris Sidang
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

Pembimbing,
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

Penguji Utama,
Drs. Arif Djunaidi, M.Pd
NIP. 19670921 199503 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Maimun, M. Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji Syukur Alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karunianya. Sholawat serta salam yang selalu saya ucapkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

1. Teruntuk kedua orang tua saya Ayahanda Husnul Ma'arif dan Ibunda Lailatun Nuroniyah yang telah menjadi motivator yang terhebat dalam hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan, membimbing, menyayangi, menjaga, dan tak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini.
2. Teruntuk kakak saya Wildan Nasrulloh Al Arif serta Istrinya Vinda Apriliya dan adik saya Muhammad Nuskhi Jiddan Al Arif yang selalu mendukung untuk selalu belajar dan berjuang demi meraih cita-cita.
3. Teruntuk keluarga, kakek, nenek, pakde, bude, paman, dan bibi yang penulis sayangi, terimakasih atas doa dan motivasi tiada henti yang diberikan kepada penulis.
4. Teruntuk guru-guru, dosen-dosen dan ustadz-ustadzah yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu dan pengalaman serta kasih sayang dengan setulus hari kepada saya.
5. Teruntuk sahabat-sahabat tercinta saya Putri Martiandari, Nuril Lailatul Izza, Wakhidatur Rohmah, Amiroh Nurwafiyah, Lathifah Abdiyah karena keceriaan dan canda tawa kalian yang selalu menghiburku dan membuatku semangat, semoga persahabatan kita akan terus terjalin hingga nanti. Amin
6. Teruntuk keluarga besar PGMI A Terima kasih kepada Yana, Opek, Bitu, Isna, Atun, yuri, Fared, Ulul, Fikri, Ghofir, Habib, Asna, Mila, Niza, Fitriana,

Caca, Ulfa, Fell, Yujim, Dina, Lifa, Diana, Nanda, Putri, Abror. Terima kasih selama ini telah menghiasi dan mewarnai masa perkuliahanku.

7. Tak lupa juga untuk orang-orang terkece: Mita, Faeq, Ulyag, Nyunyun, Arini, USA 8, PKL SD ALKA, KKM 180, PM, B4 yang selalu memberikan bantuan dan doa. Penulis ucapkan terimakasih banyak kalian luar biasa.
8. Serta untuk satu nama yang kini masih menjadi rahasia-Nya, skripsi ini kupersembahkan untuknya secara istimewa. Untukmu kelak diwaktu yang tepat, ketika semua yang telah dipersiapkan mendapat ridho dari Sang Pemilik Hati.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang ini, bisa bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari salah dan dosa, yang masih jauh dari kesempurnaan.

Malang, 3 Agustus 2018

Penulis

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزَنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ (١٣٩)

“Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang yang beriman. (QS. Ali ‘Imran [3]:139)”



Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 30 Juli 2018

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rizki Nurillahi Al Arif

Lamp. : 4 (Empat) Ekssemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
Di
Malang

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Rizki Nurillahi Al Arif

NIM : 14140006

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rizki Nurillahi Al Arif

NIM : 14140006

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 3 Agustus 2018

Hormat Saya,



Rizki Nurillahi Al Arif

NIM. 14140006

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu meskipun masih terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan wahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya Kelask. Amiin

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Dr. M. Zainuddin, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingg akhir semester.

6. Luthfiya Fathi Pusposari, ME yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator isi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Maryam Faizah, M.PdI yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
8. Bapak dan Ibu guru MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
9. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
10. Bapak dan Ibu yang telah memberikan motivasi, doa dan arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
11. Terakhir kalinya pada semua teman-teman PGMI angkatan 2014, khususnya kelas A, semoga kebersamaan kita tetap bisa terjalin di luar sana.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amiin.

Malang, 3 Agustus 2018

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian	17
Tabel 2.1. Nama Provinsi dan Suku Bangsa	47
Tabel 2.2. Pakaian Adat di Indonesia	49
Tabel 2.3. Rumah Adat di Indonesia	51
Tabel 2.4. Tarian Adat di Indonesia	52
Tabel 2.5. Alat Musik Daerah di Indonesia	54
Tabel 3.1. KD dan Indikator kelas IV tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”	64
Tabel 3.2. Desain <i>Eksperiment-Control Group</i>	68
Tabel 3.3. Indikator Pada Aspek Isi	72
Tabel 3.4. Indikator Pada Aspek Desain	72
Tabel 3.5. Indikator Pada Aspek Pembelajaran	73
Tabel 3.6. Prosentase Tingkat Kevalidan	74
Tabel 3.7. Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert	75
Tabel 4.1. Kriteria Penskoran Angket Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran	82
Tabel 4.2. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	83
Tabel 4.3. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	85
Tabel 4.4. Revisi Produk Ahli Materi/Isi	85
Tabel 4.5. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Desain	86
Tabel 4.6. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Media	89
Tabel 4.7. Revisi Produk Validasi Ahli Desain	89
Tabel 4.8. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	90
Tabel 4.9. Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	91
Tabel 4.10. Daftar Responden Uji Coba Kelompok Kecil.....	92
Tabel 4.11. Hasil Kemenarikan Produk Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 4.12. Daftar Responden Uji Coba Lapangan	94
Tabel 4.13. Hasil Kemenarikan Produk Uji Coba Lapangan	95
Tabel 4.14. Data Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol ...	97

Tabel 4.15. Data Hasil Uji Homogenitas	98
Tabel 4.16. Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen	99
Tabel 4.17. Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol	99
Tabel 4.18. Data Hasil Uji-t <i>Post-Test</i> Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	101
Tabel 4.19. Ringkasan Data Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i>	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	57
Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pengembangan Borg and Gall	63
Gambar 3.2. Desain Eksperimen (<i>Before-After</i>)	76
Gambar 4.1. Papan Ular Tangga	80
Gambar 4.2. Tampilan Depan dan Belakang Kartu Pertanyaan Budaya	80
Gambar 4.3. Tampilan Depan dan Belakang Buku Panduan	81
Gambar 4.4. Tampilan Dadu Ular Tangga	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian	125
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian	126
Lampiran III	: Surat Pengantar Validasi	127
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Materi	128
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Desain	131
Lampiran VI	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran	134
Lampiran VII	: Angket Hasil Respon Siswa	137
Lampiran VIII	: Kisi-Kisi Soal	139
Lampiran IX	: Soal <i>Pre-Test</i>	140
Lampiran X	: Soal <i>Post-Test</i>	142
Lampiran XI	: Tabel Distribusi-T	144
Lampiran XII	: Hasil Uji-T <i>SPSS</i>	145
Lampiran XIII	: Hasil Uji Homogenitas	146
Lampiran XIV	: Bukti Konsultasi.....	147
Lampiran XV	: Dokumentasi Penelitian	148
Lampiran XVI	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa	150

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN NOTA DINAS	viii
HALAMAN PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISI	xvii
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Pengembangan	11
D. Manfaat Pengembangan	11
E. Asumsi Pengembangan	12

F. Ruang Lingkup	14
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
H. Orisinalitas Penelitian	16
I. Definisi Operasional	18
J. Sistematika Pembahasan	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Landasan Teori	22
1. Media Pembelajaran	22
a. Hakikat Media Pembelajaran	22
b. Fungsi Media Pembelajaran	24
c. Manfaat Media Pembelajaran	26
d. Macam-Macam Media Pembelajaran	26
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	29
f. Keefektifan Media Pembelajaran	32
2. Pengembangan Media Pembelajaran	33
3. Media Ular Tangga	34
a. Hakikat Ular Tangga	34
b. Unsur-unsur Pengembangan Media Ular Tangga	37
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	39
a. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	39
b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	40
c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar	41
d. Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS	43
5. Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia	45

a. Bentuk Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia	46
1) Keanekaragaman Suku Bangsa	46
2) Keanekaragaman Budaya	48
6. Hasil Belajar	55
B. Kerangka Berpikir	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Jenis Penelitian	58
B. Model Pengembangan	59
C. Prosedur Pengembangan	63
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	64
2. Perencanaan	65
3. Pengembangan Format Produk Awal	65
4. Uji Validasi Produk	66
5. Revisi Produk	66
6. Uji Coba Lapangan	66
7. Revisi Produk	66
8. Uji Lapangan	67
D. Uji Coba	67
1. Desain Uji Coba	67
2. Subyek Uji Coba	69
3. Jenis Data	70
4. Instrumen Pengumpulan Data	70
5. Teknik Analisis Data	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	79

A. Pembahasan Desain Media Pembelajaran Ular Tangga	79
1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran Ular Tangga	79
2. Validasi dan Revisi Produk	81
B. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Ular Tangga	91
C. Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga	96
BAB V PEMBAHASAN	104
A. Pembahasan Hasil Desain Media Pembelajaran Ular Tangga.....	104
1. Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia	104
2. Pembahasan Validasi Para Ahli	108
B. Analisis Tingkat Kemenarikan	110
C. Analisis Tingkat Efektifitas	115
BAB VI PENUTUP	118
A. Kesimpulan	118
B. Saran	120
DAFTAR RUJUKAN	122
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Arif, Rizki Nurillahi Al, 2018. Pengembangan Media pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

Pengembangan Media pembelajaran sangatlah penting dalam dunia pembelajaran sekolah dasar. Oleh karena itu perlu suatu rancangan yang terorganisir dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dengan adanya Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang, pelaksanaan pembelajaran tidak hanya menggunakan media konvensional dengan buku, papan tulis dan lain sebagainya

Tujuan penelitian ini adalah 1. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. 2. Mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. 3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Hasil dari penelitian dari pengembangan media pembelajaran ular tangga dengan keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV MI Al Hidayah kasembon Malang menghasilkan (1) pembahasan desain media pembelajaran ular tangga ada 2 yaitu Deskripsi desain media pembelajaran ular tangga dan validasi revisi produk. (2) Hasil tingkat kemenarikan/kevalidan/kelayakan pada uji coba lapangan 98% dan diperkuat hasil validasi para ahli yang diperoleh hasil yang tinggi. (3) Tingkat efektivitas dari media yang dikembangkan terlihat dari hasil perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai post-test kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 83.135, sedangkan dari kelas kontrol menunjukkan rata-rata 49,87 maka dapat dikatakan hasil belajar memiliki perbedaan. Hasil uji-t pada perhitungan SPSS versi 16.0 dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19,070 > 2.01410$ yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi tingkat kemenarikan dan keefektifan yang tinggi.

Kata Kunci :Media Pembelajaran, Pengembangan,, Ular Tangga

ABSTRACT

Arif, Rizki Nurillahi Al, 2018. *The Development of Snake and Ladders Learning Media of Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia Material at class IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang*. Thesis, Islamic Elementary School Teacher Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor, Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

The development learning media is very important in the world of elementary school learning. Therefore it needs to have an organized design in developing and utilizing learning media to be easy in understanding the material and can improve student learning outcomes. So with this Development, the implementation of learning does not only use the conventional media with books, whiteboards and so on

The purposes of the research are 1. To know the design in developing learning media of snakes and ladders of ethnic and cultural diversity in Indonesia material of Class IV at Islamic Elementary School (MI) Al-Hidayah Kasembon Bululawang of Malang. 2. To know the level of attractiveness in developing learning media of snakes and ladders of ethnic and cultural diversity in Indonesia material of Class IV at Islamic Elementary School (MI) Al-Hidayah Kasembon Bululawang of Malang. 3. To know the effectiveness of learning media of snakes and ladders of ethnic and cultural diversity in Indonesia material in increasing learning outcomes of Class IV at Islamic Elementary School (MI) Al-Hidayah Kasembon Bululawang of Malang

The research used research and development methods. Development of Research and Development is a research method to produce certain products and test the effectiveness of these products.

The results of the research resulted in (1) discussions of snakes and ladders learning media design were 2 designs namely the description of snakes and ladders learning media design and product revision validation. (2) The results of the level of attractiveness / validity / feasibility in the field trial were 98% and reinforced by the results of the experts' validation which obtained high results. (3) The level of effectiveness can be seen from the results of differences in learning outcomes between the experimental class and the control class. This can be seen from the average value of the experimental class post-test that showed an average of 83,135, while from the control class showed an average of 49.87, it can be said that learning outcomes have differences. The results of the t-test on the calculation of SPSS version 16.0 with a significance level of 0.05 were obtained $t_{count} > t_{table}$ namely $19.070 > 2.01410$, meant that H_0 was rejected and H_1 was accepted. This showed that the product has met a high attractiveness and effectiveness level.

Keywords: Learning Media, Development, Snakes and Ladders

ملخص البحث

العارف، رزقي نور الله. ٢٠١٨. تطوير وسيلة التعليمية الثعابين والسلام في المواد التنوع القبلي والثقافي في اندونيسيا للدرجة الرابعة في المدرسة الابتدائية الهداية كاسيمبون بولولاوانج مالانج. البحث الجامعي. قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. الاشراف: الدكتورة فيينا يولي أولي إيفينتي، الماجستير

تطوير وسيلة التعليمية هو مهم جدا في عالم التعليم الابتدائي. لذلك يحتاج إلى خطة منظمة في تطوير واستخدام الوسيلة التعليمية حتى يتمكن الطلاب بسهولة كثيرة على فهم المواد، ويمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب. ومع تطوير وسيلة التعليمية الثعابين والسلام في المواد التنوع القبلي والثقافي في اندونيسيا للدرجة الرابعة في المدرسة الابتدائية الهداية كاسيمبون بولولاوانج مالانج، تنفيذ التعلم ليس فقط باستخدام وسيلة التعليمية التقليدية مع الكتب والسيورات، الخ

الاهداف البحث فهي ١. لشرح تصميم تطوير وسيلة التعليمية الثعابين والسلام في المواد التنوع القبلي والثقافي في اندونيسيا للدرجة الرابعة في المدرسة الابتدائية الهداية كاسيمبون بولولاوانج مالانج. ٢. لشرح مستوى جاذبية في تطوير وسيلة التعليمية الثعابين والسلام في المواد التنوع القبلي والثقافي في اندونيسيا للدرجة الرابعة في المدرسة الابتدائية الهداية كاسيمبون بولولاوانج مالانج. ٣. لشرح فعالية في تطوير وسيلة التعليمية الثعابين والسلام في المواد التنوع القبلي والثقافي في اندونيسيا لتحسين نتائج تعلم الطلاب للدرجة الرابعة في المدرسة الابتدائية الهداية كاسيمبون بولولاوانج مالانج.

استخدم هذا البحث طرق البحث والتطوير (*Research and Development*). هذا التطوير هو الاسلوب لإنتاج منتج معين واختبار فعالية المنتج.

دلت نتائج البحث فهي (١) مناقشة تصميم وسيلة التعليمية، هناك نوعان: وصف تصميم وسيلة التعليمية الثعابين والسلام وتحقق المراجعة المنتج. (٢) نتائج مستوى جاذبية / صحة / جدوى في التجارب الميدانية هي ٩٨٪ وعززت نتائج الخبراء التحقق عالية. (٣) يمكن أن ينظر مستوى فعالية من وسيلة التعليمية من نتائج الاختلافات في نتائج التعلم بين الطبقة التجريبية والطبقة التحكمية. وهذا واضح من متوسط قيمة الاختبار البعدى الطبقة التجريبية التي أظهرت ٨٣،١٣٥، في حين في الفئة التحكمية أظهرت المتوسط ٤٩،٠٨٧، ويمكن أن يلخص نتائج التعلم المختلفة. نتائج اختبار t في حساب SPSS النسخة ١٦.٠ مع مستوى الدلالة ٠.٠٥. حصلت حساب t جدول أي ١٩.٠٧٠ < ٢٠.١٤١٠ يعني رفض H_0 وقبل H_1 . هذا دل على أن المنتجات اجتمعت بمستوى الجاذبية والفعالية العالية

الكلمات الرئيسية: الوسيلة التعليمية، والتطوير، والثعابين والسلام

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, di antaranya aspek kognitif, afektif dan berimplikasi pada aspek psikomotorik.¹

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tersebut adalah pendidikan yang berbentuk sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dan sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah merupakan pendidikan wajib 9 tahun, yakni sejak sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama. Dengan demikian, sekolah dasar masuk kategori pada pendidikan dasar.²

Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Bab I, pasal 3, tentang Sisdiknas telah dijelaskan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah: “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 85

² Ibid., hlm. 69

mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”³ Begitu pentingnya pendidikan sehingga di dalam al Qurán juga menjelaskan ayat sebagai berikut :

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
فَانشُرُوا وَايْرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ
(١١)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberimu kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S: Al-Mujadilah ayat 11).⁴

Apabila dilihat dari tujuan pendidikan dasar, dimaksudkan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa di mana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (konduusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal.⁵

Dengan demikian, sekolah dasar atau pendidikan dasar tidak semata-mata membekali anak didik berupa kemampuan membaca, menulis dan berhitung

³ Undang-Undang Republik Indonesia No.20, *Sisdiknas*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), Hlm. 7

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Yayasan Imam Jama Mitra Utama Lajnah, Edisi 2002), Hlm. 793

⁵ Ahmad Susanto, *Op.Cit.*, hlm. 70

semata, tetapi harus mengembangkan potensi pada siswa baik potensial mental, sosial dan spiritual.

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut di antaranya adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya.⁶

Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas yaitu guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi professional (UU RI No.14 Tahun 2005 tentang guru dan Dosen).⁷

Berdasarkan pemahaman tersebut, guru memiliki peranan dan tanggung jawab sangat besar dan penting untuk membantu belajar siswa dalam mengaktualisasikan komponen belajarnya baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Karena kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi, proses penyampaian pesan, sehingga harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh guru dan peserta didik. Agar tidak sesat dalam proses

⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 1

⁷ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), Hlm. 1

komunikasi, maka perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media.⁸

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.⁹ Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa akan lebih bermakna dan tahan lama, khususnya dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tujuan diterapkan media juga tak bisa dilepaskan dari proses pembelajaran itu sendiri. Bank & Cleggs (1990) mengungkapkan bahwa keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk memilih jenis media yang paling sesuai untuk mengajarkan berbagai konsep dan tujuan fluktuatif dan variatif mengindikasikan tidak adanya satu jenis media yang sesuai digunakan untuk semua kegiatan

⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group: 2014), hlm. 311

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 16

pembelajaran ilmu sosial itu sendiri.¹⁰ Maka dari itu, perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Dalam mata pelajaran IPS banyak terdapat konsep-konsep yang abstrak. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang kongkrit untuk anak usia SD. Piaget (1950), menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda yang secara garis besarnya dikelompokkan kepada empat tahap. Yaitu: tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkrit, dan tahap operasional formal. Dengan mengacu pada teori penahapan perkembangan kognitif Piaget tersebut, maka dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun). Dimana pada usia ini peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Selain itu peserta didik sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa konkret.¹¹

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) monoton masih cukup

¹⁰ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group: 2014), hlm. 324

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 77-79

populer dikalangan guru dalam proses pembelajaran.¹² Karena keterbatasan media pembelajaran.

Keterbatasan media pembelajaran di satu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media tersebut di pihak lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur.¹³

Dalam mempelajari mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan, karena kurang menariknya media penunjang dalam proses pembelajaran. Sedangkan tidak semua guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, siswa merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

Media yang baik yaitu media yang bisa membantu siswa dalam menunjang pembelajarannya, seperti yang dikemukakan Aznawir dalam bukunya bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹⁴

Oleh karena itu, perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran yang memiliki konsep yang lebih menarik yang dapat mengkonkritkan materi yang abstrak yaitu dengan menggunakan media ular tangga pembelajaran keragaman suku dan budaya di Indonesia. Media ini juga termasuk dalam

¹² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), Hlm. 2

¹³ Ibid., Hlm. 2

¹⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Op.Cit.*, hlm. 11

media pembelajaran visual. Yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata). Media pembelajaran ular tangga merupakan suatu media yang berisikan gambar, teks dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun siswa dan mengaktifkan siswa dalam belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu banyak peneliti yang mengembangkan media ular tangga, akan tetapi masih belum ada peneliti mengembangkan media pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Sumardan M. Orowala pada tahun 2017, dengan judul "*Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*". Media tersebut dibuat agar membantu siswa dalam memahami materi bangun datar. Hasil penelitian pengembangan media ular tangga tersebut divalidasi oleh empat validator yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam materi bangun datar, maka media pembelajaran ular tangga pada materi pokok mengenal bangun datar dalam subtema anggota keluargaku untuk siswa kelas I sekolah dasar memiliki kualitas "sangat baik" dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.¹⁵

Lely Gustina Novia pada tahun 2013, dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*". Dalam penelitiannya juga

¹⁵ Sumardan M. Orowala, *Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017

memberikan kontribusi berupa media ular tangga. Media tersebut dibuat agar membantu siswa dalam memahami materi segitiga dan jajrgenjang. Penelitian ini terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada materi segitiga dan jajargenjang pada siswa kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan dengan bantuan program computer SPSS 16.0 t-test berpasangan (*paired*). Dalam hasil uji tersebut signifikansi (2-tailed) tertulis 0.000. apabila $0.000 \leq 0.050$ artinya H_0 ditolak dan sangat signifikansi. Dari perhitungan manual dengan menggunakan uji t-test berkorelasi (*related*) didapat hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,919 > 2,069$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar matematika kelas IV MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga.¹⁶

Penelitian Sumardan (2017) dan Lely (2013) tersebut memiliki perbedaan dengan peneliti ini, yaitu keduanya sama-sama menghasilkan seperangkat permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika. Sementara itu, dalam penelitian diatas belum ada penelitian yang menghasilkan seperangkat permainan ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk kelas IV MI/SD, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indoensia untuk siswa kelas IV.

¹⁶ Lely Guslina Novia, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mulana Malik Ibrahim Malang, 2013

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Proses belajar mengajar yang ada disana hanya menggunakan media seadanya, seperti halnya papan tulis dan gambar-gambar di kertas folio, akibatnya pembelajaran menjadi monoton dan para siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga, suasana kelas masih kurang kondusif, karena masih banyak siswa yang masih ramai sendiri. Seharusnya pembelajaran untuk tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa, karena pada dasarnya pada usia sekolah dasar siswa sangat senang dengan suasana bermain dan hal-hal yang bersifat konkrit.

Pemilihan media ular tangga sebagai pengembangan media pembelajaran pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Media pembelajaran ular tangga ini dipilih peneliti dengan berbagai alasan, diantaranya media ini dibuat dan dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan memungkinkan adanya stimulus terhadap siswa sehingga dapat menimbulkan respon yang baik bagi siswa. Media ini juga dibuat konkrit, sehingga anak akan lebih mudah mengerti tentang materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Siswa menjadi semangat untuk belajar dan tidak ramai sendiri saat proses pembelajaran karena merasa tertarik dengan bermain sambil belajar. Selain itu, media ular tangga juga dapat di mainkan oleh siswa tanpa ada pengawasan dari guru.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV A di MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang pada tanggal 4 November

2017 beliau mengatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang penuh dengan hafalan yang membuat siswa bosan dan malas selama proses pembelajaran. Terutama pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, guru hanya memanfaatkan media seadanya seperti papan tulis, buku paket, peta dan gambar-gambar di kertas folio. Pernah sekali menggunakan media interaktif, penggunaan media tersebut malah kurang efektif, karena siswa jarang yang memperhatikan ke layar malah asik bermain sendiri. Sehingga proses pembelajaran kurang aktif.

Berdasarkan paparan di atas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang ?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang ?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Agar kegiatan belajar siswa menjadi lebih berinovasi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang senada.
- c. Pengembangan ini mampu membuat guru berinovasi dalam mengembnagakkan media dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- Pelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya pada materi keragaman suku dan budaya menjadi pembelajaran yang lebih mudah dan bermakna.
- Melatih siswa untuk berfikir dan bekerja aktif
- Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

b. Bagi Guru

- Meningkatkan kinerja guru
- Mendorong guru melaksanakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik.
- Mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Peneliti

- Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dengan penggunaan media yang sekreatif mungkin akan menarik siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- b. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- c. Dengan adanya media pembelajaran yang membahas tentang keberagaman suku dan budaya, siswa dapat belajar tanpa adanya rasa bosan dalam proses pembelajaran.
- d. Hasil tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam proses berpikir kreatif.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Materi bahasan.

Pengembangan media pembelajaran ini hanya terfokus pada materi keragaman suku budaya di Indonesia kelas IV yang terdiri dari 34 provinsi, suku, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional. Karena hanya mengembangkan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang berbunyi “Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang”.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV di MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang

c. Tempat Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Kasembon Kecamatan Bululawang Kabupaten Malang.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah mengembangkan media ular tangga yang berupa sebuah papan permainan dan terdapat kartu-kartu pertanyaan yang dapat dimainkan secara berkelompok dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Dalam penelitian agar peneliti dapat terarah maka peneliti memberi batas terhadap permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti. Adapun masalah dalam pembahasan apabila ada permasalahan diluar tersebut diatas maka sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembahasan ini sampai sasaran yang dituju.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa media ular tangga. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran siswa, media ini dilengkapi panduan penggunaannya. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan yaitu keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV SD/MI mata pelajaran IPS pada tema 7 indahny keragaman negeriku.

2. Media yang disajikan berupa materi tentang budaya yang ada didalam masing-masing provinsi di Indonesia. Yang meliputi pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, dan tarian tradisional.
3. Bentuk fisik produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran ular tangga keberagaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV, yaitu:
 - a. Media pembelajaran ular tangga terdiri dari papan ular tangga yang terbuat dari *banner frontlite* 280 yang bisa di lipat. Dengan ukuran 170 x 170 cm, terdapat 20 kotak yang terdiri dari 5 kotak menurun dan 5 kotak mendatar, 2 anak tangga yang terdapat di dalam kotak secara acak, 2 ular yang terdapat di dalam kotak secara acak, 5 kotak yang terdapat bintang di nomer secara acak, yang didesain dengan kombinasi warna yang menarik yaitu 4 warna merah, kuning, hijau dan biru dan gambar-gambar yang disukai siswa SD/MI dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*.
 - b. Warna yang digunakan pada media ini adalah warna-warna yang cerah yang pada umumnya warna yang disukai oleh anak-anak.
 - c. Media ular tangga ini dilengkapi dengan kartu-kartu pertanyaan yang terdapat 4 macam warna yaitu merah, kuning, hijau, biru yang dalam setiap warna terdapat 34 kartu yang sesuai dengan jumlah provinsi di Indonesia, kartu bintang yang terdapat 2 macam yaitu bintang senyum dan bintang tidur, Setiap kartu berukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm. Yang didesain menggunakan aplikasi *CorelDraw* dan dicetak menggunakan kertas AP 260 dan 1 buah dadu.

- d. Media ular tangga ini juga dilengkapi dengan 1 buah dadu dengan ukuran 10cm x 10cm x 10cm yang terbuat dari bahan kardus.
4. Media pembelajaran ular tangga ini dilengkapi dengan buku panduan, berupa tata cara permainan dan ulasan singkat tentang materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

H. Originalitas Pembahasan

Terkait dengan penelitian pengembangan ini, kajian dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh :

1. Sumardan M. Orowala pada tahun 2017, dengan judul *“Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar”*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui spesifikasi produk yang dihasilkan dan mengetahui kelayakan ular tangga sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu menggunakan media ular tangga pada materi pokok mengenal bangunan datar subtema anggota keluargaku.¹⁷

2. Lely Gusliana Novia pada tahun 2013, dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar.”*

¹⁷ Sumardan M. Orowala, *Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui spesifikasi produk yang dihasilkan dan mengetahui efektifitas media ular tangga sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu menggunakan media ular tangga pada materi segitiga dan jajargenjang.¹⁸

3. Ziyani Aini pada tahun 2016, dengan judul “*Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif pada Tema Indahny Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jembrana.*”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dari produk yang dihasilkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MIN Loloan Timur Jembrana. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu menggunakan media CD pembelajaran Interaktif pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaaku.¹⁹

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1: Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas

No	Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	R&D, Sumardan M.	• Produk yang	• Mata pelajaran	Berdasarkan

¹⁸ Lely Guslina Novia, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013.

¹⁹ Ziyani Aini, *Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif pada Tema Indahny Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jembrana*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.

	Orowala, “ <i>Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar</i> ”	dikembangkan.	yang dikembangkan. • Menggunakan model pengembangan Dick dan Carrey.	dengan karakteristik yang ada pada mata pelajaran IPS. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV di MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang
2	R&D, Lely Guslina Novia, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar.</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dikembangkan. • Jenjang sekolah dasar kelas IV • Menggunakan model pengembangan Borg and Gall 	• Mata pelajaran yang dikembangkan.	Dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall
3	R&D, Ziyani Aini, “ <i>Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif pada Tema Indahnnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jemberana</i> ”.	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dikembangkan • Menggunakan model pengembangan Dick dan Carrey. 	

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini maka perlu disampaikan definisi istilah dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dan menilai produk yang dikembangkan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPS yang kemudian dilakukan penilaian secara bertahap untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan.

2. Media Pembelajaran

Media adalah merupakan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa .

3. Media Ular Tangga

Media ular tangga merupakan media berupa kartu sejenis permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sekelompok akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

5. Keragaman Suku dan Budaya Indonesia

Keragaman budaya adalah budaya yang beraneka ragam atau berbeda dan mempunyai keunikan tersendiri. Di Indonesia mempunyai suku di 34 provinsi yang berbeda-beda yang memiliki ciri khas tersendiri.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan secara menyeluruh tentang penelitian ini, maka sistematika penulisan laporan dan pembahasannya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini memuat tentang; (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, dan (j) sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini memuat tentang kajian teori dan kerangka berfikir. Kajian teori yang di dalamnya berisi; (a) media pembelajaran, (b) pengembangan media pembelajaran, (c) media ular tangga, (c) pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, dan (d) materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini memuat tentang; (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) uji coba pengembangan yang meliputi desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan, dan teknis analisis data.

BAB IV: Hasil Pengembangan

Pada bab ini memuat tentang; (a) Pembahasan Desain Media Pembelajaran Ular Tangga, (b) Tingkat Kemenarikan, (c) Tingkat Efektifitas

BAB V : Pembahasan

Pada bab ini memuat tentang; (a) Analisis Desain Media Pembelajaran Ular Tangga, (b) Analisis Tingkat Kemenarikan, (c) Analisis Efektifitas

BAB VI: Penutup

Pada bab ini memuat tentang penutup yang berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Secara harfiah media memiliki arti “perantara” atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²⁰ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar,

²⁰ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak, atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat dan gerakan.²¹

Gagne (1970), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs (1970), mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.²²

Media pembelajaran identik artinya dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang dapat diraba, dilihat, didengar, diamati melalui panca indera. Media pembelajaran semacam alat bantu dalam proses pembelajaran.²³

Dari keseluruhan pendapat para ahli di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa media adalah “alat bantu” yang dapat digunakan

²¹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3

²² Ibid.,

²³ Ibid., hlm. 37

dalam proses pembelajaran. Dalam pengertian yang lebih luas yaitu media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan hal yang kurang dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran serta untuk mengefektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.²⁴

Menurut Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur (2005), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:²⁵

- 1) Membenatu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak ke konkrit)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan

²⁴ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *op.cit.*, hlm. 20-21

²⁵ HM. Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustaka, 2012), hlm. 33

- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai;²⁶

- 1) Alat bantu;
- 2) Alat penyalur pesan;
- 3) Alat penguatan (*reinforment*);
- 4) Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.

Livie dan Lentz (1982), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual²⁷, sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif maksudnya, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.
- 3) Fungsi kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

²⁶ Cecep Kustandi dan Bambang sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 21.

²⁷ HM. Musfiqon, *op.cit.*, hlm. 33

- 4) Fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁸

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikais verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:²⁹

²⁸ Hujair AH. Sanaky, *op.cit.*, hlm. 5

1) Media Grafis/Visual

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu difahami dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien. Selain fungsi tersebut secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafiskan (divisualkan). Bentuk-bentuk media grafis antara lain adalah:

- a) Gambar foto,
- b) Sketsa,
- c) Diagram
- d) Bagan/chart
- e) Grafik
- f) Kartun
- g) Poster
- h) Peta
- i) Papan flannel/papan buletin.

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran.

Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan ke

²⁹ Arif S. Sadirman, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014), hlm. 28-55.

dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non-verbal. Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media audio antara lain:

- a) Radio
 - b) Alat perekam pita magnetic
 - c) Alat perekam pita kaset/piringan hitam
 - d) Laboratorium bahasa.
- 3) Media Proyeksi

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak digunakan juga dalam media proyeksi diam. Media proyeksi gerak, pembuatannya juga memerlukan bahan-bahan grafis, misalnya untuk lembar peraga (*captions*). Dengan menggunakan perangkat komputer (multimedia), rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya menggunakan perangkat komputer. Untuk mengajarkan *skill* (keterampilan motorik) proyeksi gerak mempunyai banyak kelebihan di bandingkan dengan proyeksi diam. Beberapa media proyeksi antara lain adalah:

- a) Film Bingkai
- b) Film rangkai
- c) Film gelang

- d) Film transparansi
- e) Film gerak 8 mm, 16 mm, 32 mm
- f) Televisi dan Video

Berdasarkan paparan klasifikasi media di atas, dapat diketahui bahwa media memiliki beragam jenis. Mulai dari yang sederhana hingga media yang rumit. Namun demikian, penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kondisi lapangan dan strategi yang digunakan. Sebab pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi jalannya proses kegiatan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, media ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Pada penelitian ini, media ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang akan dikembangkan merupakan media visual grafis. Media visual grafis merupakan media sederhana. Dikatakan demikian karena pembuatan dan penggunaannya yang sederhana, sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa di SD.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Faktor-faktor yang dikemukakan di atas terdapat empat kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick dan Carey. Pertama: ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-

sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri; Kedua: apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga dan fasilitasnya; Ketiga: faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan di mana saja dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (*portable*); Keempat: efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.³⁰

Adapun kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media antara lain:³¹

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang diterapkan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Tidak semua materi dapat

³⁰ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 126

³¹ Azhar Arsyad. *Op.cit.*, hlm. 75-76.

disajikan secara langsung melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Media yang berbeda, misalnya film graik grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahap. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Hal ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada

kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Sebagai contoh, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

f. Keefektifan Media Pembelajaran

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.³²

Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas, media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang

³² Nunu Mahmud, *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, UIN Suska Riau. No. 1. Vol. 37. Juni 2012

dirancang perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya. Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku.³³

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.³⁴

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.³⁵

Dalam bukunya Punaji Setyosari, Gall and Borg mengatakan bahwa, penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industry, yang

³³ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 130

³⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 222-223

³⁵ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *op.cit.*, hlm. 135

temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria efektifitas, kualitas dan standar tertentu.³⁶

Pengembangan suatu produk pembelajaran khususnya media pembelajaran berupa permainan ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pengembangan media ini diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran, serta senang dalam mengikuti pembelajaran, karena belajar sambil bermain.

3. Media Ular Tangga

a Hakikat Ular Tangga

Permainan merupakan kegiatan yang paling disenangi oleh siswa sekolah dasar. Sadiman (2010) permainan adalah setiap kontes antara pemain para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan dapat dilakukan secara individu atau kelompok.³⁷

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeperapa kotak digambar sejumlah

³⁶ Punaji Setyosari, *loc. Cit.*,

³⁷ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafinda Persada, 2014), hlm. 75

“tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870.³⁸

Ular tangga merupakan suatu permainan yang disenangi dan sering dimainkan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah tangga dan ular digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pemain yang menemukan anak tangga pada kotak yang ditempati maka dia berhak menaiki anak tangga tersebut. Apabila dia menemui ekor ular pada kotak yang ditempati maka dia wajib turun mengikuti ekor ular ke kepala ular. Pemain yang berhenti di angka 20 terlebih dahulu merupakan pemenang dari permainan ini.

Media permainan ular tangga termasuk dalam jenis media visual. Media ini berupa permainan ular tangga yang hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun pada ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia ini dilengkapi dengan kartu keragaman suku dan budaya di Indonesia. Dalam permainan ini aturannya sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun perbedaannya ketika pemain melempar dadu kemudian berhenti di papan sesuai dengan yang tertera di dadu, pada saat berhenti di papan tersebut maka pemain harus mengambil kartu keragaman suku dan budaya di Indonesia secara acak.

³⁸ Wikipedia, *Ular Tangga*, (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ular_tangga), di unduh pada 25 November 2017

Kemudian siswa harus menjawab dari pertanyaan yang ada didalam kartu tersebut.

Media ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia terdiri dari beberapa komponen yaitu papan ular tangga, kartu, dadu, dan buku panduan.

1) Papan ular tangga

Papan ular tangga keragaman budaya di Indonesia dengan ukuran 170 cm x 170 cm, terdapat 20 kotak yang terdiri dari 5 kotak menurun dan 5 kotak mendatar, 2 anak tangga yang terdapat di dalam kotak secara acak, 2 ular yang terdapat di dalam kotak secara acak, 5 kotak yang terdapat bintang di nomor secara acak, yang didesain dengan kombinasi warna yang menarik yaitu 4 warna merah, kuning, hijau dan biru dan gambar-gambar yang disukai siswa SD/MI dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*.

2) Kartu ular tangga

Kartu ini berisi pertanyaan-pertanyaan di setiap lembar kartu. Berukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm, menggunakan *Font Comics Sans* dengan ukuran 12 dalam aplikasi *Corel Draw* dan dicetak dengan kertas *Art Paper 260*.

3) Dadu yang digunakan menggunakan ukuran 10cm x 10cm x 10cm.

4) Buku panduan

Buku panduan berisi tentang aturan cara bermain media pembelajaran ular tangga. Terdiri dari sebelum permainan, selama permainan, setelah permainan dan ulasan tentang materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Buku ini berukuran panjang 12 cm dan lebar 10 cm, menggunakan *Font Comic Sans MS* dengan ukuran 12 dan dicetak pada kertas *Art Paper*.

b Unsur-Unsur Pengembangan Media Ular Tangga

Media ular tangga merupakan jenis media visual dua dimensi atau grafis. Grafis memiliki unsur-unsur yang dapat digabungkan dan dirancang sehingga menghasilkan media yang layak digunakan. Untuk menghasilkan media yang layak perlu suatu perencanaan yang baik. Peneliti yang mengembangkan media dituntut untuk memiliki kemampuan memadukan antara satu komponen dengan komponen yang lain guna menghasilkan visualisasi yang menarik, komunikatif, dan mampu merangsang pengguna.

Dalam mengembangkan dan proses penataan media ular tangga sebagai media pembelajaran, terdapat prinsip-prinsip desain yang harus diperhatikan, karena keberhasilan penggunaan media visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan yang digunakan. Prinsip-prinsip pengembangan media visual tersebut, antar lain:³⁹

³⁹ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 102-107

1) Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan media itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang telah disajikan. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi kedalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami. misalnya teks atau bacaan dalam media visual harus dibatasi (antara 15 sampai dengan 20 kata).

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan membatu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

3) Penekanan

Meskipun terdapat prinsip kesederhanaan, namun konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal -tidak keseluruhannya simetris- memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Zuraik dalam Djahiri (1984), mengemukakan bahwa IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Jadi, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa, sehingga dapat memberikan pendidikan IPS

diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.⁴⁰

Dari paparan di atas, menunjukkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (*humaniora*).⁴¹

b Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Adapun Chapin dan Messick tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:⁴²

- 1) Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- 2) Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- 3) Mengembangkan nilai sikap demokratis dalam bermasyarakat.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hlm. 137-138

⁴¹ Ahmad Susanto, *ibid.*, hlm. 139

⁴² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 10

- 4) Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- 5) Ditunjukkan pada pendekatan pengetahuan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- 6) Ditunjukkan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat kongkret, realistik dalam kehidupan sosial.

Awan Mutakin (2003) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai ketrampilan. Disamping juga memenuhi kebutuhan *human relationship, civic responsibility, economic competence dan thinking ability*.

c Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Karakteristik pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat dibagi menjadi beberapa aspek, antara lain:

1) Karakteristik Dilihat dari Aspek Tujuan

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional.⁴³

⁴³ Ahmad Susanto, *ibid.*, hlm. 10

2) Karakteristik Dilihat dari Aspek Ruang Lingkup Materi

Ditinjau dari ruang lingkup materinya, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut: a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas; b) menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis; c) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian dan kerja sama; d) mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak; e) mampu meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.⁴⁴

3) Karakteristik Dilihat dari Aspek Pendekatan Pembelajaran

Karakteristik bidang studi IPS dapat pula dilihat dari sudut pendekatan atau metodologi pembelajaran yang sering digunakan. Bidang studi IPS sejak mulai kurikulum tahun 1975 dan 1984 menggunakan pendekatan integratif. Pendekatan lain dalam bidang studi IPS cenderung bersifat praktik di masyarakat dan keluarga atau antar teman di sekolah. Aspek yang ditonjolkan dalam pendekatan ini adalah aspek perilaku dan sikap sosial serta nilai eksistensi peserta didik dalam menghadapi suatu nilai kebersamaan kepemilikan hak dan kewajiban sebagai makhluk sosial. Sejak inilah maka pada 1994, pergeseran karakteristik bidang studi IPS ini

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 22

berbeda sekali dengan karakteristik dalam kurikulum sebelumnya, yaitu lebih cenderung kepada pendekatan multidisipliner dan integratis.⁴⁵

d Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas masih menggunakan metode ceramah. Keterbatasan media pembelajaran di sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS. Siswa masih menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran hafalan saja dimana siswa dituntut banyak menghafal dan mencatat.

Melihat kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media ular tangga dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Media ular tangga dijadikan solusi cara belajar yang berbeda. Media ular tangga merupakan media pembelajaran berupa permainan dengan berbentuk papan persegi dan terdapat kartu-kartu, yang berisi mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang terdiri dari beberapa provinsi di Indonesia.

Dengan adanya media ini siswa dapat belajar secara mandiri dan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dan teman. Melalui interaksi langsung diharapkan ingatan siswa akan materi

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 22-23

dapat bertahan lama. Selain itu media ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia merupakan media yang efisien, sehingga dapat digunakan baik di sekolah maupun di rumah.

Sedangkan penggunaan media pembelajaran ular tangga dengancara berkelompok dapat dilakukan sesuai dengan panduan cara bermain sebagai berikut:

- 1) Permainan diikuti oleh 5-6 orang. Salah satunya harus menjadi wasit dalam permainan.
- 2) Menentukan pemain pertama dengan melakukan “**Hompipah**”
- 3) Para pemain baris sesuai dengan urutan bermain.
- 4) Pemain pertama menjalankan dadunya dari “**Start**” dan berhenti sesuai dengan jumlah yang ada pada mata dadu.
- 5) Dalam papan ular tangga terdapat 20 kotak dan 4 macam warna, yaitu: Merah, Kuning, Hijau, dan Biru.
- 6) Pemain yang berhenti pada kotak yang berwarna merah, maka pemain tersebut harus mengambil kartu yang berwarna merah, begitu juga kotak pada warna lain.
- 7) Setiap kartu memiliki masing-masing pertanyaan yang berbeda, yaitu:
 - Merah = Pertanyaan tentang tarian daerah di Indonesia
 - Kuning = Pertanyaan tentang rumah adat di Indonesia
 - Hijau = Pertanyaan tentang alat musik daerah di Indonesia
 - Biru = Pertanyaan tentang pakaian adat di Indonesia
- 8) Pemain yang mengambil kartu harus membaca isi dari kartu tersebut dengan keras.
- 9) Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka berhak mendapatkan stiker “**Bintang**”, untu tanda siapa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar.

- 10) Untuk pemain yang berhenti pada kotak yang berwarna merah ataupun warna lainnya yang terdapat **“Bintang”** , maka pemain mengambil kartu yang sesuai dengan warna pada kotak tersebut dan mengambil kartu bintang.
- 11) Ketika pemain berhenti pada kotak yang terdapat ekor ular, maka pemain harus turun mengikuti arah ular tersebut dan mengambil kartu yang sesuai dengan warna kotak tersebut.
- 12) Ketika pemain berhenti pada kotak yang terdapat tangga, maka pemain harus naik mengikuti arah tangga dan mengambil kartu yang sesuai dengan warna kotak tersebut.
- 13) Pemain yang berhenti di kotak yang sudah ada pemainnya, maka harus memulai dari **“START”** lagi.
- 14) Lakukan terus secara bergantian dengan pemain yang lain.
- 15) Pemain yang berhasil mencapai kotak akhir atau **“FINISH”**, maka akan mendapatkan reward.
- 16) **GOOD LUCK 😊 !!!!!**

5. Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia

Negara Indonesia adalah negara kepulauan yang wilayahnya sangat luas. Banyaknya pulau yang ada di Indonesia mengakibatkan banyak suku bangsa yang mendiami pulau-pulau tersebut. Aneka ragam suku bangsa akan mengakibatkan keragaman adat dan budaya. Keanekaragaman suku bangsa dan adat istiadat bukan merupakan penyebab perpecahan, tetapi membuat semakin kokoh dan kuat bangsa.⁴⁶

Warga masyarakat dilingkungan kita banyak dan beranekaragam. Agama, budaya maupun status sosial ekonominya bermacam-macam.

⁴⁶ Bambang dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial IPS untuk Sekolah Dasar/MI Kelas 4*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2010), hlm. 46

Keanekaragaman ini tidak menghambat pergaulan. Mereka hidup berdampingan saling pengertian, saling membantu, saling menghormati dan selalu bekerja sama. Suasana seperti itu menciptakan kerukunan dan persatuan. Hal ini nampak pada kebiasaan warga masyarakat seperti iuran membangun jalan kampung, menjenguk tetangga sakit, mengadakan peringatan hari besar nasional dan sebagainya.⁴⁷

Persatuan sangat penting dalam hidup bermasyarakat yang beraneka ragam. Arti persatuan dalam keanekaragaman, di antaranya adalah:⁴⁸

- Pergaulan antarwarga masyarakat terjalin akrab
- Setiap ada perselisihan segera dapat diatasi
- Pekerjaan berat dapat diselesaikan dengan cepat
- Kehidupan di masyarakat serasi, tentram dan damai
- Meningkatkan kekuatan dan ketahanan masyarakat.

a Bentuk Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Bangsa Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa yang memiliki budaya yang berbeda-beda:

1) Keanekaragaman Suku Bangsa

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan. Setiap pulau dihuni oleh bangsa Indonesia yang terdiri dari suku bangsa. Suku-suku bangsa Indonesia tersebar disetiap provinsi.⁴⁹

⁴⁷ Sutoyo dan Leo Agung, *IPS 4 untuk SD/MI Kelas 4*, (Jakarta: CV Sahabat, 2009), hlm. 66

⁴⁸ *Ibid.*,

⁴⁹ *Ibid.*, hlm. 68

Tabel 2.1 Nama Provinsi dan Suku Bangsa

NO	Provinsi	Suku Bangsa
1	Nangroe Aceh Darussalam	Aceh, Gayo, Alas, Kluet, Tamiang, Singkil, Anak Jame, Simeleuw dan Pulau
2	Sumatera Utara	Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Fakfak, Batak Angkola, Batak Toba, Melayu, Nias, Batak Mandailing dan Maya-maya.
3	Sumatera Barat	Minangkabau, Melayu, Mentawai, Tanjung Kato, Panyali, Canoago, Sikumbang dan Gusci.
4	Riau	Melayu, Akit, Talang Mamak, Orangutan Bonai, Sakai, Laut dan Bunoi.
5	Riau Kepulauan	Melayu, Siak dan Sakai.
6	Jambi	Batin, Kerinci, Penghulu, Pedah, Melayu, Jambi, Kubu dan Bajau.
7	Bengkulu	Muko-muko, Pekal, Serawai, Pasemah, Enggano, Kaur, Rejang dan Lembak.
8	Sumatera Selatan	Melayu, Kikim, Semenda, Komering, Paasemah, Lintang, Pegaha, Rawas, Sekak Rambang, Lembak, Kubu, Ogan, Penesek Gumay, Panukal, Bilida, Musi, Renjang dan Ranau.
9	Lampung	Pesisir, Pubian, Sungkai, Samenda, Seputih, Tulang Bawang, Krui Abung dan Pasemah.
10	Bangka	Belitung Bangka, Melayu dan Tionghoa.
11	Banten	Baduy, Sunda dan Banten
12	DKI Jakarta	Betawi
13	Jawa Barat	Sunda
14	Jawa Tengah	Jawa, karimun dan Samin
15	D.I. Yogyakarta	Jawa
16	Jawa Timur	Jawa, Madura, Tengger dan Osing.
17	Bali	Bali Aga dan Bali Majapahit.
18	Nusa Tenggara Barat	Bali, Sasak, Samawa, Rote, Dongo, Kore, Mbojo, Dompu, Tariawi dan Sumba.
19	Nusa Tenggara Timur	Atik id sw, Sumba, Rote, kedang, Helong, Dawan, Tatum, Melus, Bima, Alor, Lie, Kemak, lamaholot, Sikka, Manggarai, Krowe, Ende, Bajawa, Nage, Riung dan Flores.

20	Kalimantan Barat	Kayau, Ulu Aer, Mbaluh, Manyuke, Skadau, Melayu-Pontianak, Punau, Ngaju dan Mbaluh.
21	Kalimantan Tengah	Kapuas, ot Danum, Ngaju, Lawangan, Dusun, Manyan dan Katingan.
22	Kalimantan Selatan	Nagju, Laut, Maamnyan, Bukit, Dusun, Deyah, Balangan, Aba, Melayu, Banjar dan Dayak.
23	Kalimantan Utara	Dayak, Tidung, Bulungan, Suluk, Banjar, Luh Bawang/Lun Dayeh.
24	Kalimantan Timur	Ngaju, Otdanum, Apokayan, Punan, Murut, Dayak, Kutai, Kayan, Punan dan Bugis.
25	Sulawesi Selatan	Mandar, Bugis, Toraja, Sa'dan, Bugis dan Makassar
26	Sulawesi Tenggara	Mapute, Mekongga, Landawe, Tolaiwiw, Tolaki, Kabaina, Butung, Muna, Bungku, Buton, Muna, Wolio dan Bugis.
27	Sulawesi Barat	Mandar, Mamuju, Bugis dan Mamas.
28	Sulawesi Tengah	Buol, Toli-toli, Tomini, Dompelas, Kaili, Kulawi, Lore, Pamona, Suluan, Mori, Bungku, Balantak, Banggai dan Balatar.
29	Gorontalo	Gorontalo
30	Sulawesi Utara	Minahasa, Bolang Mangondow, Sangiher Talaud, Gorontalo, Sangir, Ternate, Togite, Morotai, Loda, Halmahera, Tidore, dan Obi.
31	Maluku	Buru, Banda, Seram, Kei dan Ambon.
32	Maluku Utara	Halmahera, Obi, Morotai, Ternate dan Bacan.
33	Papua Barat	Mey Barat, Arfak, Asmat, Dani dan Sentan.
34	Papua	Sentani, Dani, Amungme, Nimboran, Jagai, Asmat dan Tobati.

2) Keanekaragaman Budaya

Masing-masing suku bangsa mempunyai budaya daerah. Budaya daerah sering juga disebut budaya tradisional atau budaya adat. Keanekaragaman suku bangsa itu dapat kita lihat dalam

bentuk pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, dan alat musik daerah.

a) Pakaian Adat

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu.⁵⁰

Pakaian adat sering disebut pakaian daerah. Biasanya dipakai pada kegiatan-kegiatan khusus, misalnya pada acara resepsi perkawinan. Mereka memakai pakaian adat daerahnya.⁵¹

Tabel 2.2 Pakaian Adat di Indonesia

NO	Daerah	Pakaian Adat
1	Nangroe Aceh Darussalam	Elee balang
2	Sumatera Utara	Ulos
3	Sumatera Barat	Bundo kanduang
4	Riau	Pakaian tradisional melayu
5	Riau Kepulauan	Teluk belanga
6	Jambi	Melayu jambi
7	Bengkulu	Melayu bengkulu
8	Sumatera Selatan	Aesan gede
9	Lampung	Tulang bawang
10	Bangka	Paksian
11	Banten	Baju pangsi
12	DKI Jakarta	Abang none
13	Jawa Barat	Kebaya
14	Jawa Tengah	Kebaya

⁵⁰ Kementerian Pendidikan dan Budaya, *Buku Temati Tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2016), hlm. 71.

⁵¹ Bambang dkk, *op.cit.*, hlm. 50

15	D.I. Yogyakarta	Kebaya ksatrian
16	Jawa Timur	Pesa'an
17	Bali	Payas agung
18	Nusa Tenggara Barat	Sumbawa
19	Nusa Tenggara Timur	Rote
20	Kalimantan Barat	Perang
21	Kalimantan Tengah	Sinjang
22	Kalimantan Selatan	Banjar
23	Kalimantan Utara	Kulawi
24	Kalimantan Timur	Urang besunung
25	Sulawesi Selatan	Baju bodo'
26	Sulawesi Tenggara	Baju babung ginasamani
27	Sulawesi Barat	Sulawesi barat
28	Sulawesi Tengah	Baju nggembe
29	Gorontalo	Gorontalo
30	Sulawesi Utara	Minahasa
31	Maluku	Baju cele
32	Maluku Utara	Pakaian manteren lamo
33	Papua Barat	Baju seruni
34	Papua	Baju asmat

b) Rumah Adat

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek handal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Begitu beragam rumah adat di Indonesia. Keragaman rumah

adat di Indonesia menjadi kekayaan budaya yang dapat kita banggakan.⁵²

Nama rumah adat di Indonesia, antara lain:⁵³

Tabel 2.3 Rumah Adat di Indonesia

NO	Daerah	Rumah Adat
1	Nangroe Aceh Darussalam	Rumoh Aceh
2	Sumatera Utara	Rumah Bolon
3	Sumatera Barat	Rumah Gadang
4	Riau	Balai Salaso Jatuh
5	Riau Kepulauan	Rumah melayu atap limas
6	Jambi	Rumah Panggung
7	Bengkulu	Rumah bubungan lima
8	Sumatera Selatan	Rumah limas
9	Lampung	Rumah nuwou sesat
10	Bangka	Rumah rakit
11	Banten	Rumah adat baduy
12	DKI Jakarta	Rumah kebaya
13	Jawa Barat	Rumah kasepuhan
14	Jawa Tengah	Rumah joglo
15	D.I. Yogyakarta	Rumah joglo
16	Jawa Timur	Rumah joglo
17	Bali	Gapuro candi bentar
18	Nusa Tenggara Barat	Dalam loka samawa
19	Nusa Tenggara Timur	Sao ata mosa laikatana
20	Kalimantan Barat	Rumah panjang
21	Kalimantan Tengah	Rumah betang
22	Kalimantan Selatan	Rumah banjar
23	Kalimantan Utara	Rumah baloy
24	Kalimantan Timur	Rumah lamin
25	Sulawesi Selatan	Rumah adat tongkonan
26	Sulawesi Tenggara	Rumah adat buton
27	Sulawesi Barat	Rumah adat mandar
28	Sulawesi Tengah	Rumah seuraja
29	Gorontalo	Rumah adat doloupa
30	Sulawesi Utara	Rumah laikas
31	Maluku	Rumah balileo

⁵² Kementerian Pendidikan dan Budaya., *op.cit.*, hlm. 78.

⁵³ Bambang dkk., *op.cit.*, hlm. 52

32	Maluku Utara	Rumah balileo
33	Papua Barat	Honai
34	Papua	Honai

c) Tari Daerah

Setiap daerah memiliki kekayaan kesenian yang berbeda-beda. Kesenian daerah ditunjukkan dalam bentuk tarian, lagu, upacara adat, dan seni pertunjukan. Seni tari yang berkembang di Indonesia begitu banyak dan beragam. Tarian daerah menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan penduduk di suatu daerah. Tarian biasanya menjadi ciri khas pertunjukan pada upacara adat atau peristiwa penting.⁵⁴

Pertunjukan tari secara umum dalam penampilan gerakannya diiringi dengan musik. Begitu pula tarian daerah tidak terpisahkan dari suara alat musik. Setiap daerah juga mempunyai tarian yang merupakan ciri khas daerah tersebut. Tarian daerah ini biasanya dipentaskan pada waktu upacara adat, menyambut tamu kehormatan atau untuk menarik para wisatawan.

Beberapa nama tarian daerah di Indonesia, antara lain:⁵⁵

Tabel 2.4 Tarian daerah di Indonesia

NO	Daerah	Tarian
1	Nangroe Aceh Darussalam	Tari Saman
2	Sumatera Utara	Tari Tor-tor
3	Sumatera Barat	Tari Piring

⁵⁴ Kementerian Pendidikan dan Budaya, *op.cit.*, hlm. 65.

⁵⁵ Bambang dkk, *loc. cit.*,

4	Riau	Tari Tandak
5	Riau Kepulauan	Tari Joget Lambak
6	Jambi	Tari Sekapur Sirih
7	Bengkulu	Tari Bidadari
8	Sumatera Selatan	Tari Putri Bekhusek
9	Lampung	Tari Jangget
10	Bangka	Tari Campak
11	Banten	Tari Merak
12	DKI Jakarta	Tari Yapong
13	Jawa Barat	Tari Jaipong
14	Jawa Tengah	Tari Bambang Cakil
15	D.I. Yogyakarta	Tari Serimpi
16	Jawa Timur	Tari Remo
17	Bali	Tari Kecak
18	Nusa Tenggara Barat	Tari Gandrung
19	Nusa Tenggara Timur	Tari Perang
20	Kalimantan Barat	Tari Monong
21	Kalimantan Tengah	Tari Balean Dadas
22	Kalimantan Selatan	Tari Baksa Kembang
23	Kalimantan Utara	Tari Kencet Ledo
24	Kalimantan Timur	Tari Gong
25	Sulawesi Selatan	Tari Kipas
26	Sulawesi Tenggara	Tari Balumpa
27	Sulawesi Barat	Tari Toerang Batu
28	Sulawesi Tengah	Tari Lumense
29	Gorontalo	Tari Saronde
30	Sulawesi Utara	Tari Maengket
31	Maluku	Tari Lenso
32	Maluku Utara	Tari Perang
33	Papua Barat	Tari Suanggi
34	Papua	Tari Selamat Datang

d) Alat Musik daerah

Salah satu dari beberapa karya seni dari beberapa daerah di Indonesia adalah alat musik. Beberapa diantaranya yaitu:⁵⁶

⁵⁶ *Ibid.*,

Tabel 2.5 Alat Musik Daerah di Indonesia

NO	Daerah	Alat Musik
1	Nangroe Aceh Darussalam	Serune kale
2	Sumatera Utara	Aramba
3	Sumatera Barat	Saluang
4	Riau	Gambus
5	Riau Kepulauan	Gendang Panjang
6	Jambi	Gambus Jambi
7	Bengkulu	Dol
8	Sumatera Selatan	Accordion
9	Lampung	Bende
10	Bangka	Gendang melayu
11	Banten	Gendang
12	DKI Jakarta	Tehyan
13	Jawa Barat	Angklung
14	Jawa Tengah	Gamelan
15	D.I. Yogyakarta	Gamelan
16	Jawa Timur	Gamelan
17	Bali	Cengceng
18	Nusa Tenggara Barat	Serunai
19	Nusa Tenggara Timur	Sasando
20	Kalimantan Barat	Tuma
21	Kalimantan Tengah	Japen
22	Kalimantan Selatan	Panting
23	Kalimantan Utara	Gambang
24	Kalimantan Timur	Sampe
25	Sulawesi Selatan	Keso
26	Sulawesi Tenggara	Ladolado
27	Sulawesi Barat	Kecapi
28	Sulawesi Tengah	Ganda
29	Gorontalo	Ganda
30	Sulawesi Utara	Kulintang
31	Maluku	Nafiri
32	Maluku Utara	Fu
33	Papua Barat	Guoto
34	Papua	Tifa

6. Hasil Belajar

Belajar mengajar sebagai suatu proses yang mengandung tiga unsur yang saling terkait, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Tujuan instruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam kegiatan penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya.

Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek.⁵⁷ Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria dari pengertian tersebut dapat dilakukan bahwa ciri penilaian adalah adanya objek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan atau apa adanya dengan kriteria atau apa seharusnya. Dengan demikian inti dari penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria. Dari penilaian tersebut maka akan ada yang namanya hasil belajar.

Hasil belajar berkaitan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama seorang guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data

⁵⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 3

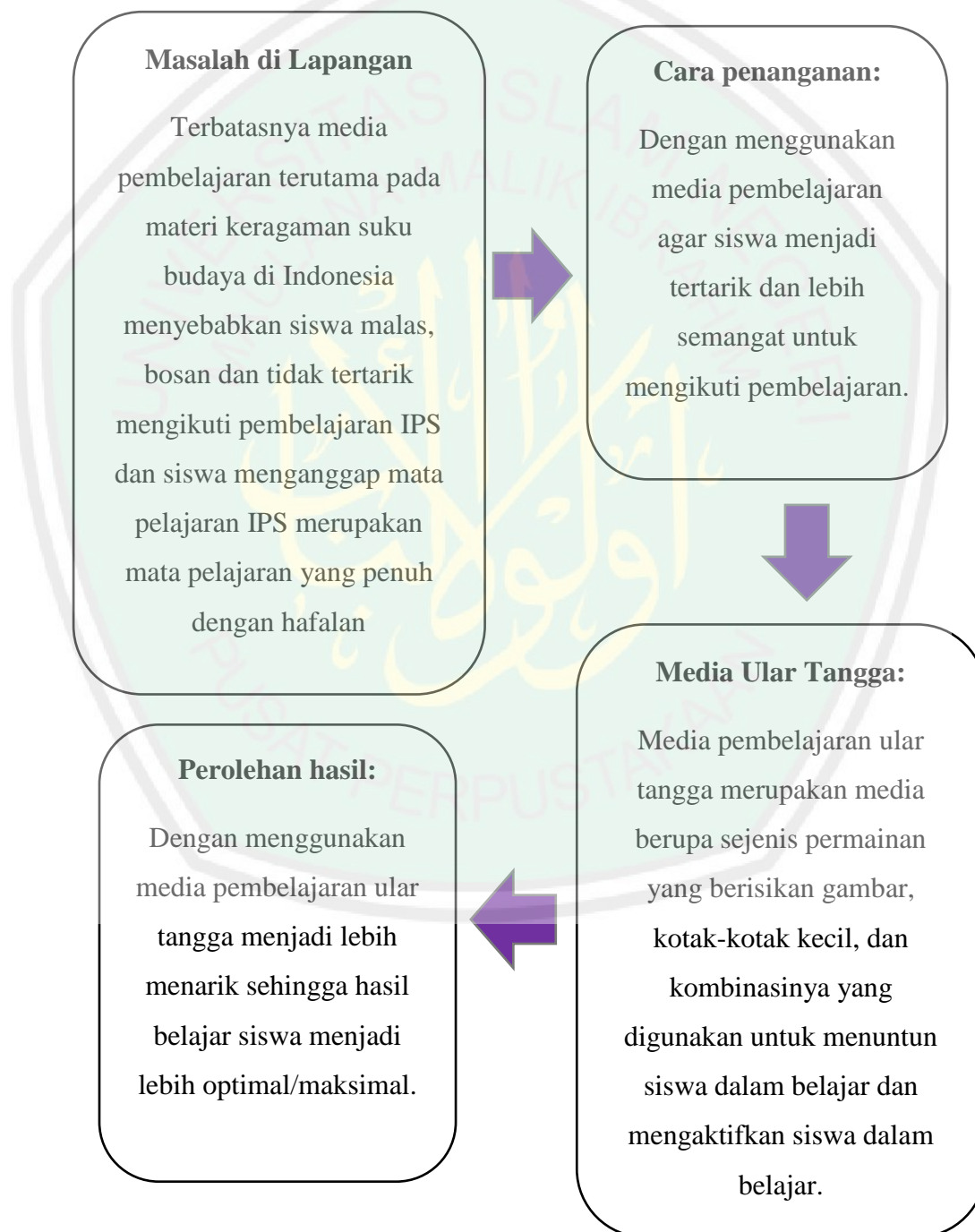
tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan tugas seorang deainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.⁵⁸ Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang akan dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

⁵⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 13

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa masalah yang ditemukan. Hal ini akan dijelaskan dalam bagan di bawah ini:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁹ Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, evaluasi, dll.⁶⁰

Borg & Gall penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁶¹

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV Alfabet, 2010), hlm. 407

⁶⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 164.

⁶¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenanda Media, 2010), hlm. 194

Sedangkan Seels & Richey penelitian pengembangan didefinisikan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.⁶²

Dengan demikian tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis permainan, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran dan siswa tidak mudah bosan mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu melalui “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keberagaman Suku Dan Budaya di Indonesia kelas IV MI AL-Hidayah Kasembon Bululawang Malang*”.

B. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model dapat memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*)

⁶² Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm 195.

guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan. Model ini bersifat deskriptif dengan menggariskan langkah-langka umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Menurut Borg & Gall langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:⁶³

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap awal ini digunakan peneliti untuk menganalisis kebutuhan, mereview literatur, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu adanya pengembangan model baru.

2. Perencanaan

Pada tahap kedua ini adalah merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang kukuh untuk mengembangkan program atau produk, sehingga program atau produk yang diujicobakan sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ketiga ini berupa pengembangan format produk awal, atau draf awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, handbooks, dan alat evaluasi. Format pengembangan yang dimaksud yaitu berupa bahan cetak, seperti modul dan bahan ajar berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran, yang dilengkapi dengan video atau compact disk.

⁶³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm. 292-294

4. Uji coba awal

Pada tahap berikutnya, yaitu melakukan uji coba awal. Uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah, yang melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Hasil dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

5. Revisi produk

Hasil uji coba awal dipakai untuk merevisi produk awal, revisi produk, yang berdasarkan hasil uji coba awal ini untuk memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh pada saat uji coba.

6. Uji coba lapangan

Pada tahap berikutnya, produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diujicobakan lagi kepada unit atau subjek coba yang lebih besar. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 30-100 subjek. Uji coba ini dikategorikan skala sedang. Data kuantitatif hasil belajar dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai, atau jika memungkinkan dibandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga diperoleh data untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

7. Revisi produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan media, apabila selama dalam pengujian yang lebih

luas masih ditemukan kekurangan atau hambatan dari media tersebut. Dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk yang dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

8. Uji lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai maka diperlukan uji lapangan. Uji lapangan ini melibatkan unit atau subjek yang lebih besar lagi. Uji lapangan ini bisa melibatkan 40-200 subjek. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan berbagai instrumen seperti lembar observasi, interview, dan kuisioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan kemudian menjadi bahan untuk keperluan revisi produk berikutnya.

9. Revisi produk akhir

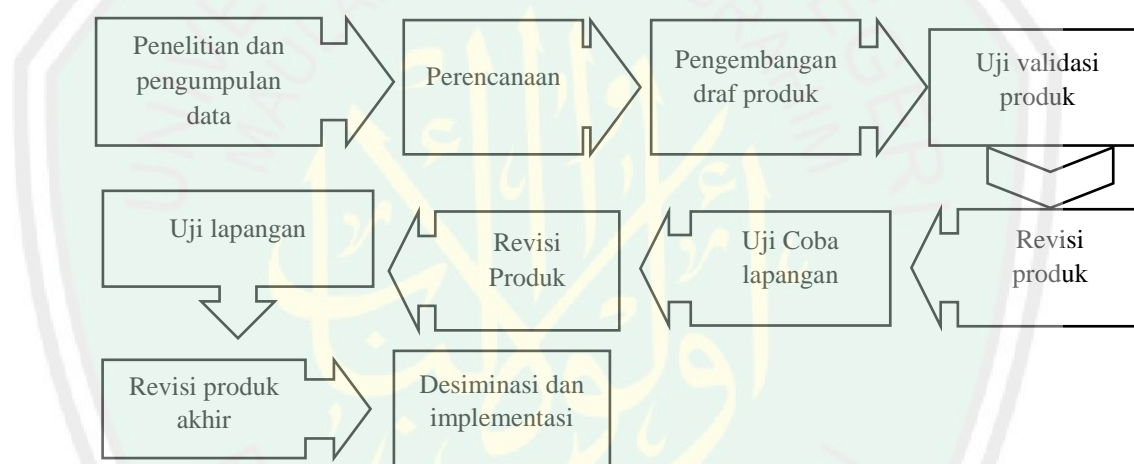
Sebelum produk dipublikasikan ke sasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi produk. Diharapkan dengan revisi produk akhir inilah produk benar-benar terbebas dari kekurangan dan layak digunakan pada kondisi yang sesuai dengan persyaratan penggunaan produk.

10. Desiminasi dan implementasi

Langkah akhir kegiatan penelitian dan pengembangan model borg and gall ini adalah desiminasi dan implementasi. Tahap akhir ini yaitu menyampaikan hasil pengembangan kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam buku atau *handbook*.

Inti dari prosedur pengembangan model yang telah dipaparkan diatas dapat diilustrasikan pada gambar 3.1.

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Borg & Gall⁶⁴



C. Prosedur Penelitian

Dalam model pengembangan Borg & Gall ini terdapat 10 tahapan. Namun, dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengadopsi 8 tahapan, alasan penggunaan 8 tahapan tersebut karena keterbatasan waktu dan biaya, antara lain: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji validasi produk, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk, dan

⁶⁴ Ibid.,

(8) Uji lapangan. Maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan mengidentifikasi masalah pada kelas IV siswa MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Peneliti menggali data dengan melakukan obeservasi kelas juga wawancara kepada guru kelas. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga mengumpulkan kajian-kajian pustaka dan literatur yang relevan untuk menjadi landasan dalam melakukan pengembangan.

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator kelas IV tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”.

Tabel 3.1 KD dan Indikator kelas IV tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengenal provinsi yang ada di Indonesia. • Mampu mengenal suku yang ada di Indonesia. • Mampu mengenal pakaian adat yang ada di Indonesia • Mampu mengenal rumah adat yang ada di Indonesia • Mampu mengenal tarian adat yang ada di Indonesia
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyebutkan provinsi yang ada di Indonesia. • Mampu menyebutkan suku yang ada di Indonesia. • Mampu menyebutkan pakaian adat yang ada di Indonesia • Mampu menyebutkan rumah adat yang ada di Indonesia • Mampu menyebutkan tarian adat yang ada di Indonesia

2. Perencanaan

Berdasarkan hasil studi literatur terdahulu dan identifikasi masalah siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang, peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri maupun dibimbing oleh guru, karena media ini dirancang semenarik dan semudah mungkin untuk dapat dipahami oleh siswa.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan produk dilakukan melalui beberapa langkah, yang pertama adalah pembuatan rancangan media pembelajaran. Kegiatan selanjutnya, peneliti mengumpulkan dan mencari bahan-bahan yang dijadikan media pembelajaran tersebut. bahan yang sudah ada siap untuk dibuat media pembelajaran. Pada tahap ini produk yang dihasilkan berupa papan ular tangga dengan desain awal berdasarkan desain peneliti sendiri. Dari sini maka nantinya produk dapat diubah, ditambah, atau dikurangi menyesuaikan dengan hasil uji coba awal dari para ahli.

4. Uji validasi produk

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian sebagai cara untuk memvalidasi media pembelajaran ular tangga yang telah dibuat apakah layak atau tidaknya media yang digunakan tersebut, dilihat dari aspek materi dan desain, yang dilakukan oleh ahli media atau desain dan ahli materi. Pada tahap peneliti menggunakan angket pada ahli media atau desain, ahli materi, dan ahli pembelajaran sebagai validasi produk.

5. Revisi produk

Setelah dilakukan penilaian dari ahli media atau desain dan ahli materi. Kemudian media tersebut diperbaiki atau direvisi oleh peneliti untuk melengkapi kekurangan dari media tersebut.

6. Uji coba lapangan

Dalam hal ini peneliti menguji coba media pembelajaran ular tangga pada subjek penelitian yaitu Uji kelompok kecil pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

7. Revisi produk

Dalam tahap ini peneliti merevisi media hasil dari analisis uji kemenarikan. Oleh karena itu, hasil analisis dipergunakan untuk penyempurnaan media ketika uji lapangan atau efektivitas.

8. Uji lapangan

Uji Lapangan dilakukan peneliti pada subyek yaitu siswa kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Malang. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh data efektivitas media pembelajaran.

Peneliti mengambil kelas IV A sebagai kelas Eksperimen, yaitu kelas yang akan diberi perlakuan atau digunakan sebagai uji coba produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam hal ini adalah media pembelajaran ular tangga. Kemudian peneliti mengambil kelas IV B sebagai kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajarannya. Untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

D. Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan kemenarikan yang dihasilkan. Selain itu, uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berikut kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan antara lain:

1. Desain uji coba

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas

kontrol.⁶⁵ Kelas eksperimen terdiri dari siswa kelas IV A yang mendapatkan treatment dari guru berupa penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran. Sedangkan siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dari guru yang dijadikan sebagai pembanding.

Subjek dalam kelas eksperimen di gunakan teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi tersebut, sehingga pada penelitian ini, peneliti bebas memilih kelas yang digunakan sebagai kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Untuk penelitian ini peneliti memilih kelas berdasarkan wawancara dengan guru kelas bahwasanya yang dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas A dan kelas kontrol adalah kelas B. Adapun model eksperimen jenis eksperimen-kontrol padat digambarkan sebagai berikut.⁶⁶

Tabel 3.2
Desain Eksperimen-Control Group

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post Test
<i>Eksperimen</i>	O1	X1	O2
<i>Control</i>	O3	X2	O4

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hlm. 303.

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 125

Keterangan Tabel:

X1 : Pembelajaran menggunakan (*treatment*) media ular tangga Keragaman Suku dan budaya di Indonesia.

X2 : Pembelajaran tidak menggunakan (*treatment*) media ular tangga Keragaman Suku dan budaya di Indonesia.

O1 & O3 = *pre test*

O2 & O4 = *post test*

2. Subyek uji coba

Siswa yang menjadi subjek utama adalah siswa kelas IV siswa di MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Dengan kualifikasi sebagai berikut:

a) Subjek Uji Coba Lapangan (Uji Coba Kelompok Kecil)

- 1) Tercatat sebagai siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.
- 2) Telah menggunakan media yang dikembangkan.
- 3) Enam orang siswa yang dipilih dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah..

b) Subjek Uji lapangan (Uji Coba Kelompok Besar)

- 1) Tercatat sebagai siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.
- 2) Telah menggunakan media yang dikembangkan.
- 3) Di ambil dari seluruh siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam penelitian ini penelitian menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif.

- a) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa presentase melalui angket penilaian ahli.
 - 1) Penilaian ahli isi materi
 - 2) Penilaian ahli desain
 - 3) Penilaian ahli pembelajaran
 - 4) Hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media
 - 5) Angket siswa
- b) Data kualitatif, dapat berupa:
 - 1) Informasi mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas di Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.
 - 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

a. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai tahap awal pengumpulan data. Pedoman wawancara di sini ditunjukkan kepada guru kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang dengan ibu Naning Milatul Faizah, S.Pd untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah dan menganalisis karakteristik siswa di dalam proses pembelajaran. Selain pada guru, wawancara juga ditunjukkan kepada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang untuk mengetahui keluhan siswa terhadap pembelajaran di kelas sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan keadaan siswa.

b. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketetapan komponen media pembelajaran, ketetapan perencanaan atau desain media pembelajaran, ketetapan isi/materi pembelajaran. Angket yang dibuat berisi daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi atau tanggapan tentang kemenarikan dan keefektifan penggunaan media yang telah dikembangkan. Pertanyaan dalam angket yang digunakan meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif sedangkan pertanyaan tertutup untuk mendapatkan data kuantitatif.

Angket yang sudah diisi oleh ahli validasi materi dan ahli desain media, guru kelas IV A, dan siswa kelas IV A. Selanjutnya angket dianalisis setelah mengetahui prosentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket. Berikut ini akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

1) Aspek Isi

Tabel 3.3 Indikator Pada Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum				
2	Kesesuaian isi dengan KD				
3	Kesesuaian isi dengan indikator				
4	Kesesuaian media dengan isi				
5	Kualitas soal membantu pemahaman siswa				
6	Gaya bahasa dalam isi				
7	Jenis-jenis soal sesuai dengan isi				
8	Isi materi membantu pemahaman siswa				
9	Buku panduan dapat meningkatkan dalam pemahaman				
10	Gaya bahasa dalam isi buku panduan				

2) Aspek Desain

Tabel 3.4 Indikator Pada Aspek Desain

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan desain papan				
2	Kesesuaian kombinasi warna papan				
3	Ketepatan penempatan gambar				
4	Ketepatan pemilihan gambar				
5	Kualitas bahan dasar				
6	Kekuatan media dalam jangka panjang				

7	Kemenarikan desain sampul buku panduan				
8	Kemenarikan desain halaman buku panduan				
9	Kesesuaian tampilan pada buku panduan				
10	Kemenarikan kombinasi warna pada buku panduan				
11	Ketepatan pemilihan gambar dengan materi				
12	Konsistensi penggunaan huruf, spasi dan pengetikan				
13	Kemenarikan bentuk dadu				
14	Kemenarikan desain kartu				
15	Kesesuaian tampilan pada kartu				

3) Aspek Pembelajaran

Tabel 3.5 Indikator Pada Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Media membantu pemahaman				
2	Relevansi media dengan pembelajaran menyenangkan				
3	Kesesuaian isi dengan indikator				
4	Kesesuaian materi				
5	Kegiatan media sesuai dengan lingkungan				
6	Ketepatan tampilan media				
7	Media yang mudah dioperasikan				
8	Media yang dapat membuat siswa aktif				
9	Kesesuaian gambar dan materi				
10	Latihan soal sesuai dengan materi				

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 2 : Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 3 : Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
- 4 : Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

Tabel 3.6 Prosentase Tingkat Kevalidan

Presentase %	Tingkat Kevalidan
80-100	Layak
60-79	Cukup Layak
40-59	Kurang Layak
0-39	Tidak Layak

c. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

5. Teknik analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik, yaitu:

1) Analisis data tingkat kevalidan produk

Untuk mengetahui tingkat kevalidan produk maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁶⁷

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

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 152

Keterangan:

P = prosentase kelayakan

Σx = jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

Σxi = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Sedangkan dasar pedoman untuk menentukan tingkat kelayakan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar menggunakan kualifikasi penilaian berdasarkan Skala Likert sebagai berikut:⁶⁸

Tabel 3.7 Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak perlu direvisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Direvisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Direvisi
20% < skor ≤ 36%	Tidak Valid	Direvisi

Berdasarkan tabel di atas, penilaian media pembelajaran dapat dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 68-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid.

2) Analisis hasil tes

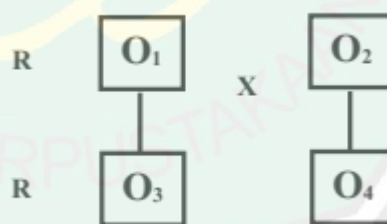
⁶⁸ Jurnal, Subali dkk, *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak*, (Semarang: UNNES, 2012), hlm 27

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.

Untuk pengujian media pembelajaran ular tangga dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Gambar 3.2 Desain Eksperimen (*Before-After*)



Keterangan:

R :Pengambilan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara random

O₁ :Nilai kemampuan awal kelas eksperimen (*Pre-test*)

X :Treatment

O₂ :Nilai kelas eksperimen dengan menggunakan ular tangga

(*Post-test*)

O3 :Nilai kemampuan awal kelas kontrol (*Pre-test*)

O4 :Nilai kelas kontrol dengan menggunakan media ular
tangga (*Post-test*)

3) Analisis Uji-t

Uji-t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua sampel.⁶⁹ Pada penelitian dan pengembangan ini data yang diuji adalah data post test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran) dengan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran).

Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dilakukan dengan lebih dulu menghitung t menggunakan rumus t_{hitung} angka t_{hitung} selanjutnya dikonfirmasi dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan memang berbeda secara signifikansi. Begitu juga sebaiknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dikatakan tidak berbeda secara signifikan.⁷⁰ Uji-t pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 16*.

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:

⁶⁹ Imam Gunawan, *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013), hlm 113

⁷⁰ Purwanto, *Statistika untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm 179

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikansi (5%) antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikansi (5%) antara yang tidak menggunakan dan yang menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hasilnya signifikansi, artinya H_1 diterima.
- b) jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hasilnya signifikansi, artinya H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Pembahasan Desain Media Pembelajaran Ular Tangga

1. Deskripsi Desain Media Pembelajaran Ular Tangga

Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran ular tangga dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Adapun deskripsi dari media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia ini adalah sebagai berikut:

a. Papan Ular Tangga

Papan ular tangga keragaman budaya di Indonesia dengan ukuran 170 cm x 170 cm, terdapat 20 kotak yang terdiri dari 5 kotak menurun dan 5 kotak mendatar, 2 anak tangga yang terdapat di dalam kotak secara acak, 2 ular yang terdapat di dalam kotak secara acak, 5 kotak yang terdapat bintang di nomer secara acak, yang didesain dengan kombinasi warna yang menarik yaitu 4 warna merah, kuning, hijau dan biru dan gambar-gambar tentang keragaman suku dan budaya di Indonesia dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan dicetak dengan bahan *Frontlite 280 (Banner)*. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 Papan Ular Tangga

b. Kartu Pertanyaan Budaya

Kartu pertanyaan Budaya merupakan kartu yang wajib diambil pemain pada saat pemain berhenti disetiap kotak. Kartu ini terdiri dari 4 warna yang sesuai dengan macam warna yang ada pada kotak. Kartu tersebut berisi soal-soal materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, setiap pemain yang mampu menjawab dengan benar akan mendapatkan bintang dan

jika tidak bisa menjawab maka tidak mendapatkan bintang, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.2

Tampilan Depan dan Belakang Kartu Pertanyaan Budaya

c. Buku Panduan

Buku panduan digunakan untuk mengetahui tata cara memainkan ular tangga keragaman budaya. Didalam nya terdapat beberapa aspek yaitu: cover depan dan belakang, kata pengantar, isi panduan, ulasan singkat materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, dan cover belakang. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.3 Tampilan Depan dan Belakang Buku Panduan

d. Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah bidak berjalan dari kotak ke kotak lain. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.4 Tampilan Dadu Ular Tangga

2. Validasi dan Revisi Produk

Setelah pembuatan media pembelajaran ular tangga selesai, kemudian peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui

kemenarikan dan kevalidan media. Data yang terkumpul berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif berasal dari saran dan pendapat para validator yang diberikan pada saat memvalidasi media pembelajaran ular tangga sebagai acuan untuk kelayakan pengembangan yang sedang dilakukan oleh pengembang.

Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari hasil validasi ahli dan uji coba lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari 3 ahli validator yaitu validator ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Di bawah ini kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi yang akan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Desain, Ahli Pembelajaran

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan data kualitatif oleh ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang sebagai pengguna media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan. Berikut adalah paparan data hasil validasi media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian uji validasi produk untuk ahli materi/isi dilakukan ahli bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Validator materi pada media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Luthfiya Fathi Pusposari, ME. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian media pembelajaran dan buku panduan dengan kurikulum	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan indicator	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Kesesuaian media pembelajaran ular tangga dengan materi	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Kualitas soal pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Gaya bahasa yang digunakan dalam kartu pada media pembelajaran ular tangga	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Jenis-jenis soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Materi pada media	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu

	pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa					Revisi
9	Buku panduan untuk siswa membantu dalam meningkatkan dalam pemahaman	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Gaya bahasa yang digunakan dalam buku panduan	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		33	40	83%	Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, maka dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

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

$$P = \frac{33}{40} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi/isi IPS dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran ular tangga dengan prosentase kevalidan sebesar 83 %. Akan tetapi menurut ahli materi/isi IPS masih harus

tetap merevisi beberapa bagian media supaya media lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel.

Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli materi.

Tabel 4.3 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Luthfiya Fathi Pusposari, ME	1) Kartu Budaya: Penggunaan kata “kota” di kartu dikoreksi sesuaikan dengan clue dalam kartu. 2) Papan ular tangga: Masukkan materi keragaman suku dan budaya. 3) Materi: menggunakan 34 provinsi (all propinsi di Indonesia) 4) Buku Panduan: sertakan gambar (rumah/baju adat/alat musik)

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli materi IPS dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran ular tangga dan memperkaya paparan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

4) Revisi Produk

Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Materi

NO	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kartu Budaya: Penggunaan kata “kota” di kartu dikoreksi sesuaikan dengan clue dalam kartu.		

2	Papan ular tangga: Masukkan materi keragaman suku dan budaya.		
3	Buku Panduan: sertakan gambar (rumah/baju adat/alat musik)		

b. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Penilaian uji validasi produk untuk ahli desain media dilakukan ahli bidang media pembelajaran. Validator materi pada media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Maryam Faizah, M. PdI. Hasil dari validasi ahli desain produk berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli desain media akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media

NO	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kemenerikan model desain pada papan media pembelajaran ular tangga	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Kesesuaian kombinasi	4	4	100%	Sangat	Tidak Perlu

	warna pada papan ular tangga				Valid	Revisi
3	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran ular tangga	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Ketepatan pemilihan gambar pada media pembelajaran ular tangga	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Kualitas bahan dasar media pembelajaran ular tangga	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Kekuatan media media pembelajaran ular tangga untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Kemenarikan desain sampul buku panduan media pembelajaran ular tangga	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Kemenarikan desain halaman buku panduan media pembelajaran ular tangga	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi, dan pengetikan materi pada buku panduan media pembelajaran ular tangga	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Kemenarikan kombinasi warna pada desain buku panduan media pembelajaran ular tangga	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
11	Ketepatan pemilihan gambar pada buku panduan media pembelajaran ular tangga dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
12	Konsistensi penggunaan huruf, spasi dan pengetikan materi pada buku panduan	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
13	Kemenarikan pada bentuk dadu	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
14	Kemenarikan desain dalam kartu budaya	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

15	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar dan pengetikan soal pada kartu budaya	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain produk terhadap media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, maka dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli desain produk dapat dikatakan bahwa desain media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-15 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran ular tangga dengan prosentase kevalidan sebesar 93 %. Akan tetapi menurut ahli desain media pembelajaran ular tangga masih harus tetap merevisi beberapa bagian media supaya media lebih sempurna.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli desain media.

Tabel 4.6 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Maryam Faizah, M. PdI	Bagian ular tangga (papannya) dirapikan lagi ya. (samping kanan kiri atas bawah)

Semua data hasil kritik dan saran dari ahli desain media pembelajaran Ular tangga dalam pernyataan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran ular tangga dan memperkaya paparan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

4) Revisi Produk

Tabel 4.7 Revisi Produk Ahli Desain

Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Bagian ular tangga (papannya) dirapikan lagi ya. (samping kanan kiri atas bawah)		

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Penilaian uji validasi produk untuk ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang adalah Naning Millatul Faizah, S. Pd.I. Hasil dari validasi ahli desain produk berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli pembelajaran akan dipaparkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

NO	Pernyataan	x	x_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Media pembelajaran ular tangga membantu anda dalam pemahaman siswa	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
2	Relevansi media pembelajaran ular tangga dengan pembelajaran yang menyenangkan	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
4	Kejelasan paparan materi dan soal pada kartu yang disajikan pada media pembelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
5	Kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan lingkungan siswa	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
6	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
7	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
8	Media pembelajaran ular tangga ini dapat membuat siswa aktif di kelas	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
9	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media pembelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Perlu Revisi
10	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH		35	40	88%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, maka dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

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

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli pembelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran ular tangga dengan prosentase kevalidan sebesar 88 %.

3) Data Kualitatif

Data kualitatif akan dijelaskan dengan menggunakan tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli pembelajaran.

Tabel 4.9 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Naning Millatul Faizah, S. Pd.I	Medianya sudah bagus. Lanjutkan

B. Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Ular Tangga

Penentuan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia ditentukan melalui angket

yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran ular tangga. Sebagaimana yang sudah dipaparkan pada bab III, bahwa uji coba untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran ular tangga maka dilakukan pada 2 tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1. Tingkat Kemenarikan Produk Uji Coba Kelompok Kecil

Data diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran ular tangga pada 6 siswa kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Berikut paparan data kuantitatif dari hasil uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Daftar Responden Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Kode
1	Rahma Afidatun Nabila	X1
2	Nabila Annafisah	X2
3	Achmad Athoillah	X3
4	Muchammad Dirul Fauzan	X4
5	Ahmad Khoirul Rokhim	X5
6	Moch. Andika Saputra	X6

Tabel 4.11 Hasil Kemenarikan Produk Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Pernyataan	Skor	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Kemenarikan
		X1, X2, X3, X4, X5, X6				
1	Tampilan media pembelajaran ular tangga ini menarik	4, 4, 4, 3, 3, 4	22	24	92	Sangat Menarik
2	Bahasa dalam media pembelajaran ular tangga mudah dipahami	4, 4, 3, 4, 4, 4	23	24	96	Sangat Menarik
3	Media pembelajaran ular tangga ini	4, 4, 4, 4, 4, 4	24	24	100	Sangat Menarik

	memberikan saya semangat untuk belajar					
4	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami	4, 4, 3, 4, 4, 4	23	24	96	Sangat Menarik
5	Media pembelajaran ini dapat memudahkan saya dalam belajar	3, 4, 4, 4, 4, 4	23	24	96	Sangat Menarik
6	Soal pada media pembelajaran ular tangga ini mudah dimengerti	4, 4, 4, 4, 4, 3	23	24	96	Sangat Menarik
7	Tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik	4, 4, 4, 4, 4, 4	24	24	100	Sangat Menarik
8	Media pembelajaran ini mudah dimainkan	4, 4, 4, 4, 4, 4	24	24	100	Sangat Menarik
9	Tampilan gambar pada media pembelajaran ular tangga menarik	4, 3, 4, 3, 4, 4	22	24	92	Sangat Menarik
10	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran	3, 4, 3, 4, 4, 4	22	24	92	Sangat Menarik
Jumlah			230	240	96	Sangat Menarik

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.12, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase tingkat kemenarikan media pembelajaran.

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

$$P = \frac{230}{240} \times 100\%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh hasil keseluruhan mencapai 96 %. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria tingkat

kemenarikan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik terhadap produk pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

2. Tingkat Kemenarikan Produk Uji Coba Lapangan

Data diperoleh dari hasil uji coba lapangan terhadap media pembelajaran ular tangga pada semua siswa kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Berikut paparan data kuantitatif dari hasil uji coba kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 4.12 Daftar Responden Uji Coba Lapangan

NO	Nama	Kode
1	Achmad Athoillah	X1
2	Ahmad Khoirul Rokhim	X2
3	Bagastama Tata Dewangga	X3
4	Dimas Andriansa	X4
5	Farel Andriawan	X5
6	Irma Juwita Amelia	X6
7	Kamila Ramadhani Niswatun Hasanah	X7
8	Ling Ling Zahwa Aulia Aziz	X8
9	Lolita Rahayuning Kusumastiti	X9
10	Luluk Dwi Ayu Lestari	X10
11	Moch. Andika Saputra	X11
12	Mokhamad Eka Sigit	X12
13	Moh. Nur Ridhoka	X13
14	Muchammad Dirul Fauzan	X14
15	Muhammad Haidar Amru	X15

16	Muhammad Mufaddhol Nafis	X16
17	Nabila Annafisah	X17
18	Naila Atiqotul Latifah	X18
19	Nur Alza Salzabila	X19
20	Rahma Afidatun Nabila	X20
21	Reva Anggraini	X21
22	Rizki Syafilla Ramadhani	X22
23	Rizqi Camelia Ramadhani	X23
24	Salwa Maulidiyah Putri	X24

Tabel 4.13 Hasil Kemenarikan Produk Uji Coba Lapangan

No	Butir Pernyataan	Skor	ΣX_1	P (%)	Kriteria Kemenarikan
		Σx			
1	Tampilan media pembelajaran ular tangga ini menarik	96	96	100	Sangat Menarik
2	Bahasa dalam media pembelajaran ular tangga mudah dipahami	92	96	96	Sangat Menarik
3	Media pembelajaran ular tangga ini memberikan saya semangat untuk belajar	94	96	98	Sangat Menarik
4	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami	93	96	97	Sangat Menarik
5	Media pembelajaran ini dapat memudahkan saya dalam belajar	94	96	98	Sangat Menarik
6	Soal pada media pembelajaran ular tangga ini mudah dimengerti	94	96	98	Sangat Menarik
7	Tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik	94	96	98	Sangat Menarik
8	Media pembelajaran ini mudah dimainkan	95	96	99	Sangat Menarik
9	Tampilan gambar pada media pembelajaran ular tangga menarik	95	96	99	Sangat Menarik
10	Saya senang belajar menggunakan media	92	96	96	Sangat Menarik

pembelajaran				
Jumlah	939	960	98	Sangat Menarik

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 4.13, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung prosentase tingkat kemenarikan media pembelajaran.

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

$$P = \frac{939}{960} \times 100\%$$

$$P = 98 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh hasil keseluruhan mencapai 98 %. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria tingkat kemenarikan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik terhadap produk pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Karena memudahkan siswa memahami materi, media yang menarik sehingga siswa semangat untuk belajar dan senang dalam menggunakan media.

C. Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Ular Tangga

Pada uji coba penggunaan media pembelajaran ular tangga ini peneliti melakukan tes berupa pre test dan post test untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan mempunyai keefektifan terhadap hasil belajar siswa. Subyek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV A dan IV B di MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang. Pre-test dilakukan dengan kegiatan

pembelajaran yang belum menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan post-test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut adalah data hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Hasil Uji Homogenitas

Pre-test adalah *test* yang dilakukan sebelum adanya perlakuan, sedangkan *post-test* adalah *test* yang dilakukan setelah adanya perlakuan. Hasil *pre-test* dan *post-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan yaitu menggunakan media Pembelajaran ular tangga yang dikhususkan pada kelas eksperimen. Selain *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hasil nilai *pre-test* siswa juga digunakan peneliti sebagai data untuk melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur dua populasi tertentu benar-benar memiliki kesamaan atau tidak.

Tabel 4. 14 Data Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan *Pre-test* Kelas Kontrol Uji Homogenitas

No	Nilai <i>Pre-test</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	50	50
2	40	45
3	43	55
4	40	45

5	40	45
6	44	46
7	60	50
8	44	40
9	45	50
10	42	50
11	45	40
12	44	44
13	44	30
14	45	55
15	40	44
16	43	38
17	65	40
18	46	40
19	59	30
20	40	45
21	42	45
22	40	46
23	55	45
24	49	

Berdasarkan data hasil olah uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 16, diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.15 Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.208	1	45	.650

Berdasarkan data hasil olah uji homogenitas terlihat bahwa $p = 0,650$, karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varian pada data hasil tes siswa dikelas eksperimen dan kontrol (data homogenitas). Dengan kata lain bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama.

2. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen

Tabel 4.16 Data Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen

NO	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1	Achmad Athoillah	50	86
2	Ahmad Khoirul Rokhim	40	85
3	Bagastama Tata Dewangga	43	78
4	Dimas Andriansa	40	86
5	Farel Andriawan	40	81
6	Irma Juwita Amelia	44	81
7	Kamila Ramadhani Niswatun Hasanah	60	88
8	Ling Ling Zahwa Aulia Aziz	44	87
9	Lolita Rahayuning Kusumastiti	45	89
10	Luluk Dwi Ayu Lestari	42	84
11	Moch. Andika Saputra	45	71
12	Mokhammad Eka Sigit	44	82
13	Moh. Nur Ridhoka	44	87
14	Muchammad Dirul Fauzan	45	89
15	Muhammad Haidar Amru	40	80
16	Muhammad Mufaddhol Nafis	43	83
17	Nabila Annafisah	65	81
18	Nilna Nusroh Ilahiya	46	81
19	Nur Alza Salzabila	59	87
20	Rahma Afidatun Nabila	40	80
21	Reva Anggraini	42	81
22	Rizki Syafilla Ramadhani	40	80
23	Rizqi Camelia Ramadhani	55	88
24	Salwa Maulidiyah Putri	49	80
Jumlah		1105	1995
Rata-rata		46	83

3. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol

Tabel 4.17 Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

NO	NAMA	NILAI	
		Pre Test	Post Test
1	Ahmad Aditya Farrel Anwar	50	51

2	Ahmad Nur Hamid	45	45
3	Ananda Faradilla Zuhri	55	55
4	Cantika Putri Rahmadani	45	56
5	Dini Nurilatus Sa'diyah	45	54
6	Fena May Dwi Asri	46	52
7	Ika Wafiqotus Syirfa	50	39
8	M. Farhan Al Mahbudi	40	48
9	M. Kevin Nurhusain Al Fitri	50	43
10	Miftah Nidda Fauziyah	50	61
11	Miftakhul Alimatul Firda	40	50
12	Muhammad Fairuz	44	56
13	Muhammad Hamzah Nur A	30	40
14	Muhammad Latif Ansori	55	41
15	Nadia Safwah	44	63
16	Nashril El Haris	38	45
17	Naufal Ubaidillah Azmi	40	55
18	Nilna Nusroh Ilahiya	40	50
19	Nur Ronia	30	45
20	Reza Ahmad Zaki Zaidan	45	56
21	Rodifatul Khusnia	45	34
22	Sadira Najwa Misbah Putri	46	55
23	Shifa Khurrotu Ainia	45	53
Jumlah		1018	1147
Rata-rata		44.3	49.9

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai pre-test kelas kontrol 44,3 dan nilai pre-test kelas eksperimen 46. Hal ini membuktikan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen kemampuan siswanya sama. Sedangkan pada nilai rata-rata post-test kelas kontrol nilainya adalah 49,9 dan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen 83. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga.

4. Hasil Uji-t

Tahap selanjutnya untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen peneliti mencari signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga, hal tersebut di uji secara *statistic* dengan *T-Test* menggunakan *SPPS Statistic 16*.

Perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk membuktikan hipotesis, apakah H_a diterima H_o yang diterima dengan menggunakan Uji-T dengan tingkat kesalahan 5% atau 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%.

Tabel 4. 18 Data Hasil Uji-t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai Pos-test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	86	51
2	85	45
3	78	55
4	86	56
5	81	54
6	81	52
7	88	39
8	87	48
9	89	43
10	84	61
11	71	50
12	82	56
13	87	40
14	89	41
15	80	63
16	83	45
17	81	55
18	81	50
19	87	45
20	80	56

21	81	34
22	80	55
23	88	53
24	80	

Data tabel diatas untuk membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti juga melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Simple T Test*.

Berdasarkan olah data *Independent Sample T Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS 16 diperoleh ringkasan data yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.19 Ringkasan Data Hasil Uji *Independent Sample T Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	6.765	.013	19.070	45	.000	33.25543	1.74386	29.74311	36.76776
	Equal variances not assumed			18.865	35.008	.000	33.25543	1.76278	29.67682	36.83405

Berdasarkan hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan kesamaan kemampuan kognitif. Oleh karena itu tabel yang dibaca adalah bagian *Equal Variances Assumed*. Pada tabel di atas menjelaskan bahwa $t_{hitung} = 19,070$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000. Sedangkan berdasarkan perhitungan t_{tabel} maka diperoleh nilai $t_{tabel} N = (47-2) = 45$ sebesar 2.01410. Karena $t_{hitung} = 19,070 > t_{tabel} = 2.01410$

dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol).



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Desain Media Pembelajaran Ular Tangga

1. Desain Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak, atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat dan gerakan.⁷¹ Oleh karena itu media yang menarik dan efektif sangat diperlukan dalam sebuah lembaga pendidikan untuk membuat siswa semangat dalam belajar.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang dilengkapi dengan satu set permainan ular tangga ini didasarkan pada kenyataannya bahwa belum tersedianya

⁷¹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3

media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengacu pada teori penahapan perkembangan kognitif Piaget tersebut, maka dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun). Dimana pada usia ini peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Selain itu peserta didik sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa konkret.⁷² Oleh karena itu, hasil pengembangan ini untuk dapat memenuhi media pembelajaran yang menarik, dalam bentuk konkret dan dapat meningkatkan hasil belajar untuk siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, konkret serta mudah dipahami.⁷³ Pada saat ini media pembelajaran mempunyai fungsi mempermudah bagi peserta didik selain itu pengembangan media pembelajaran ini ditunjukkan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran ditingkat sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah masih sangat terbatas. Selain itu juga siswa sangat merasa bosan ketika siswa disuruh

⁷² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 77-79

⁷³ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *op.cit.*, hlm. 20-21

untuk menghafal, maka dari itu dengan media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini diharapkan akan lebih aktif dan efektif dalam pembelajaran khususnya materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang diberikan kepada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

Media pembelajaran ular tangga adalah media ini berupa permainan yang hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun pada ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia ini dilengkapi dengan kartu keragaman suku dan budaya di Indonesia. Dalam permainan ini aturannya sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun perbedaannya ketika pemain melempar dadu kemudian berhenti di papan sesuai dengan yang tertera di dadu, pada saat berhenti di papan tersebut maka pemain harus mengambil kartu keragaman suku dan budaya di Indonesia secara acak. Kemudian siswa harus menjawab dari pertanyaan yang ada didalam kartu tersebut.

Media pembelajaran ular tangga ini adalah media pembelajaran yang berisi materi keargaman suku dan budaya di Indonesia yang sesuai dengan KI, KD dan Indikator yang disesuaikan dengan K13.

Media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang digunakan untuk siswa kelas IV sampai kelas VI SD/MI yang terdiri dari papan permainan, kartu budaya, buku panduan, dadu dan bintang. Papan permainan dicetak dengan menggunakan bahan *Frontlite 280 (Banner)* ukuran 170 x 170 cm,

terdapat 20 kotak yang terdiri dari 5 kotak mendatar, 5 kotak menurun, 2 anak tangga yang terdapat di dalam kotak secara acak, 2 ular yang terdapat didalam kotak secara acak, 5 kotak yang terdapat bintang di nomer secara acak. Kartu budaya dicetak menggunakan bahan kertas AP 260 dengan ukuran 9 x 6 cm. Buku panduan dicetak ukuran 10 x 12 cm dengan menggunakan kertas AP 260 untuk cover depan belakang, kertas AP 150 untuk halaman isi. Media pembelajaran ular tangga ini disertai dengan berbagai macam gambar tentang keragaman suku dan budaya di Indonesia. Tata letak gambar dan motif dibuat beragam. Gambar lebih diutamakan dengan warna dan lebih jelas sesuai dengan karakter anak supaya dapat menarik perhatian siswa. Hal ini diperkuat dengan teori fungsi media khususnya media visual.⁷⁴

Dilihat dari hasil peneliti terapkan media ular tangga ini di kelas, siswa sangat senang dan tidak ada rasa kebosanan untuk bermain sambil belajar. Secara tidak langsung siswa yang bermain media ular tangga ini bisa mengenal dan menghafal materi keragaman suku dan budaya di Indonesia tanpa unsur paksaan dan mengeluh. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran ular tangga yang diberikan oleh peneliti sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang setelah menggunakan produk yang dikembangkan dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

⁷⁴ Hujair AH. Sanaky, *op.cit.*, hlm. 7

2. Pembahasan Validasi Para Ahli

Produk pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dilengkapi dengan kartu-kartu budaya yang berisi pertanyaan tentang materi keragaman suku dan budaya di Indonesia ini dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui review dari validasi para ahli. Validasi penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tiga subyek, yaitu ahli materi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran. Validasi ini dilakukan untuk dapat menilai rancangan produk yang dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang sudah diberikan oleh para ahli serta menganalisis data kuantitatif berupa skor angket dari penialain para ahli.

Dari hasil validasi pada ahli materi mendapatkan prosentase sebesar 83 % yang berarti valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikemas dalam media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia sudah layak digunakan dalam pembelajaran karena materi dalam media pembelajaran ular tangga sesuai dengan siswa kelas IV tingkat sekolah dasar. Hal ini diperkuat sesuai dengan fungsi media khususnya media visual yaitu Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.⁷⁵

⁷⁵ HM. Musfiqon, *op.cit.*, hlm.33

Berdasarkan paparan data ahli desain produk mendapatkan prosentase sebesar 93 % yang berarti sangat valid, bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti pemilihan desain warna, gambar dan tema yang menarik serta sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan teori fungsi media khususnya media visual.⁷⁶

Berdasarkan paparan data ahli guru pembelajaran mendapatkan prosentase sebesar 88 % yang berarti sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak revisi dan layak digunakan, karena media pembelajaran ini merupakan media yang sesuai bagi siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.⁷⁷

Pada penelitian dan pengembangan ini selain mencari data dari pengisian angket tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan dari para ahli, peneliti juga mengambil data tentang media pembelajaran yang dikembangkan kepada siswa. Hal ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Subjek penilaian angket oleh siswa terbagi dalam 2 kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dan uji coba lapangan yang terdiri dari 24 siswa kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

⁷⁶ Ibid., hlm.33

⁷⁷ Hujair AH. Sanaky, *op.cit.*, hlm. 5

Pada uji coba kelompok kecil didapatkan prosentase sebesar 96% masuk kriteria sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV SD/MI sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan dalam skala lebih besar lagi.

Uji coba lapangan mendapatkan prosentase sebesar 98 % yang berarti pada tingkat kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia kelas IV SD/MI sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu media pembelajaran ular tangga ini sudah mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan manfaat media pembelajaran yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.⁷⁸

B. Analisis Tingkat Kemenarikan

Paparan data pada tabel 4.11 merupakan hasil angket kemenarikan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba kelompok kecil yaitu 6 siswa dari kelas IV A diperoleh prosentase sebesar 96 % dan pada tabel 4.13 merupakan hasil angket kemenarikan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas IV A di MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang diperoleh prosentase sebesar 98% terhadap media pembelajaran ular

⁷⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), hlm. 28

tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia hasil pengembangan yaitu uji coba produk responden. Adapun hasil penilaian uji coba produk pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba produk dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Kemenarikan dalam tampilan media pembelajaran ular tangga ini diperoleh hasil penilaian dengan presentase 92% pada uji coba kelompok kecil dan 100% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa sangat tertarik dengan tampilan media pembelajaran ular tangga.
2. Bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami dalam media pembelajaran ini diperoleh hasil penilaian dengan prosentase 96 % pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa mudah memahami bahasa yang ada dalam media pembelajaran.
3. Media pembelajaran ular tangga memberikan semangat belajar untuk siswa memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 100% pada uji coba kelompok kecil dan 98% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari

skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa merasa semangat dan aktif saat proses pembelajaran.

4. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran lebih mudah dipahami memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 96% pada uji coba kelompok kecil dan 97% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa mudah memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga.
5. Media pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 96% pada uji coba kelompok kecil dan 98% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga memudahkan siswa dalam belajar.
6. Soal pada media pembelajaran mudah dimengerti siswa memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 96% pada uji coba kelompok kecil dan 98% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa

tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena soal pada media pembelajaran ular tangga mudah dimengerti oleh siswa.

7. Tampilan warna pada media pembelajaran sangat menarik memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 100% pada uji coba kelompok kecil dan 98% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa sangat tertarik dengan tampilan warna pada media pembelajaran ular tangga.
8. Media pembelajaran mudah dimainkan memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 100% pada uji coba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa merasa media pembelajaran ular tangga mudah dimainkan oleh siswa.
9. Tampilan gambar pada media pembelajaran sangat menarik memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 92% pada uji coba kelompok kecil dan 99% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa merasa tertarik dengan tampilan gambar pada media pembelajaran ular tangga.

10. Siswa senang menggunakan media pembelajaran memperoleh hasil penilaian dengan prosentase 92% pada uji coba kelompok kecil dan 96% pada uji coba kelompok besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini terdapat dalam kriteria sangat menarik dan dinyatakan valid sesuai dengan hasil dari skala likert bahwa tingkat ketercapaian validasi $84\% \leq 100\%$. Karena siswa merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Berdasarkan hasil analisa kemenarikan media pembelajaran ular tangga yang telah dipaparkan seperti di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Levie & Lentz (1982) dalam bukunya Azhar Arsyad mengenai fungsi atensi media pembelajaran visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.⁷⁹

Hal ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga suku dan budaya di Indonesia kelas IV SD/MI sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga ini telah mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pentingnya tujuan media pembelajaran yaitu memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan menyediakan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.⁸⁰

⁷⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 20

⁸⁰ Prof. B.P Sitepu. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, Bandung:PT. Remaja Rosdakarya. hlm. 20-21

C. Analisis Tingkat Efektifitas

1. Analisis Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas terlihat bahwa p Value = 0,650, karena $p > 0,05$ maka tidak ada perbedaan varians pada data hasil test siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol (data homogen), karena terlihat dari nilai pre-test kelas kontrol 44,3 dan nilai pre-test kelas eksperimen 46. Hal ini membuktikan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen kemampuan siswanya sama. Sesuai dengan teori menurut Wilhelm Wundt yang menyatakan bahwa syarat eksperimen kontrol adalah kondisi kedua kelas harus sama.⁸¹

2. Analisis Uji-t

Hasil belajar dengan menggunakan produk media ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia ini terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur dengan menggunakan *pre test* dan *post test*. Berdasarkan perhitungan rata-rata dengan menggunakan rumus menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas kontrol nilainya adalah 49,9 dan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen 83 . Dengan begitu dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan *treatment*. Karena, menunjukkan bahwa benda konkret bisa meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif siswa SD/MI yang

⁸¹ Anwal Hidayat, <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-experimen.html>. Di akses 24 Mei 2018 pukul 17:34.

usianya berkisar antara 6 sampai 13 tahun, dimana mereka berada pada fase operational kongkrit.⁸²

Dari kenyataan di atas terlihat bahwa cara berfikir siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang masih terbatas pada hal-hal yang berhubungan dengan yang nyata atau kongkret. Ketika siswa kelas IV A belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga maka daya ingat dan daya tangkap siswa lebih kuat dibandingkan dengan daya ingat dan daya tangkap siswa kelas IV B yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran ular tangga hal ini terbukti dari hasil uji-t menggunakan SPSS 16.

Berdasarkan hasil uji-t pada SPSS dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh bahwa $t_{hitung} = 19,070$ sedangkan $t_{tabel} = 2.01410$. H_0 dikatakan ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat dilihat dengan jelas pada penelitian dan pengembangan ini bahwa $t_{hitung} = 19,070 > t_{tabel} = 2.01410$, oleh karena itu terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol pada media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga ini dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa.

Hasil belajar siswa mengalami kenaikan setelah diberikan *treatment* berupa media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di

⁸² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 77-79

Indonesia. Selain dapat dilihat dari hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yaitu 46 menjadi 83. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam proses pembelajaran karena memberi pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dalam teori menurut Winkel dalam buku hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.⁸³

Treatment media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan ini disajikan menarik, mudah dipahami baik dari segi materi maupun aturan permainannya. Sehingga dapat menarik siswa untuk dapat bermain dengan belajar. Media pembelajaran ular tangga keragaman suku dan budaya di Indonesia ini bahkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang.

⁸³ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hlm. 43

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan data hasil uji coba terakhir terhadap media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang papanya berbentuk persegiyang dilengkapi dengan kartu pertanyaan budaya, buku panduan dan dadu. Cara memainkannya sama seperti ular tangga pada umumnya. Yang membedakannya yaitu mengambil kartu pertanyaan budaya pemain yang berhenti dikotak yang terakhir. Buku panduan yang berisi KI, KD, cara penggunaan dan rangkuman materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.
2. Tingkat kemenarikan dilakukan secara bertahap, tahap pertama, uji coba kelompok kecil skor persentase adalah 96% jika diklasifikasikan dengan skala masuk dalam tingkatan sangat valid. Dan yang kedua uji coba lapangan didapatkan skor 98% yang berarti berada pada tingkatan sangat valid. Diperkuat dengan hasil validasi Pengembangan media pembelajaran ular tangga ini meliputi ahli isi / materi memperoleh skor

prosentase 83%, ahli desain media memperoleh skor prosentase 93%, ahli pembelajaran memperoleh prosentase 89%, dari tiga ahli tersebut menunjukkan kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi.

3. Efektifitas media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar berdasarkan uji coba produk yang diukur dengan menggunakan tes hasil belajar sebagai berikut:
 - a. Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini terdapat perbedaan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur menggunakan pre-test dan post-test. Berdasarkan perhitungan rata-rata dengan menggunakan rumus menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 46 dan kelas kontrol adalah 44.3. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 83 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 49.9.
 - b. Berdasarkan pengolahan data hasil statistik post-test dari yang dianalisis melalui rumus uji-t, bahwa $t_{hitung} = 19,070$ dengan Sig. (2-tailed) = 0,000. Sedangkan berdasarkan perhitungan t_{tabel} maka diperoleh nilai $t_{tabel} N = (47-2) = 45$ sebesar 2.01410. Karena $t_{hitung} = 19,070 > t_{tabel} = 2.01410$ dan $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV A MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang yang

menggunakan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Dengan kata lain, produk pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI. Karena hasil dari uji-t yang menyatakan bahwa nilai *pre-tets* dan *post-test* mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siswa 46 menjadi 83. Oleh karena itu dapat dinyatakan media yang dikembangkan efektif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Produk media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran didalam kelas IV SD/MI. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga. Saran tersebut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang telah dikembangkan telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang lebih memadai.
2. Bagi guru media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak oleh guru karena sudah melalui proses penelitian. Guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran secara lebih kreatif lagi. Karena

media pembelajaran ini hanya sebagai alternatif dan bukan satu-satunya media pembelajaran yang digunakan.

3. Media pembelajaran ular tangga ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.



DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Ziyah. 2016. *Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jemberana*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- AH. Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011, *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013, *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Bahri, Syaiful. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bambang, dkk., 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial IPS untuk Sekolah Dasar/MI Kelas 4*. Jakarta: PT. Grasindo
- Departemen Agama Republik Indonesia. 2002. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Yayasan Imam Jama Mitra Utama Lajnah.
- Gunawan, Imam. 2013. *Statistika untuk Kependidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Guslina Novia, Lely. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

- Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar.*
Malang: Universitas Islam Negeri Mulana Malik Ibrahim Malang
- Jurnal, Subali, dkk. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak.*
Semarang: UNNES
- Kementrian Pendidikan dan Budaya. 2016. *Buku Temati Tema 7 Indahny Keragaman Negeriku.* Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia
- Mahmun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran).* Jurnal Pemikiran Islam. Jakarta: UIN Suska Riau
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pemebeajaran.* Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Orowala, Sumardan M. 2017. *Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar.* Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Purwanto. 2011. *Statistika untuk Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadirman, Arif S dkk. 2014. *Media Pendidikan.* Jakarta: PT Rajagrafinda Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Prenanda Media.

- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenanda Media.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenanda Media.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabet.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sutoyo dan Agung, Leo. 2009. *IPS 4 untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: CV Sahabat
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2008, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang RI No.20. 2003. *Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara
- Wikipedia, *Ular Tangga*, (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ular_tangga), di unduh pada 25 November 2017

Lampiran I : Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin_malang.ac.id</p>	
Nomor	: 042.1/Un.03.1/TL.00.1/04/2018	04 April 2018
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
<p>Kepada Yth. Kepala MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang di Malang</p>		
<p><i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p> <p>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:</p>		
Nama	: Rizki Nurillahi Al Arif	
NIM	: 14140006	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2017/2018	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang	
Lama Penelitian	: April 2018 sampai dengan Juni 2018 (3 bulan)	
<p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.</p>		
<p><i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p>		
		<p style="text-align: center;">Dekan</p>  Agus Maimun, M.Pd. NIP. 19650817 199803 1 003
<p>Tembusan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yth. Ketua Jurusan PGMI 2. Arsip 		

Lampiran II : Surat Bukti Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH AL HIDAYAH
TERAKREDITASI A NSM : 111235070019 NPSN : 60714998
Jl. Diponegoro 49 Kasembon Bululawang Malang Jawa Timur
Telp. 085103630103

Akte Notaris : H. Chusen Bisri, S.H No. 28 Tanggal 29 Oktober 2009

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 021/MI-019/A/ V/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini, :

Nama : AFIF SUSIONO, M.Pd.I
 Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah
 Alamat : Jl. Diponegoro 49 Kasembon Bululawang Kabupaten Malang
 Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :
 Nama : Rizki Nurillahi Al-Arif
 NIM : 14140006
 Jurusan : Pendidikan Guru MI
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi
 Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al- Hidayah
 Kasembon Bululawang Malang
 Universitas : Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah selesai melaksanakan penelitian di MI AL Hidayah Kasembon Bululawang Malang selama 4 Hari, terhitung mulai tanggal 9 Mei 2018 sampai 19 Mei 2018 untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi yang berjudul " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV MI AL HIDAYAH KASEMBON BULULAWANG MALANG "

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk di gunakan seperlunya.

Di buat di : Kasembon

Tanggal : 19 Mei 2018

Kepala Madrasah

AFIF SUSIONO, M.Pd.I

Lampiran III : Surat Pengantar Validasi



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

Nomor : 1000 /Un. 3.1/PP.03.1/005/2018 2 Mei 2018
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan menjadi Validator

Kepada :
 Yth. Bapak/Ibu. LUTHFIYA FATHI DUSPO SARI, ME
 di -
 Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rizki Nurillah Al-Arif
 NIM : 14140006
 Jurusan : Pendidikan Guru MI
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kergaman Suku dan Budaya di Indonesia Kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A.
 NIP. 197308232000031002

Lampiran IV : Angket Penilaian Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK AHLI ISI MATERI

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : Luthfiya Fathi P
 NIP : 19810719 200801 2 008
 Instansi : PIPS UIN Malang
 Pendidikan : S1 Pend. IPS
 S2 Ilmu Ekonomi

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran dan buku panduan dengan kurikulum				✓
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD				✓
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator			✓	
4	Kesesuaian media pembelajaran ular tangga dengan materi			✓	
5	Kualitas soal pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa			✓	
6	Gaya bahasa yang digunakan dalam kartu pada media pembelajaran ular tangga			✓	
7	Jenis-jenis soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi			✓	
8	Materi pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa			✓	
9	Buku panduan untuk siswa membantu dalam meningkatkan dalam pemahaman				✓
10	Gaya bahasa yang digunakan dalam buku panduan			✓	

Kritik

Kritik

Saran

Kartu budaya : Penggunaan kata "kota" di kartu dikoreksi sebaiknya dg clue dlm kartu


Papan ular tangga : Masukkan materi keragaman suku dan budaya.

Materi : Menggunakan 20 Propinsi (all propinsi & Insan)

Perku panduan : sertakan gambar (Rumh / busana / alat musik)

Soal : Mencakup ^{semua} kompetensi yg harus di fahami siswa. (lebih variatif)

Malang,


 (Luthfiya F.P.)
 NIP.

Lampiran V : Angket Penilaian Ahli Desain Produk

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain produk. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : Maryam Faizah
 NIDT : 19901225 2016081 2 015
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 PEMI
 Alamat : Jl. Tirta Taruna x11 Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Tbu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kemenarikan model desain pada papan media pembelajaran ular tangga			✓	
2	Kesesuaian kombinasi warna pada papan ular tangga				✓
3	Ketepatan penempatan gambar pada media pembelajaran ular tangga				✓
4	Ketepatan pemilihan gambar pada media pembelajaran ular tangga			✓	
5	Kualitas bahan dasar media pembelajaran ular tangga				✓
6	Kekuatan media media pembelajaran ular tangga untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama ditinjau dari kualitas bahan dasar				✓
7	Kemenarikan desain sampul buku panduan media pembelajaran ular tangga				✓
8	Kemenarikan desain halaman buku panduan media pembelajaran ular tangga			✓	
9	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar, spasi, dan pengetikan materi pada buku panduan media pembelajaran ular tangga				✓

10	Kemenarikan kombinasi warna pada desain buku panduan media pembelajaran ular tangga				✓
11	Ketepatan pemilihan gambar pada buku panduan media pembelajaran ular tangga dengan materi keragaman suku dan budaya di Indonesia				✓
12	Konsistensi penggunaan huruf, spasi dan pengetikan materi pada buku panduan				✓
13	Kemenarikan pada bentuk dadu				✓
14	Kemenarikan desain dalam kartu budaya				✓
15	Kesesuaian pemakaian huruf, ilustrasi gambar dan pengetikan soal pada kartu budaya				✓

Kritik dan Saran

Bagian ular tangga (papannya) dirapikan lagi ya....
(samping kanan kiri atas bawah)

Malang, 25 Mei 2018.



(.....Maryam Faizah)
NIP.

Lampiran VI : Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ular tangga materi keragaman suku dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV MI Al-Hidayah Kasembon Bululawang Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama : NAAJW6 MILLATUL FAIZAH, S.Pd.I
NIP : -
Instansi : MI AL HIDAYAH
Pendidikan : SI
Alamat : KUWOLU BULULAWANG MALANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

C. Pernyataan-pernyataan Angket


No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran ular tangga membantu anda dalam pemahaman siswa				✓
2	Relevansi media pembelajaran ular tangga dengan pembelajaran yang menyenangkan				✓
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran			✓	
4	Kejelasan paparan materi dan soal pada kartu yang disajikan pada media pembelajaran			✓	
5	Kegiatan permainan ular tangga sesuai dengan lingkungan siswa			✓	
6	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan			✓	
7	Media pembelajaran ini mudah dioperasikan				✓
8	Media pembelajaran ular tangga ini dapat membuat siswa aktif di kelas				✓
9	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media pembelajaran			✓	
10	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi				✓

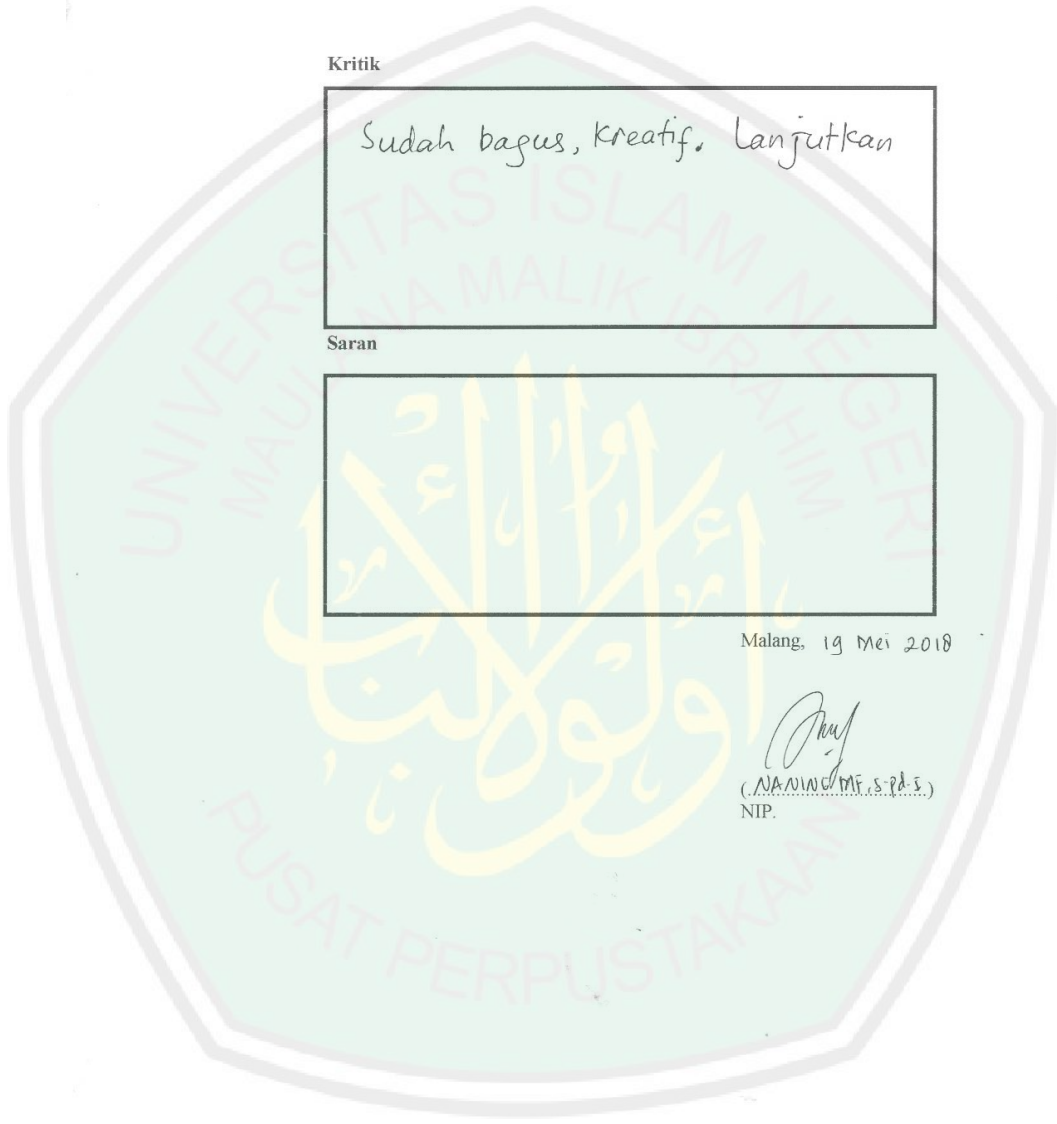
Kritik

Sudah bagus, kreatif, Lanjutkan

Saran

Malang, 19 Mei 2018


(NARWANU M.F., S.Pd.S.)
NIP.



Lampiran VII : Angket Hasil Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI KERAGAMAN SUKU DAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK SISWA

Identitas

Nama : m. Dirul Fauzan

No. Absen :

Kelas : 4 (Empat)

Petunjuk Pengisian

1. Mulai dengan membaca Bismillah
2. Adik-adik isilah lembaran ini sesuai dengan perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini.
3. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang kamu pilih.
4. Berilah komentarmu tentang media pembelajaran ular tangga ini.

Keterangan

Skala Penilaian/Tanggapan			
1	2	3	4
☹☹	☹	☐☐	☐☐☐
Sangat Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju

Contoh Saya merasa senang belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga ini.

Jika kamu merasa **sangat setuju**, maka centang (√) pada kolom yang bertuliskan angka lima (5).

1	2	3	4
			√

A. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran ular tangga ini menarik				✓
2	Bahasa dalam media pembelajaran ular tangga mudah dipahami				✓
3	Media pembelajaran ular tangga ini memberikan saya semangat untuk belajar				✓
4	Materi yang disajikan lebih mudah saya pahami				✓
5	Media pembelajaran ini dapat memudahkan saya dalam belajar				✓
6	Soal pada media pembelajaran ular tangga ini mudah dimengerti				✓
7	Tampilan warna pada media pembelajaran ini menarik				✓
8	Media pembelajaran ini mudah dimainkan				✓
9	Tampilan gambar pada media pembelajaran ular tangga menarik				✓
10	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran			✓	

Komentar

media sangat bagus sekali.
saya senang sekali.

Malang,

(.....fauzan.....)

Lampiran VIII : Kisi-Kisi Soal

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	Kisi-Kisi Soal
<p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengenal provinsi yang ada di Indonesia. • Mampu mengenal suku yang ada di Indonesia. • Mampu mengenal pakaian adat yang ada di Indonesia • Mampu mengenal rumah adat yang ada di Indonesia • Mampu mengenal tarian adat yang ada di Indonesia • Mampu mengenal alat musik daerah yang ada di Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suku betawi berasal dari provinsi ? • Apa nama suku dari provinsi Papua ? • Pakaian kebaya merupakan pakaian dari provinsi apa ? • Rumah adat dari provinsi Aceh adalah ? • Tari pendet berasal dari provinsi ? • Alat musik dari provinsi NTT adalah ?
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyebutkan provinsi yang ada di Indonesia. • Mampu menyebutkan suku yang ada di Indonesia. • Mampu menyebutkan pakaian adat yang ada di Indonesia • Mampu menyebutkan rumah adat yang ada di Indonesia • Mampu menyebutkan tarian adat yang ada di Indonesia • Mampu menyebutkan alat musik daerah yang ada di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan 3 nama provinsi dari pulau Sumatera ! • Sebutkan 3 nama suku yang berasal dari provinsi Jawa Timur ! • Sebutkan 3 nama pakaian adat dari pulau Kalimantan ! • Sebutkan 3 nama rumah adat yang ada di Indonesia ! • Sebutkan 3 nama tarian adat dari Provinsi Aceh ! • Sebutkan 3 nama alat musik yang ada di Indonesia !

Lampiran IX : Soal Pre-Test**PRE TEST**

Nar :

No. Absen :

Kelas :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar di bawah ini !

1. Tari Remo merupakan tarian daerah ...
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Banten
2. Alat musik tradisional suku Betawi adalah ...
 - a. Kolintang
 - b. Sasando
 - c. Tehyan
 - d. Kecapi
3. Rumah Honai merupakan rumah adat daerah ...
 - a. Papua
 - b. Maluku
 - c. Bali
 - d. Riau
4. Alat musik yang berasal dari NTT adalah ...
 - a. Sasando
 - b. Kolintang
 - c. Gamelan
 - d. Guoto
5. Suku Dayak berasal dari daerah ...
 - a. Kalimantan
 - b. Sulawesi
 - c. Sumatera
 - d. Jawa
6. Suku madura berasal dari Provinsi ...
 - a. Jawa Timur
 - b. Jawa Barat
 - c. Jawa Tengah
 - d. Bali
7. Tarian yang berasal dari Aceh adalah . . .
 - a. Tari Kecak
 - b. Tari Remo
 - c. Tari Saman
 - d. Tari Selamat Datang
8. Pakaian adat Kebaya merupakan pakaian adat daerah . . .
 - a. Jawa Tengah
 - b. Aceh
 - c. Papua
 - d. Maluku

9. Rumah Limas berasal dari provinsi . . .
- a. Sumatera Selatan
 - b. Jawa Timur
 - c. Kalimantan Utara
 - d. NTT
10. Tarian yang berasal dari Yogyakarta adalah ...
- a. Tari Putri Bekhusek
 - b. Tari Saman
 - c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Serimpi

B. Isilah titik-titik di bawah ini !

1. Sebutkan 3 macam suku di Pulau Jawa ...
2. Sebutkan 3 macam tarian adat di Indonesia ...
3. Sebutkan 3 macam rumah adat di Indonesia ...
4. Sebutkan 3 macam pakaian adat di Indonesia ...
5. Sebutkan 3 macam alat musik di Indonesia ...

SELAMAT MENGERJAKAN ☺

Lampiran X : Soal *Post-Test***PRE TEST**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar di bawah ini !

11. Suku Arfak terdapat di Provinsi
 - a. Kalimantan Selatan
 - b. Maluku
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Papua
12. Tarian yang berasal dari Maluku Utara adalah
 - a. Tari Saman
 - b. Tari Bidadari
 - c. Tari Perang
 - d. Tari Sarande
13. Rumah Dalam Laka Samawa merupakan rumah adat daerah
 - a. NTB
 - b. NTT
 - c. Papua
 - d. Maluku
14. Alat musik yang berasal dari Bali adalah
 - a. Sasando
 - b. Kolintang
 - c. Gamelan
 - d. Guoto
15. Rumah adat yang berasal dari Gorontalo adalah
 - a. Rumah Gadang
 - b. Rumah adat Doloupa
 - c. Rumah adat Rakit
 - d. Rumah adat Honai
16. Tari Topeng merupakan tarian adat daerah
 - a. Banten
 - b. Jawa Barat
 - c. Jakarta
 - d. Bali
17. Baju adat Tulang Bawang berasal dari daerah ...
 - a. Lampung
 - b. Jambi
 - c. Bengkulu
 - d. Bangka Belitung
18. Suku Tidung terdapat di Provinsi ...
 - a. Kalimantan Utara
 - b. Jawa Timur
 - c. Sumatera Selatan
 - d. Sulawesi Utara

19. Tarian yang berasal dari Bengkulu adalah ...
- a. Tari Sekapur Sirih
 - b. Tari Campak
 - c. Tari topeng
 - d. Tari Saronde
20. Gambus merupakan alat musik dari daerah ...
- a. Riau
 - b. Bengkulu
 - c. Jambi
 - d. Lampung

B. Isilah titik-titik di bawah ini !

1. Sebutkan 3 nama alat musik yang ada di Indonesia !
2. Sebutkan 3 nama provinsi dari pulau Sumatera !
3. Sebutkan 3 nama suku yang berasal dari provinsi Jawa Timur !
4. Sebutkan 3 nama pakaian adat dari pulau Kalimantan !
5. Sebutkan 3 nama tarian adat dari Provinsi Aceh !

SELAMAT MENGERJAKAN 😊

Lampiran XI : Tabel Distribusi-T

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80) Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Lampiran XII : Hasil Uji-T SPSS

```
T-TEST GROUPS=kelas(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=nilai
/CRITERIA=CI (.95) .
```

T-Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai	eksperimen	24	83.1250	4.26627	.87085
	Control	23	49.8696	7.35035	1.53265

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	6.765	.013	19.070	45	.000	33.25543	1.74386	29.74311	36.76776
	Equal variances not assumed			18.865	3508	.000	33.25543	1.76278	29.67682	36.83405

Lampiran XIII : Hasil Homogenitas

ONEWAY nilai BY kelas
 /STATISTICS HOMOGENEITY
 /MISSING ANALYSIS.

Oneway

[DataSet0]

Test of Homogeneity of Variances			
nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.208	1	45	.650

ANOVA					
nilai					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	37.245	1	37.245	.835	.366
Within Groups	2007.393	45	44.609		
Total	2044.638	46			

Lampiran XIV : Bukti Konsultasi



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

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : RIZKI NURILLAH AL ARIF
NIM : 1414006
Judul : Pengembangan Media pembelajaran Ular Tangga Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia kelas IV MI Al-Hidayah Kerebon Bululawang Malang.
Dosen Pembimbing : Dr. ALFIANA YULI EFIZANTI, MA

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	20/4/18	Konsultasi Media	
2.	16/7/18	Konsultasi BAB IV	
3.	19/7/18	Konsultasi BAB V	
4.	23/7/18	Konsultasi BAB VI	
5.	25 Juli 2018	REVISI BAB V	
6.	27 Juli 2018	Revisi Rumusan masalah	
7.	30 Juli 2018	Revisi BAB I-VI (si lengkapi)	
8.	2 Agustus 2018	ACC (REVISI Abstrak)	
9.	3 Agustus 2018	ACC.	
10.			
11.			
12.			

Malang, 4 Agustus 2018

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Lampiran XV: Dokumentasi Penelitian





Lampiran XVI: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa



DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA

Nama : Rizki Nurillahi Al Arif
 NIM : 14140006
 TTL : Malang, 30 Desember 1995
 Alamat Asal : Jl. Nusa Indah
 Rt.17 Rw.04 Ds. Meduran
 Kasembon Bululawang Malang

Instagram : nurillahirizki

Email : nurillahirizki@gmail.com

No. Hp : 085855588119

Motto : *“Bermimpilah semaumu dan kejarlah mimpi itu”*

Jenjang Pendidikan:

1. TK Muslimat NU 8 Al-Hidayah 2000 s/d 2003
2. MI Al-Hidayah Kasembon 2003s/d 2008
3. SMP An-Nur Bululawang 2008 s/d 2011
4. SMA An-Nur Bululawang 2011 s/d 2014
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2014 s/d 2018