

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN)
KEBONDUREN 01 KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Diana Putri

NIM. 14140009



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

September, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN)
KEBONDUREN 01 KABUPATEN BLITAR

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:

Dwi Diana Putri

NIM. 14140009



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

September, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN)
KEBONDUREN 01 KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Diana Putri

NIM: 14140009

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing

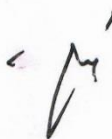


Dr. Muhammad Walid, MA

NIP. 19730823 200003 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) KEBONDUREN 01 KABUPATEN BLITAR

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Dwi Diana Putri (14140009)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 24 Oktober 2018 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelas strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Abdul Ghofur, M. Ag

197304152005011004

Sekretaris Sidang

Dr. Muhammad Walid, MA

197308232000031002

Pembimbing

Dr. Muhammad Walid, MA

197308232000031002

Penguji Utama

Dr. Hj. Mamluatul Hasanah, M. Pd

197412052000032001



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. A. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah, puja dan puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan kenikmatan yang telah Engkau berikan di dunia ini.

Serta atas segala kemudahan dan kelancaran yang Engkau berikan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Rosulullah Muhammad SAW.

Sebagai bentuk ucapan terimakasih untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi selama menyelesaikan skripsi ini, saya persembahkan kepada ...

Alm. Bapak Mujiono dan Ibu Siti Karomah terimakasih yang tiada tara kupersembahkan karya ini kepadamu yang telah membesarkan saya dan selalu memberikan rasa sayang, motivasi, nasehat, dukungan, serta doa yang selalu engkau panjatkan tiada henti. Semoga karya ini menjadi awal perjuangan untuk dapat membahagiakan Alm. Bapak dan Ibu serta semoga kalian bangga memiliki putri seperti saya.

Guru-guru dan Dosen yang telah mendidik saya dari kecil hingga dewasa seperti sekarang ini, mereka yang tak pernah henti memberikan ilmunya dengan hati yang tulus serta kesabaran yang tak pernah ada batasnya.

Kakak terimakasih telah memberikan saya keponakan bernama Assyfa yang membuat saya semangat mengerjakan skripsi.

Keluarga besar PGMI A dan Keluarga besar PGMI 2014 serta sahabatku tanpa semangat dan dukungan dari kalian semua karya ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Terimakasih untuk kebaikan kalian semua serta perjuangan yang kita lewati bersama. Semua kenangan ini tidak akan pernah terlupakan sampai nanti.

Terimakasih semua.

MOTTO

عَنْ عُمَرَ ابْنِ الْخَطَّابِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : حَاسِبُوا
أَنْفُسَكُمْ قَبْلَ أَنْ تُحَاسَبُوا

Dari Umar Ibnul Khattab R. A beliau berkata : Rasulullah SAW bersabda :

“Adakanlah perhitungan terhadap diri kalian sebelum kalian diperhitungkan”.



Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Dwi Diana Putri

Malang, 21 September 2018

Lamp. : 4 (Enam) Eksemplar

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

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

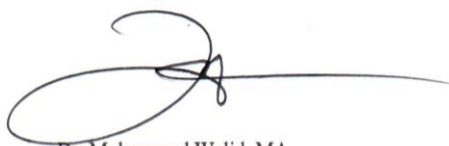
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Dwi Diana Putri
NIM	: 14140009
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 Kebonduren Kabupaten Blitar

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dwi Diana Putri

NIM : 14140009

Jurusan : Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebonduren 01 Kabupaten Blitar

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

Malang, 21 September 2018

Hormat Saya,



Dwi Diana Putri

NIM. 14140009

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 Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 Kebonduren Kabupaten Blitar” 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 cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya Kelak. Aamiin

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 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 (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Dosen Pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Agus Mukti Wibowo, M. Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga semester akhir.

6. Yuniar Setyo Marandy, S. Sn yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain dan media dalam penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.
7. Nuril Nuzulia, M. Pd. I yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator isi dalam penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.
8. Bapak dan Ibu Guru SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
9. Terakhir kalinya pada semua pihak yang selalu memotivasi saya untuk selalu giat dalam belajar dan optimis mengejar cita-cita.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Malang, 21 September 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	=	<u>H</u>	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

أُ = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 3.1	Indikator Angket pada Aspek Isi/materi	72
Tabel 3.2	Indikator Angket pada Aspek Desain dan Media	74
Tabel 3.3	Indikator Angket pada Aspek Praktisi	76
Tabel 3.4	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasar Persentase Rata-rata	78
Tabel 3.5	Angket Penilaian Pada Siswa Terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	81
Tabel 3.6	Angket Penilaian Terhadap Motivasi Belajar Ketika Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Lembaran Soal	82
Tabel 3.7	Angket Penilaian Terhadap Motivasi Belajar Ketika Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	84
Tabel 3.8	Skala Penilaian Angket	87
Tabel 3.9	Kualifikasi Hasil Persentase Tingkat Motivasi Siswa	88
Tabel 4.1	Kompetensi Dasar Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia	92
Tabel 4.2	Hasil dari Mengembangkan Kompetensi Dasar, Indikator, Butir-butir Soal	94
Tabel 4.3	Kriteria Penskoran Ahli Isi/Materi, Ahli Desain dan Media, Serta Praktisi	119
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga oleh Ahli Isi/materi	120
Tabel 4.5	Kritik dan Saran Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga oleh Ahli Isi/materi	125
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga oleh Ahli Desain dan Media	126
Tabel 4.7	Kritik dan Saran Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga oleh Ahli Desain dan Media	130

Tabel 4.8	Hasil Penilaian Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga oleh Praktisi	131
Tabel 4.9	Kritik dan Saran Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga oleh Praktisi	135
Tabel 4.10	Hasil Perbedaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Isi/materi	136
Tabel 4.11	Hasil Perbedaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Desain dan Media	136
Tabel 4.12	Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	138
Tabel 4.13	Hasil Respon Siswa Kelompok Besar terhadap Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	141
Tabel 4.14	Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Kegiatan Evaluasi Pembelajaran	145
Tabel 4.15	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Contoh Kisi-kisi Evaluasi Pembelajaran	91
Gambar 4.2	Desain Awal Papan Permainan Ular Tangga	115
Gambar 4.3	Kartu nomor soal 1-12	116
Gambar 4.4	Kartu nomor soal 13-24	116
Gambar 4.5	Kartu nomor soal 25-36	116
Gambar 4.6	Kartu nomor soal 37-48	116
Gambar 4.7	Kartu nomor soal 49-60	117
Gambar 4.8	Kartu soal nomor 1-12	117
Gambar 4.9	Kartu soal nomor 13-24	117
Gambar 4.10	Kartu soal nomor 25-36	117
Gambar 4.11	Kartu soal nomor 37-48	118
Gambar 4.12	Kartu soal nomor 49-60	118
Gambar 4.13	Tampilan Awal Luar Buku Panduan Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian
Lampiran III	: Bukti Konsultasi
Lampiran IV	: Surat Pengantar Validasi
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Desain & Media
Lampiran VI	: Angket Penilaian Ahli Isi
Lampiran VII	: Angket Penilaian Praktisi
Lampiran VIII	: Angket Hasil Respon Siswa
Lampiran IX	: Tabel Analisis Hasil Respon Siswa
Lampiran X	: Lembar Soal Kegiatan Evaluasi
Lampiran XI	: Angket Observasi Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media
Lampiran XII	: Angket Observasi Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Media
Lampiran XIII	: Tabel Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media
Lampiran XIV	: Tabel Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sesudah Penggunaan Media
Lampiran XV	: Dokumentasi Penelitian
Lampiran XVI	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	10
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional	16
J. Sistematika Penulisan	17

BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Media Evaluasi Pembelajaran	19
1. Pengertian Media	19
2. Kegunaan Media	22
3. Keefektifan dan Efisiensi Media	24
4. Pengertian Evaluasi Pembelajaran	24
5. Tujuan Evaluasi Pembelajaran	26
6. Prinsip-prinsip Evaluasi	29
7. Makna Evaluasi	32
8. Pengertian Media Evaluasi Pembelajaran	35
B. Permainan Ular Tangga	35
1. Pengertian Permainan Ular Tangga	35
2. Manfaat Menggunakan Alat Permainan Ular Tangga dalam Evaluasi	37
3. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Ular Tangga	38
C. Motivasi Belajar	39
1. Pengertian Motivasi Belajar	39
2. Jenis-jenis Motivasi Belajar	43
3. Fungsi Motivasi Motivasi Belajar	45
4. Motivasi dalam Belajar	49
5. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar	50
6. Peran Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran	52
7. Indikator Motivasi Belajar	54
D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	55
E. Ranah Kognitif	56
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Jenis Penelitian	58
B. Model Pengembangan	59
C. Prosedur Pengembangan	64
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	64
2. Perencanaan	64

3. Pengembangan Format Produk Awal	65
4. Validasi	65
5. Revisi Produk	65
6. Uji Coba Awal	66
7. Revisi Produk	66
8. Uji Lapangan	66
D. Uji Produk	67
1. Uji Ahli	67
a. Desain uji ahli	67
b. Subjek uji ahli	67
c. Data uji ahli	68
d. Instrumen pengumpulan data	69
e. Teknik analisis data	77
2. Uji Coba	79
a. Desain uji coba	79
b. Subjek uji coba	79
c. Data uji coba	80
d. Instrumen dan teknik pengumpulan data	80
e. Teknik analisis data	87
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	89
A. Paparan Data	89
1. Proses Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	89
B. Hasil Penelitian	147
1. Analisis Proses Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	147
2. Analisis Kevalidan Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	148
BAB V PEMBAHASAN	155
A. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk	

Permainan Ular Tangga	155
B. Kevalidan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	157
C. Tingkat Motivasi Siswa setelah Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga	159
BAB IV PENUTUP	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	163
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



ABSTRAK

Putri, Dwi Diana. 2018. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Muhammad Walid, MA

Evaluasi pembelajaran merupakan inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau dalam lingkup proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sebuah pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi melalui kegiatan evaluasi.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menjelaskan desain media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga, menjelaskan tingkat kevalidan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga, dan untuk menjelaskan tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi, dan angket. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) Proses pengembangan produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahap diantaranya penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, revisi produk, uji coba awal, revisi produk, dan uji lapangan (2) Tingkat kevalidan hasil uji coba pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diperoleh rata-rata 86,3% (3) Tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mengalami peningkatan sebesar 25,44% dari 60,41% (sebelum evaluasi pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 85,85% (sesudah evaluasi pembelajaran menggunakan media).

Media dalam penelitian ini dikembangkan untuk proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dan menggantikan evaluasi pembelajaran yang masih konvensional. Media ini digunakan hanya untuk evaluasi pembelajaran diluar UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester).

Kata Kunci: Media Evaluasi Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Putri, Dwi Diana. 2018. *Development of Snakes and Ladders Learning Evaluation Media to Increasing Student Motivation in 4th Grades State Elementary School of Kebonduren 01 Blitar Regency*. Thesis, Islamic Elementary Teacher Education, Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor, Dr. Muhammad Walid, MA

Leraning evaluation is the core of learning activity in the class or in the learning process. Therefore, learning process can't be separated of learning evaluation. With the development of learning evaluation media by snakes and ladders game expect that can be helpfull for student to understanding material by this evaluation.

The aim of this research and this development in order to explain the design of snakes and ladders game learning evaluation media, and to explain how about the stage of student motivation after they did learning in the class by this media.

The research method tn this thesis is Research and Development (R&D) with Borg and Gall model. The collecting data technique by interview, documentation, and quitioner. And the data analyzed by qualitative and quantitative descriptive research.

The research result showed that (1) The development product of research result and development trough some of steps, such as research and collecting the information, planning, developing product, validation product, revision product, first trial, revision product, and real experiment. (2) The validity level by development of learning evaluation media by snakes and ladders game reach up about 86,3%. (3) The level of student motivation after they did learning activity with this media increased 25,44% from 60,41% (before the evaluation) and increased to 85,85% (after the evaluation).

The media of this research was developed in order to the evaluation of learning activity by fun llearning and changed the evaluation which still conventional learning. This media has a certain purpose that for daily learning evaluation except the middle test evaluation (UTS) and final test evaluation (UAS).

Key Words: Learning evaluation media, Snakes and ladders game, Learning motivation.

ملخص البحث

فوترى، دوي ديانا. ٢٠١٨. تطوير وسيلة التقييم التعلم لشكل لعبة الثعابين والسلام لتحسين الدافع التعلم الطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية كابون دورين ٠١ بليتار. البحث الجامعي، قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. الاشراف ، الدكتور محمد وليد، الماجستير

تقييم التعلم هو الجوهر لمناقشة التقييم في الفصل الدراسي أو في عملية التعليم والتعلم. لذلك، لا يمكن أن يفصل التعلم عن أنشطة تقييم التعلم. مع تطوير وسيلة التقييم التعلم لشكل لعبة الثعابين والسلام يتوقع أن يساعد الطلاب لان يفهموا المواد من خلال أنشطة التقييم.

أما الاهداف من هذا البحث والتطوير فهي لشرح تصميم وسيلة التقييم التعلم لشكل لعبة الثعابين والسلام، ولشرح مستوى صحة من وسيلة التقييم التعلم لشكل لعبة الثعابين والسلام، ولشرح مستوى الدافع الطالب بعد استخدام وسيلة التقييم التعلم لشكل لعبة الثعابين والسلام

إستخدمت طريقة البحث مع البحث والتطوير (R & D) مع نموذج تطوير بروج و غال. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذا البحث بالمقابلات والوثائق والاستبيانات. استخدم تحليل البيانات نوعيا وكما.

دلت النتائج البحث أن (١) عملية تطوير المنتجات هي من خلال عدة مراحل مثل البحث وجمع المعلومات الاولى، التخطيط، وتطوير المنتجات الاولى، التحقق من صحة المنتج، ومراجعة المنتج، و تجارب الأولية ، ومراجعة المنتج، واختبار الميدان (٢) مستوى صلاحية من نتائج التجارب الوسيلة التقييم التعلم لشكل لعبة الثعابين والسلام هو مرتفع مع القيم المتوسط ٨٦.٣٪ (٣) مستوى الدافع التعلم الطلاب بعد استخدام وسيلة التقييم التعلم لشكل لعبة الثعابين والسلام هو متزايد بنسبة ٢٥,٤٤٪ من ٦٠,٤١٪ (تقييم التعلم قبل استخدام الوسيلة) وزيادة إلى ٨٥,٨٥٪ (تقييم التعلم بعد استخدام الوسيلة)

تطور وسيلة في هذا البحث لعملية تقييم التعلم التي نفذت أثناء اللعب وبدلت التقييم التعلم التقليدي. واستخدمت فقط لتقييم التعلم خارج الامتحان المنتصف الفصل والامتحان النهائي

الكلمات الرئيسية: وسيلة التقييم التعلم، لعبة الثعابين والسلام، الدافع التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia terus mengalami perkembangan yang begitu pesat. Laju perkembangan dunia tersebut kemudian berpengaruh ke berbagai bidang yang turut berubah dan berkembang sesuai dengan zamannya. Salah satu yang turut berkembang adalah dunia pendidikan. Dengan dalih agar tidak ketinggalan arus perubahan zaman, maka pendidikan juga harus berubah, tidak terkecuali di Indonesia.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Definisi ini mendorong munculnya paradigma baru dalam praktik pendidikan agar lebih menekankan kepada proses pembelajaran yang komprehensif dan berkualitas.² Pelaksanaan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan individu peserta didik (dalam arti memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan potensi mereka secara

¹ *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Penjelasan dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301).

² Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 251.

alami dan apa adanya, tidak perlu diarahkan untuk kepentingan kelompok tertentu).³ Untuk menyukseskan pelaksanaan pendidikan tersebut, maka dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Dimana untuk kegiatan pembelajaran perlu disiapkan guru yang profesional yang mampu merencanakan, melaksanakan, melakukan monitoring dan evaluasi, serta memberikan jaminan mutu dan mempertanggungjawabkan suatu pembelajaran.⁴

Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.⁵ Selain itu pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antar peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada lingkungan belajar.⁶ Dalam pembelajaran di kelas terdapat berbagai macam model desain pembelajaran, misalnya model yang dikembangkan oleh Winarno Surakhmad, Winkel, Hisyam Zaini dkk., Briggs dan Wager, Gerlach dan Ely, dan Kemp.⁷ Dari model-model desain tersebut komponen dan pola antara yang satu dengan yang lain terdapat perbedaan. Meski demikian, dari berbagai model desain pembelajaran tersebut terdapat komponen-komponen yang termasuk pokok, yaitu tujuan, materi, strategi,

³ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali, 2011), hlm. 41.

⁴ E. Mulyasa, *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 1-2.

⁵ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler* (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 18.

⁶ *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan* (Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45).

⁷ Rohmad Qomari, *Model-model Evaluasi Pendidikan*, Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan, P3M STAIN Purwokerto. Vol. 13 2008.

media, dan evaluasi. Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai; materi adalah bahan yang dipelajari siswa atau diajarkan guru kepada siswa; strategi adalah langkah-langkah yang ditempuh siswa dan/atau guru dalam mempelajari materi pelajaran untuk mencapai tujuan; media adalah sarana untuk memudahkan pencapaian tujuan; dan evaluasi adalah proses untuk mengetahui pencapaian hasil dan efektivitas pembelajaran.⁸ Dengan demikian, evaluasi merupakan salah satu komponen pokok yang selalu ada dalam pembelajaran. Dengan kata lain, sebuah pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan evaluasi.

Secara umum, evaluasi memiliki dua fungsi utama yaitu untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa dan hasil mengajar guru. Pengetahuan tentang hasil belajar siswa terkait dengan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil mengajar guru terkait dengan sejauh mana guru sebagai manajer siswa dalam merencanakan, mengelola, memimpin, dan mengevaluasi.⁹

Realita menunjukkan bahwa masih banyak yang menganggap evaluasi sebagai kegiatan tes. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan evaluasi yang menonjol di lembaga dan satuan pendidikan, tidak terkecuali di SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar. Kegiatan tersebut adalah pelaksanaan tes yang dilaksanakan setelah penyelesaian pokok bahasan tertentu

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

(kompetensi dasar tertentu) sebagai tes formatif dan tes akhir semester yang dikenal dengan tes sumatif serta tes yang diselenggarakan di akhir jenjang pendidikan tertentu dalam bentuk ujian akhir sekolah dan ujian nasional. Dari tes formatif, sumatif, hingga ujian akhir sekolah dan ujian nasional, sebagian besar dalam bentuk tes. Tes tersebut sebagian besar dalam bentuk tes tertulis. Padahal tes tertulis hanyalah salah satu bentuk tes disamping tes lisan dan tindakan, dan tes hanyalah salah satu dari teknik evaluasi.

Menggunakan teknik tes tertulis untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik yang mencakup berbagai domain (kognitif, afektif, dan psikomotor), tentunya tidak dapat memberikan informasi yang valid, reliabel, serta tidak selaras dengan prinsip kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, kooperatif, dan praktis dalam sebuah evaluasi.¹⁰ Tes akan tepat dipakai untuk mengukur pencapaian domain kognitif, tetapi tidak tepat untuk mengukur pencapaian ranah afektif. Padahal cakupan tujuan pendidikan, baik pada tingkat nasional, tingkat jenjang pendidikan, satuan pendidikan, bahkan hingga tujuan mata pelajaran (standar kompetensi mata pelajaran) memuat domain kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga ironis jika proses pembelajaran yang panjang terkadang ditentukan oleh hasil tes tertulis yang dilaksanakan.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, dalam kegiatan evaluasi pembelajaran

¹⁰ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 31.

¹¹ Rohmad Qomari, *loc. cit.*

guru hanya menggunakan lembaran-lembaran soal yang kemudian akan dijawab oleh siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Supiatun, S. Pd selaku wali kelas IV:

“Di kelas IV ini kegiatan evaluasi pembelajarannya masih menggunakan tes tulis berupa lembaran-lembaran soal yang kemudian dijawab oleh siswa, ketika saya memberikan tes tersebut suasana kelas menjadi tenang namun saya lihat ada beberapa siswa yang terlihat tegang ketika mengerjakan soal dan hasil yang mereka dapatkan belum bisa maksimal”.¹²

Dari wawancara diatas dapat diketahui bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran hanya menggunakan tes tertulis. Ketika tes ini berlangsung suasana di dalam kelas menjadi tegang dan tidak sedikit yang merasa jenuh, sehingga hasil yang di dapat oleh siswa menjadi kurang maksimal. Selain itu tes tertulis ini hanya mampu menilai siswa pada ranah kognitif. Padahal ranah afektif juga sangat penting untuk dinilai ketika kegiatan evaluasi berlangsung. Selain itu kelemahan tes tulis ini adalah kerjasama antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih terbuka, butir soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, dan sukar untuk mengukur proses mental yang tinggi. Sedangkan kelebihan dari tes tulis adalah dapat mencakup ruang lingkup materi yang luas dan lebih mudah cara pemeriksaannya karena dapat menggunakan kunci tes. Untuk menghindari kelemahan pada tes tulis tersebut perlu dikembangkan alat kegiatan evaluasi pembelajaran berupa media permainan.

¹² Hasil wawancara dengan Ibu Supiatun, S. Pd guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar pada tanggal 13 Oktober 2017 pukul 08.42 WIB.

Media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat.¹³ Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁴ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁵ Sedangkan permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak rasa tanggungjawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu melainkan permainan itu sendiri.¹⁶ Jadi, media permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.¹⁷

Media permainan ini memiliki maksud untuk membuat siswa merasa rileks dan tidak tegang ketika sedang melakukan tes, sehingga yang dirasakan seperti sedang bermain. Dalam melaksanakan kegiatan bermain

¹³ Sri Anita, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 4.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 3.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 38.

¹⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hlm. 7.

ini diperlukan media atau alat yang dapat mendukung permainan. Media permainan edukatif ular tangga bisa dijadikan sebuah alternatif yang tepat untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Dengan melakukan tes yang dibalut dalam permainan ular tangga, siswa akan menjadi lebih semangat, senang, dan rasa tegang berkurang karena kegiatan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan bermain. Kelebihan dari media permainan ular tangga ini adalah 1) Dapat dioperasikan dengan mudah, praktis, dan mudah dibawa kemana-mana. 2) Siswa akan menjawab pertanyaan dengan bersungguh-sungguh apabila mereka mendapat pertanyaan dari permainan tersebut serta soal yang didapat akan berbeda dengan teman lainnya. 3) Media ini lebih menarik daripada lembaran kertas yang berisi soal-soal, dan 4) Media ini akan disenangi oleh siswa karena menarik dan *full colour*. Sedangkan kekurangan dari media ini adalah bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam permainan ini dan waktu yang digunakan akan lebih lama dari kegiatan evaluasi pada umumnya, karena media ini kegiatan evaluasi dilakukan sambil bermain.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tanggapadat membuat suasana kegiatan evaluasi pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa akan merasa rileks dan siswa akan termotivasi untuk belajar sekaligus meningkatkan motivasi belajarnya, maka pada kesempatan ini peneliti tertarik mengadakan penelitian di sekolah dengan judul **“Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk**

Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kebonduren 01 Kabupaten Blitar”.

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah yang dikembangkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar antara lain:

1. Bagaimana desain media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar?
3. Apakah penggunaan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan desain media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.

2. Menjelaskan tingkat kevalidan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV di SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.
3. Menjelaskan peningkatan motivasi belajar melalui media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga pada siswa kelas IV di SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

Pada penelitian ini ada beberapa hal yang peneliti harapkan manfaatnya antara lain:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan melaksanakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan ular tangga.

2. Secara praktis

Untuk memberikan informasi dan gambaran bagi calon guru yang bersangkutan dalam menentukan alternatif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Serta memberikan masukan kepada guru tentang media evaluasi pembelajaran melalui permainan ular tangga.

- a. Bagi peneliti lain

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana cara melakukan langkah-langkah praktis dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.

b. Bagi lembaga yang diteliti

Untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media evaluasi pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan soal-soal dan memahami materi yang dijelaskan guru.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar
2. Siswa sekolah dasar lebih tertarik menggunakan permainan ular tangga ini dalam kegiatan evaluasi pembelajaran karena kegiatan evaluasi dapat dilakukan sambil bermain

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan ini meliputi:

1. Penelitian ini difokuskan pada media evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga pada ranah kognitif.
2. Pada siswa kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga, dengan spesifikasi dan karakteristik sebagai berikut:

1. Permainan ular tangga ini dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media yang memiliki wujud fisik berbentuk papan

berukuran 30 cm x 30 cm dengan variasi warna yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan evaluasi.

2. Permainan ular tangga terdiri dari papan permainan, dadu, pion, kartu soal, lembar jawaban, petunjuk penggunaan bagi siswa dan buku panduan untuk guru.
3. Papan permainan pada ular tangga ini berbentuk seperti papan catur yang dimodifikasi dengan gambar ular dan tangga, pada beberapa kotak terdapat gambar ular yang berarti siswa harus menuruni kotak tersebut dan gambar tangga yang berarti siswa dapat menaiki kotak tersebut.
4. Bentuk dadu yang digunakan dalam media evaluasi pembelajaran melalui permainan ular tangga ini sama seperti permainan ular tangga pada umumnya.
5. Jenis font pada media ini menggunakan *Comic Sans MS*.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah mencari beberapa skripsi tentang pengembangan media evaluasi pembelajaran. Peneliti menemukan penelitian terkait pengembangan media evaluasi pembelajaran yang sesuai diantaranya adalah:

1. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar*” yang ditulis oleh Pipin Ariani. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya. Secara spesifik tujuan penelitian dan pengembangan

ini adalah untuk menyediakan produk berupa media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya dan mengetahui keberterimaan yang meliputi kemudahan dan kemenarikan produk media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi pengembangan Borg & Gall. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah berupa CD interaktif media evaluasi belajar pokok bahasan tata surya. Hasil uji isi/materi 94%, hasil ahli desain 88%, hasil ahli pembelajaran 96%, serta tanggapan peserta didik 88,6%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada media evaluasi belajar. Perbedaanya terletak pada media yang dihasilkan yakni berupa CD interaktif, pokok bahasan tata surya, dan tempat yang diteliti.¹⁸

2. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*” yang ditulis oleh Lely Gusliana Novia. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan spesifikasi produk yang dihasilkan, mengetahui bahwa media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang dapat meningkatkan hasil belajar

¹⁸ Pipin Ariani, *Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar*, (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Malang. 2016).

siswa, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga segitiga dan jajargenjang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*, dengan pedoman penelitian pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk yang memiliki enam langkah dalam prosedur pengembangannya. Hasil dari penelitian ini terbukti signifikan dengan melihat rata-rata (*mean*) $54,58 < 83,75$. Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada media permainan ular tangga. Perbedaannya adalah fungsi media, materi pembelajaran, dan tempat penelitian.¹⁹

3. Peneliti tentang “*Pengembangan Ular Tangga Edukatif pada Materi Limit Kelas X SMK*” yang diteliti oleh Ramandhita Dwi Pranata. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media ular tangga pada materi limit kelas X SMK yang valid, efektif, dan efisien. Model pengembangan ular tangga edukatif pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan yang direkomendasikan oleh Thiagarajan yakni 4D-Model (four D model). Hasil penelitian ini telah dinyatakan valid dengan rata-rata skor total validasi para ahli 3,42 dan rata-rata skor total validasi pemahaman terhadap penggunaan media oleh pengguna adalah 89%. Persamaan penelitian ini terletak pada media ular tangga.

¹⁹ Lely Gusliana Novia, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*, (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. UIN Malang. 2013).

Perbedaannya adalah fungsi media, materi pembelajaran, dan tempat penelitian.²⁰

4. Penelitian tentang “*Hubungan antara motivasi belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas II di Sekolah Menengah Pertama Wahid Hasyim Malang*” yang diteliti oleh Anshori Amin. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan prestasi belajar. Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada motivasi belajar. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, materi, dan tempat penelitian.²¹

Untuk mudah memahaminya, berikut tabel persamaan, perbedaan, dan originalitas penelitian dibawah ini:

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pipin Ariani, <i>Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar</i> ,	Pengembangan media evaluasi belajar.	Bentuk media yang digunakan dalam evaluasi, materi, dan tempat penelitian.	Penelitian ini akan mencoba mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular

²⁰ Ramandhita Dwi Pranata, *Pengembangan Ular Tangga Edukatif pada Materi Limit Kelas X SMK*, (Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Negeri Malang. 2016).

²¹ Anshori Amin, *Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas II di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Wahid Hasyim Nalang*, (Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam. UIN Malang. 2008).

	Skripsi, UIN Malang, 2016.			tangga tema 9 subtema 2 kelas IV di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiah sebagai media dalam kegiatan evaluasi, karena produk ini akan membahas materi tentang soal-soal yang disajikan sehingga akan lebih memudahkan dan memberikan suasana yang menyenangkan pada siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.
2.	Lely Gusliana 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> , Skripsi, UIN Malang, 2013.	Permainan ular tangga.	Fungsi media, materi pembelajaran, dan tempat penelitian.	
3.	Ramandhita Dwi Pranata, <i>Pengembangan Ular Tangga Edukatif pada Materi Limit Kelas X SMK</i> , Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2016.	Media ular tangga.	Fungsi media, materi pembelajaran, dan tempat penelitian.	
4.	Anshori Amin, <i>Hubungan antara motivasi belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas II di Sekolah Menengah Pertama Wahid Hasyim Malang</i> , Skripsi, UIN Malang, 2008.	Motivasi belajar.	Metode penelitian, materi, dan tempat penelitian.	

Berdasarkan uraian di atas, bahwasannya pengembangan ini fokus pada pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk siswa kelas IV tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka penulis memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi sebagai berikut:

1. Media evaluasi pembelajaran. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Evaluasi pembelajaran adalah inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau dalam lingkup proses belajar mengajar. Media evaluasi pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk memperoleh informasi sejauh mana keberhasilan pembelajaran dengan menghimpun beberapa soal-soal yang akan diujikan kepada siswa dengan kata lain membuat bank soal untuk siswa.
2. Permainan ular tangga adalah alat permainan yang didesain seperti permainan ular tangga pada umumnya yang berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang di dalamnya memuat soal-soal yang akan diujikan, permainan ini bersifat mendidik dan membuat siswa merasa senang ketika melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran.
3. Motivasi belajar adalah kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga dalam diri siswa, yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian pengembangan ini disusun menjadi enam bab yaitu bab I, II, III, IV, V, dan sampai dengan VI masing-masing bab memiliki beberapa sub bab pembahasan, daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

BAB I membahas tentang uraian-uraian pendahuluan yakni A) latar belakang masalah, 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, J) sistematika penulisan.

BAB II berisi tentang kajian pustaka yakni A) Media evaluasi pembelajaran, B) Permainan ular tangga, C) Motivasi belajar, D) Karakteristik anak usia sekolah dasar, E) Ranah Kognitif

BAB III berisi tentang metode penelitian yang memaparkan mengenai: A) Jenis penelitian, B) Model pengembangan, C) Prosedur pengembangan, dan D) Uji produk.

BAB IV berisi tentang paparan data dan hasil penelitian yakni deskripsi bentuk media hasil pengembangan dan penyajian data validasi dan tingkat motivasi belajar.

BAB V berisi tentang pembahasan yang memaparkan mengenai analisis pengembangan produk media evaluasi pembelajaran dan analisis validitas serta tingkat motivasi belajar.

BAB VI berisi tentang penutup yang memaparkan mengenai kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat.²² Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²³ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁴ Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis

²² Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 4.

²³ Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 3.

²⁴ *Ibid.*

komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Bagaimana hubungan media pembelajaran dengan media pendidikan?. Media pendidikan, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan. Apa pula bedanya dengan alat peraga, alat bantu guru (*teaching aids*), alat bantu audio visual (AVA), atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita dengar? Pada dasarnya, semua istilah itu dapat kita masukkan dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep-konsep tersebut.

Berdasarkan uraian batasan tentang media tersebut, berikut dikemukakan beberapa ciri-ciri tentang media:²⁵

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara masa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

²⁵ Arsyad Azhar, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 6-7.

Jadi media adalah alat penyampai pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada penerima pesan agar lebih mudah dalam memahami sebuah materi yang telah diterimanya.

2. Kegunaan Media

Secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:²⁶

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak selalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 2) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau ambar;
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan

²⁶ Sadiman Arief S, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 17-18.

- 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dengan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa yang juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama;
 - b) Mempersamakan pengalaman;
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

3. Keefektifan dan Efisiensi Media

Keefektifan berkenaan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pembelajaran dapat diserap oleh peserta didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin. Ada media yang dipandang sangat efektif untuk mencapai suatu tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun dipergunakannya. Demikian pula sebaliknya, ada media yang efisien dalam pengadaannya atau penggunaannya, namun tidak efektif dalam pencapaian hasilnya. Memang sulit untuk mempertahankan keduanya (efektif dan efisien) secara bersamaan, tetapi di dalam memilih media pengajaran guru sedapat mungkin menekan jarak diantara keduanya.²⁷

4. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi mempunyai arti yang berbeda untuk guru yang berbeda. Berikut beberapa arti yang secara luas dapat diterima oleh para guru di lapangan. Menurut Cross, *Evaluation is a process which determines the extent to which objectives have been achieved*. Evaluasi merupakan

²⁷ Dina Fitriana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang*, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014).

proses yang menentukan kondisi, di mana suatu tujuan telah dapat dicapai.²⁸

Dalam evaluasi selalu mengandung proses. Proses evaluasi harus tepat terhadap tipe tujuan yang biasanya dinyatakan dalam bahasa perilaku. Dikarenakan tidak semua perilaku dapat dinyatakan sebagai alat evaluasi yang sama, maka evaluasi menjadi salah satu hal yang menantang, yang harus disadari oleh para guru. Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 57 ayat (1) yaitu:

Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan diantaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan.²⁹

Evaluasi pembelajaran merupakan inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau dalam lingkup proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran kegiatannya termasuk kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Bagi seorang guru, evaluasi adalah media yang tidak terpisahkan dari kegiatan mengajar, karena melalui evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang pencapaian hasil belajar. Disamping itu, dengan evaluasi seorang guru juga akan

²⁸ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). hlm. 1.

²⁹ *Ibid.*

mendapatkan informasi tentang materi yang telah ia gunakan, apakah dapat diterima oleh para siswanya, atau tidak.³⁰

Jadi evaluasi pembelajaran adalah serangkaian kegiatan sistematis, berkelanjutan, menyeluruh yang dilakukan oleh guru untuk menghimpun data yang berfungsi sebagai pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai atau arti) berdasarkan kriteria sebagai wujud pertanggungjawaban guru dalam melakukan pembelajaran.

5. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Dalam setiap kegiatan evaluasi, langkah pertama yang harus diperhatikan adalah tujuan evaluasi. Penentuan tujuan evaluasi yang digunakan. Tujuan evaluasi ada yang bersifat umum dan ada yang bersifat khusus. Jika tujuan evaluasi masih bersifat umum, maka tujuan tersebut perlu diperinci menjadi tujuan khusus, sehingga dapat menuntun guru dalam menyusun soal atau mengembangkan instrumen evaluasi lainnya. Ada dua cara yang dapat ditempuh guru untuk merumuskan tujuan evaluasi yang bersifat khusus. Pertama, melakukan perincian ruang lingkup evaluasi. Kedua, Melakukan prinsipian proses mental yang akan dievaluasi. Cara pertama berhubungan dengan luas pengetahuan sesuai dengan silabus mata pelajaran dan cara kedua berhubungan dengan jenjang pengetahuan, seperti dikembangkan Bloom dkk.³¹

³⁰ *Ibid.* hlm. 5.

³¹ Zainal, Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 13-14.

Dalam konteks yang lebih luas lagi, Gilbert Sax mengemukakan tujuan evaluasi dan pengukuran adalah untuk “*selection, placement, diagnosis and remediation, feedback: norm-referenced and criterion-referenced interpretation, motivation and guidance of learning, program and curriculum improvement: formative and summative evaluations, and theory development*”. Perlu diketahui bahwa evaluasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatann, antara lain dalam kegiatan bimbingan dan penyuluhan, supervisi, seleksi, dan pembelajaran. Setiap bidang atau kegiatan tersebut mempunyai tujuan yang berbeda. Dalam kegiatan bimbingan, tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh informasi secara menyeluruh mengenai karakteristik peserta didik, sehingga dapat diberikan bimbingan dengan sebaik-baiknya. Begitu juga dalam kegiatan supervisi, tujuan evaluasi adalah untuk menentukan keadaan suatu situasi pendidikan atau pembelajaran, sehingga dapat diusahakan langkah-langkah perbaikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dalam kegiatan seleksi, tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai peserta didik untuk jenis pekerjaan, jabatan atau pendidikan tertentu.³²

Menurut Kellough dalam Swearingen tujuan penilaian adalah untuk membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuasaan dan kelemahan peserta didik, menilai efektivitas strategi pembelajaran,

³² *Ibid.* hlm. 14.

menilai dan meningkatkan efektivitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektivitas menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan, komunikasi dan melibatkan orang tua peserta didik. Sementara itu, Chittenden mengemukakan tujuan penilaian (*assessment purpose*) adalah “*keeping track, checking-up, and summing-up*”).³³

- a. *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu, guru harus mengumpulkan data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.
- b. *Checking-up*, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana dari materi yang sudah dikuasai peserta didik dan bagian mana dari materi yang belum dikuasai.
- c. *Finding-out*, yaitu mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan, kesalahan, atau kelemahan peserta didik dalam proses

³³ *Ibid.* hlm. 14-15.

pembelajaran sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.

- d. *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.³⁴

6. Prinsip-prinsip Evaluasi

Untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, maka kegiatan evaluasi harus bertitik tolak dari prinsip-prinsip umum sebagai berikut:³⁵

a. Kontinuitas

Evaluasi tidak boleh dilakukan secara insidental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu. Oleh sebab itu, evaluasi harus dilakukan secara kontinu. Hasil evaluasi yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil-hasil pada waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik. Perkembangan belajar peserta didik tidak dapat dilihat dari dimensi produk saja, tetapi juga dimensi proses bahkan dari dimensi proses bahkan dari dimensi input.

³⁴ *Ibid.* hlm. 15.

³⁵ *Ibid.* hlm. 31.

b. Komprehensif

Dalam melakukan evaluasi terhadap suatu objek, guru harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan evaluasi. Misalnya, jika objek evaluasi itu adalah peserta didik, maka seluruh aspek kepribadian peserta didik itu harus dievaluasi, baik yang menyangkut kognitif, afektif maupun psikomotor. Begitu juga dengan objek-objek evaluasi yang lain.

c. Adil dan Objektif

Dalam melaksanakan evaluasi, guru harus berlaku adil tanpa pilih kasih. Kata “adil” dan “objektif” memang mudah diucapkan, tetapi sulit dilaksanakan. Meskipun demikian, kewajiban manusia adalah harus berikhtiar. Semua peserta didik harus diberlakukan sama tanpa “pandang bulu”. Guru juga hendaknya bertindak secara objektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik. Oleh sebab itu, sikap *like and dislike*, perasaan, keinginan, dan prasangka yang bersifat negatif harus dihindarkan. Evaluasi harus didasarkan atas kenyataan (data dan fakta) yang sebenarnya, bukan hasil manipulasi atau rekayasa.

d. Kooperatif

Dalam kegiatan evaluasi guru hendaknya bekerja sama dengan semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini

dimaksudkan agar semua pihak merasa puas dengan hasil evaluasi, dan pihak-pihak tersebut merasa dihargai.

e. Praktis

Praktis mengandung arti mudah digunakan, baik oleh guru itu sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut. Untuk itu harus diperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal.

Dalam konteks penilaian hasil belajar, Depdiknas mengemukakan prinsip-prinsip umum penilaian adalah mengukur hasil-hasil belajar yang telah ditentukan dengan jelas dan sesuai dengan kompetensi serta tujuan pembelajaran, mengukur sampel tingkah laku yang representatif dari hasil belajar dan bahan-bahan yang tercakup dalam pengajaran; mencakup jenis-jenis instrumen penilaian yang paling sesuai untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan, direncanakan sedemikian rupa dengan reliabilitas yang sebesar-besarnya dan harus ditafsirkan secara hati-hati; dan dipakai untuk memperbaiki proses dan hasil belajar.³⁶

Di samping itu, guru harus memperhatikan pula hal-hal teknis, antara lain: 1) penilaian hendaknya dirancang sedemikian rupa, sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi yang akan dinilai, alat penilaian dan interpretasi hasil penilaian, 2) penilaian harus menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran, 3) untuk memperoleh hasil

³⁶ *Ibid.* hlm. 32.

yang objektif, penilaian harus menggunakan berbagai alat (instrumen), baik yang berbentuk tes maupun non-tes, 4) pemilihan alat penilaian harus mendorong kemampuan penalaran dan kreativitas peserta didik, proyek, dan portofolio, 5) alat penilaian harus mendorong kemampuan penalaran dan kreativitas peserta didik, seperti: tes tertulis esai, tes kinerja, hasil karya peserta didik, proyek, dan portofolio, 6) objek penilaian harus mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai, 7) penilaian harus mengacu kepada prinsip diferensiasi, yaitu memberikan peluang kepada peserta didik untuk menunjukkan apa yang diketahui, apa yang dipahami dan apa yang dapat dilakukan, 8) penilaian tidak bersifat diskriminatif. Artinya, guru harus berlaku adil dan bersikap jujur kepada semua peserta didik, serta bertanggung jawab kepada semua pihak, 9) penilaian harus diikuti dengan tindak lanjut (*follow-up*), dan 10) penilain harus berorientasi pada kecakapan hidup dan bersifat mendidik.³⁷

7. Makna Evaluasi

Dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan, penilaian mempunyai makna ditinjau dari berbagai segi.³⁸

a. Makna bagi siswa

Dengan diadakannya penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang

³⁷ *Ibid.* hlm. 32.

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 14-16.

diberikan oleh guru. Hasil yang diperoleh siswa dari pekerjaan menilai ini ada 2 (dua) kemungkinan:

1) Memuaskan

Jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan hal itu menyenangkan, tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain waktu. Akibatnya, siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang memuaskan lagi. Keadaan sebaliknya dapat terjadi, yakni siswa sudah merasa puas dengan hasil yang diperoleh dan usahanya kurang gigih untuk lain kali.

2) Tidak memuaskan

Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, ia akan berusaha agar lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia akan belajar lebih giat. Namun demikian, keadaan sebaliknya dapat terjadi. Ada beberapa siswa yang lemah kemauannya, akan menjadi putus asa dengan hasil kurang memuaskan yang telah diterimanya.

b. Makna bagi guru

- 1) Dengan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui siswa mana yang bisa melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil menguasai materi, maupun siswa-siswa yang belum berhasil menguasai materi. Dengan petunjuk ini guru dapat lebih memusatkan perhatiannya kepada siswa-siswa

yang belum berhasil. Apalagi jika guru tahu akan sebab-sebabnya, ia akan memberikan perhatian yang memuaskan dan memberikan perlakuan yang lebih teliti sehingga keberhasilan selanjutnya dapat diharapkan.

- 2) Guru akan mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat bagi siswa sehingga untuk memberikan pengajaran di waktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan.
- 3) Guru akan mengetahui apakah *metode* yang digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian besar dari siswa memperoleh nilai jelek pada penilaian yang diadakan, mungkin hal ini disebabkan oleh pendekatan atau metode yang kurang tepat. Apabila demikian halnya, maka guru harus mawas diri dan mencoba mencari metode lain dalam mengajar.

c. Makna bagi sekolah

- 1) Apabila guru-guru mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar siswa-siswanya, dapat diketahui pula apakah kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Hasil belajar merupakan cermin kualitas suatu sekolah.
- 2) Informasi dari guru tentang tepat tidaknya kurikulum untuk sekolah itu dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang.

- 3) Informasi hasil penilaian yang diperoleh dari tahun ke tahun, dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah. Apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar atau belum. Pemenuhan standar akan terlihat dari bagusny angka-angka yang diperoleh siswa.

Secara rinci dan sesuai urutan kejadiannya, dalam proses transformasi ini penilaian dibedakan atas tiga jenis, yakni sebelum, selama, dan sesudah terjadi proses dalam kegiatan sekolah. Dalam hal ini para pelaksana pendidikan selalu berorientasi pada tujuan yang akan dicapai dan ditinjauannya selalu diserahkan pada siswa secara perseorangan (individual) maupun secara kelompok (per kelas atau per angkatan).³⁹

8. Pengertian Media Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan paparan diatas media evaluasi pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk memperoleh informasi sejauh mana keberhasilan pembelajaran dengan menghimpun beberapa soal-soal yang akan diujikan kepada siswa dengan kata lain membuat bank soal untuk siswa.

B. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Banyak sekali permainan yang telah dikembangkan saat ini di dunia pendidikan, maka tentu saja para guru dengan mudah memilih jenis alat

³⁹ *Ibid.* hlm. 16.

permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak dan aspek perkembangan anak. Namun para guru juga harus bisa merancang dan membuat alat permainan dengan menggunakan kreasi dan inovasi sendiri yang disesuaikan dengan standar kompetensi yang diharapkan.

Salah satu permainan yang sesuai diterapkan dalam proses pembelajaran maupun kegiatan evaluasi belajar di tingkat sekolah dasar adalah permainan yang bersifat kompetisi atau *games* salah satunya adalah permainan ular tangga. Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan ular tangga adalah sebuah alat permainan yang didesain menyerupai permainan ular tangga yang berfungsi sebagai pendukung proses kegiatan pembelajaran maupun kegiatan evaluasi belajar.

Alat permainan ular tangga ini mudah untuk dibuat dan tidak memerlukan biaya yang mahal. Secara umum alat permainan ular tangga terdiri dari:

1) Papan permainan ular tangga

Alat permainan ini berbentuk persegi panjang. Permainan tersebut terdapat 60 kotak yang sama besar. Setiap kotak berisi angka-angka. Angka tersebut nantinya digunakan dalam mengambil kartu soal. Soal-soal diambil dari 1 subtema yang sudah dipelajari. Di dalam kotak nomor 1-10 memuat soal-soal tentang pembelajaran 1, kotak nomor 11-20 memuat soal-soal tentang pembelajaran 2, kotak 21-30 memuat soal-soal tentang pembelajaran 3, kotak nomor

31-30 memuat soal-soal tentang pembelajaran 4, kotak nomor 41-40 memuat soal-soal tentang pembelajaran 5, dan kotak nomor 51-60 memuat soal-soal tentang pembelajaran 6. Jadi, alat permainan ular tangga ini digunakan untuk evaluasi belajar siswa dalam 1 subtema.

2) Dadu

Bentuk dadu pada permainan ular tangga di kelas sama seperti bentuk dadu pada permainan ular tangga pada umumnya, yaitu berbentuk kubus. Mata dadu pada permainan ular tangga ini berupa titik-titik.

3) Pion

Pion berfungsi sebagai penunjuk posisi bermain.

4) Kertas Kosong

Kertas kosong ini digunakan untuk lembar jawaban siswa. Setelah siswa menjalankan permainan, maka siswa akan terhenti pada suatu kotak, dimana kotak tersebut memuat soal. Kemudian siswa menjawab soal tersebut di kertas kosong ini.

2. Manfaat Menggunakan Alat Permainan Ular Tangga dalam Evaluasi

Manfaat penggunaan alat permainan ular tangga dalam kegiatan evaluasi belajar antara lain:

a. Siswa menjadi berkonsentrasi penuh

Setiap gerakan lawan, pasti akan diperhatikan. Tanpa harus kita suruh mereka akan dengan sendirinya melakukan hal ini. Pada

saat melakukan permainan siswa akan berkonsentrasi pada permainannya. Konsentrasi inilah yang menyebabkan permainan ini mempercepat kemampuan siswa dalam mengerjakan soal.

b. Suasana kelas menjadi menyenangkan

Tidak seperti kegiatan evaluasi biasanya yang menggunakan tes tulis kemudian siswa merasa tegang, lain halnya ketika kegiatan evaluasi dengan menggunakan alat permainan ular tangga. Siswa menjadi lebih tenang tidak tegang dalam melaksanakan kegiatan evaluasi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Ular Tangga

Alat permainan ular tangga yang digunakan dalam kegiatan evaluasi memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan alat permainan ular tangga

Kelebihan alat permainan ular tangga antara lain:

- 1) Alat permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam kegiatan evaluasi belajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk melaksanakan kegiatan evaluasi sambil bermain.
- 2) Anak dapat berpartisipasi langsung dalam proses kegiatan evaluasi secara langsung.
- 3) Permainan ular tangga ini sangat praktis, mudah dimainkan, serta mudah dibawa kemana-mana.
- 4) Siswa akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka mendapatkan pertanyaan dari permainan tersebut.

- 5) Permainan ini sangat disenangi oleh siswa karena menarik dan *full colour*.
 - 6) Media evaluasi melalui permainan ular tangga ini lebih menarik daripada soal-soal yang secara manual.
 - 7) Permainan ini bisa digunakan untuk materi lain, tinggal mengganti soal-soal untuk kegiatan evaluasi.
- b. Kekurangan alat permainan ular tangga

Kekurangan permainan ular tangga antara lain:

- 1) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan alat permainan ini apabila jumlah siswanya banyak karena membutuhkan alat permainan yang banyak pula.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Pada diri siswa, terdapat kekuatan mental yang menjadikan penggerak belajar. siswa belajar karena di dorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, atau cita-cita. ada ahli psikologi pendidikan yang menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar.⁴⁰

Motivasi belajar berasal dari dua kata, yaitu: “motivasi” dan “belajar”. motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai

⁴⁰ Dimiyati, et.al, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Cipta, 1990), hlm. 80.

daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu, demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

James Whittaker memberikan pengertian secara umum mengenai penggunaan istilah “motivasi” dibidang psikologi. Ia mengatakan bahwa motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi semangat atau dorongan kepada makhluk untuk bertindak laku, mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut.⁴¹

Menurut MC Donald ini *“motivation is am energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”*. (motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).⁴²

Di elemen yang dikemukakan MC Donald ini, mengandung tiga elemen penting antara lain :

⁴¹ Wosty Soemanto, *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 205.

⁴² Tabrani Rusyan, *Pendekatan dalam Proses belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989), hlm. 100.

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neurofisiologis dalam organisme manusia, seperti adanya perubahan dalam sistem pencernaan yang menimbulkan motif lapar. Akan tetapi ada juga perubahan yang tidak diketahui.
- b. Motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*). Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakukan yang bermotif. Perubahan ini mungkin disadari, mungkin juga tidak. Kita dapat mengamatnya pada perbuatan. Misalnya, si A terlihat dalam suatu karya kelompok. Karena si A merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakannya, si A akan berbicara dengan kata-kata yang lancar dan tepat.
- c. Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respon-respon ini bertujuan mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respon merupakan satu langkah ke arah pencapaian tujuan hadiah, maka ia harus belajar mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, mengikuti tes, berdoa dan sebagainya.⁴³

⁴³ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm. 174.

Dengan ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai suatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua itu didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Adapun pengertian belajar, menurut Skinner adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila dia tidak belajar maka responnya akan menurun.⁴⁴

Syaiful bahri Djamarah berpendapat bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku, berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organism atau pribadi.⁴⁵

Selanjutnya, dalam perspektif keagamaan (dalam hal Islam), belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim dalam rangka memperoleh pengetahuan, sehingga derajat kehidupannya meningkat.

Dari definisi motivasi dan belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi dan belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa, yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 9.

⁴⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 11.

arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.⁴⁶

Jadi motivasi belajar adalah kekuatan-kekuatan atau tenaga-negara dalam diri siswa, yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Jenis-jenis motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.

a. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar.⁴⁷ Hal-hal yang dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik, yang penting adalah:

- 1) Ganjaran-ganjaran, yang merupakan alat motivasi, yaitu alat yang bisa menimbulkan motivasi ekstrinsik. Ganjaran dapat menjadi pendorong bagi anak untuk belajar lebih baik.
- 2) Hukuman-hukuman, biarpun merupakan alat pendidikan yang tidak menyenangkan. Alat pendidikan yang bersifat negative, namun dapat juga dijadikan motivasi, alat pendorong untuk mempergiat belajarnya murid. Murid yang pernah mendapatkan

⁴⁶ Sardirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grafindio, 1994), hlm. 75.

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 90.

hukuman, oleh karena kelalaian tidak mengerjakan tugas, maka ia akan berusaha untuk tidak memperoleh hukuman lagi. Hal ini berarti, bahwa ia di dorong untuk selalu belajar.

- 3) Persaingan atau kompetensi. Persaingan sebenarnya adalah berdasarkan kepada dorongan untuk kedudukan dan penghargaan. Kebutuhan akan kedudukan dan penghargaan adalah merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu, kompetensi dapat menjadi tenaga pendorong yang sangat besar. Kompetensi dapat terjadi dengan sendirinya, tetapi dapat pula diadakan secara sengaja oleh guru.⁴⁸

b. Motivasi Instrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya dorongan dari luar, karena dalam diri setiap individu, sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁴⁹ Hal-hal yang dapat menimbulkan motivasi instrinsik yang penting adalah:

- 1) Adanya kebutuhan. Disebabkan oleh adanya kebutuhan, maka hal ini menjadi pendorong bagi anak untuk berbuat dan berusaha. Misalnya saja, anak ingin mengetahui isi cerita dari buku-buku komik. Kegiatan untuk mengetahui membaca.

⁴⁸ Amir Daien Indrakusuma, *Ilmu Pendidikan Sebuah Tinjauan Teoritis*, (Malang: IKIP, 1997), hlm. 164-165.

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 89.

Karena, apabila ia telah dapat membaca, maka dapat berarti bahwa kebutuhannya ingin mengetahui isi cerita dari buku-buku komik itu telah bisa dipenuhi.

- 2) Adanya pengetahuan tentang kemajuannya sendiri. dengan anak mengetahui hasil-hasil atau prsetasinya sendiri, dengan mengetahui apakah ia ada kemajuan atau sebaliknya, ada kemunduruan, maka hal ini dapat menjadi pendorong bagi anak untuk belajar lebih giat lagi.
- 3) Adanya aspirasi atau cita-cita. Cita-cita yang menjadi tujuan dari hidupnya, merupakan pendorong bagi seluruh kegiatan anak, pendorong bagi belajarnya. Disamping itu, cita-cita dari seorang anak sangat dipengaruhi oleh tingkat kemampuannya. Anak yang mempunyai tingkat kemampuan yang baik, umumnya mempunyai cita-cita yang realistis, jika dibandingkan dengan anak yang mempunyai tingkat kemampuan yang kurang atau rendah.⁵⁰

3. Fungsi Motivasi Belajar

Di dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang siswa, misalnya tidak bisa berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin mengantuk, ada problem pribadi dan lain-lain. Dalam hal ini berarti bahwa pada diri anak, tidak terjadi

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 63-64.

perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Oleh karena itu, pemberian motivasi sangat penting untuk mendorong siswa melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar.

Pemberian motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar, yaitu:

- a. Motivasi merupakan suatu kegiatan memilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya.
- b. Motivasi memberi semangat terhadap seseorang peserta didik dalam kegiatan belajarnya.
- c. Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.⁵¹

Oleh karena itu, motivasi belajar penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa, bermanfaat bagi guru. Manfaat tersebut, sehingga berikut:

- a. Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil, membangkitkan bila siswa tak bersemangat, meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam, memelihara, bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar.
- b. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas bermacam-macam ragamnya, ada yang acuh tak acuh, ada yang tak

⁵¹ Tabrani Rusyan, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1980), hlm. 90-97.

memusatkan perhatian, ada yang bermain, disamping ada yang bersemangat belajar. diantara yang bersemangat belajar, ada yang berhasil dan ada juga yang tidak berhasil. Dengan bermacam-macamnya motivasi belajar tersebut, maka guru dapat menggunakan berbagai strategi mengajarnya.

- c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran, seperti sebagai penasehat, fasilitator, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik. Peran pedagogis tersebut sudah berang tentu sesuai dengan perilaku siswa.
- d. Memberi peluang guru “untuk kerja” rekayasa pedagogis. Tentang profesionalnya justru terletak pada “mengubah” siswa tak berminat, menjadi bersemangat belajar “mengubah” siswa cerdas yang acuh tak acuh, menjadi bersemangat belajar.⁵²

Fungsi motivasi belajar menurut Oemar Hamalik adalah :

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atas suatu perbuatan. Tanpa motivasi, tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- b. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.

⁵² Oemar Hamalik, *Prestasi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm. 175.

- c. Sebagai penggerak. Ia berfungsi mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi, akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.⁵³

Sardiman mengemukakan bahwa fungsi motivasi belajar ada tiga yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Seorang siswa akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar, dan tidak akan menghabiskan waktu bermain play station atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan yang akan dicapainya.

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang

⁵³ Dimayati, et.al *belajar dan pembelajaran*, (Jakarta: Cipta, 1990), hlm. 85-86.

baik dalam belajar, akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, bahwa dengan adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik, intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.⁵⁴

4. Motivasi dalam Belajar

Dalam perilaku belajar, terdapat motivasi belajar. motivasi belajar tersebut ada yang ekstrinsik atau instrinsik. Penguatan motivasi-motivasi belajar tersebut, berada di tangan guru atau pendidik dan anggota masyarakat lain. Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat.⁵⁵

Crow dan Crow memperjelas pentingnya motivasi dalam belajar sebagai berikut “Belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara, sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu, dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak”.

Kegiatan belajar akan tercipta, apabila minat atau motif belajar yang ada dalam diri peserta didik itu, akan memperkuat motif ke arah tingkah laku tertentu, yaitu belajar. minat itu dapat ditumbuhkan dengan cara:

- a. Membangkitkan suatu kebutuhan, yaitu kebutuhan anak untuk menghargai suatu keindahan, untuk mendapat penghargaan dan sebagainya.
- b. Menghubungkan dengan pengalaman yang lampau.

⁵⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grafindo, 1994), hlm. 85.

⁵⁵ Op.cit, hlm. 24.

- c. Memberi kesempatan untuk mendapat hasil yang baik, knowing, sukses atau mengetahui sukses yang diperoleh individu itu, sebab sukses akan menimbulkan rasa puas.

Di samping itu, intensifpun berhubungan erat dengan motif. Intensif ialah kondisi atau situasi di luar diri individu, yang dapat meningkatkan atau menghambat suatu motif. Dalam dunia pendidikan, insentif memegang peranan penting, terutama bagi pendidik sebagai usaha untuk merangsang atau menghambat motif-motif tertentu. Misalnya pendidik memberi angka tertinggi bagi yang berprestasi baik. Motivasi ini tidak mudah dan tidak selalu dapat timbul. Oleh karena itu, perlu adanya tanggung jawab guru agar pengajaran berhasil untuk melaksanakannya. Diharapkan lambat laun akan timbul kesadaran sendiri pada anak untuk belajar. jadi, sasaran guru adalah untuk menimbulkan motivasi diri.⁵⁶

5. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Yang dimaksud prinsip disini ialah hal-hal yang dapat dijadikan pegangan dalam memberikan motivasi kepada siswa. Ada 17 prinsip motivasi yang disusun berdasarkan penelitian yang seksama dalam rangka mendorong motivasi belajar para siswa disekolah berdasarkan pandangan demokratis. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:⁵⁷

⁵⁶ Tabrani Rusian, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989), hlm. 121-121.

⁵⁷ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm. 181-184.

- a. Pujian lebih efektif dari hukuman.
- b. Semua siswa mempunyai kebutuhan psikologis yang bersifat dasar yang harus mendapatkan kepuasan.
- c. Motivasi yang berasal dari dalam individu, lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.
- d. Jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) memerlukan usaha penguatan.
- e. Motivasi sudah menjalar dan menyebar luas terhadap yang lain.
- f. Pemahaman yang jelas tentang tujuan belajar, akan merangsang motivasi.
- g. Tugas-tugas yang bersumber dari diri sendiri, akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakan, ketimbang bila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.
- h. Pujian-pujian yang datang dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang motivasi yang sebenarnya.
- i. Teknik dan prosedur mengajar yang bermacam-macam, efektif untuk memelihara minat siswa.
- j. Minat khusus yang dimiliki siswa, berdaya guna untuk mempelajari hal-hal yang lain.
- k. Kegiatan-kegiatan yang merangsang minat para siswa yang tergolong kurang, tidak ada artinya bagi para siswa yang tergolong pandai.

- l. Tekanan dari kelompok siswa, umumnya lebih efektif dalam memotivasi dibandingkan dengan tekanan atau paksaan dari orang dewasa.
- m. Motivasi yang tinggi, erat hubungannya dengan kreatifitas siswa.
- n. Kecemasan, akan menimbulkan kesulitan belajar.
- o. Kecemasan dan rasa frustasi, dapat membantu siswa berbuat lebih baik.
- p. Tugas yang terlalu sukar, dapat mengakibatkan frustasi sehingga dapat menuju kepada demoralisasi.
- q. Tiap siswa mempunyai tingkat frustasi dan toleransi yang berlainan.

6. Peran Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:⁵⁸

a. Peran Motivasi dalam Menentukan Penguatan Belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar diharapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Dengan kata lain, motivasi

⁵⁸ Uno Hamzah B, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 27-29

dapat menentukan hal-hal apa di lingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar. Seorang guru perlu memahami suasana tersebut, agar guru dapat membantu siswanya dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai bahan penguat belajar. Hal itu tidak cukup dengan memberitahukan sumber-sumber yang harus dipelajari, melainkan yang lebih penting adalah mengaitkan isi pelajaran dengan perangkat apapun yang berada paling dekat dengan siswa di lingkungannya.

b. Peran Motivasi dalam Memperjelas Tujuan Belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak. Dengan pengalaman yang pernah dirasakan oleh siswa, anak makin hari makin termotivasi untuk belajar, karena sedikit anak sudah mengetahui makna dari belajar itu.

c. Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi

untuk belajar, maka siswa tidak tahan lama belajar. Siswa akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Hal tersebut berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan.

7. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan

berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya keinginan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.⁵⁹

D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Nana Saodih dan Sumantri. Karakteristik anak usia SD, meliputi:⁶⁰

1. Senang Bermain

Pada umumnya anak SD terutama kelas-kelas rendah itu senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai.

2. Senang bergerak

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling sekitar 30 menit. oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah

⁵⁹ Uno Hamzah B, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 23

⁶⁰ <http://sabrinariz.blogspot.com/2014/05/karakteristik-dan-ciri-khas-anak-sd.html>
diakses pada tanggal 02 juli 2018 pada pukul 11.14 WIB.

atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi jangka waktu yang lama, di rasakan anak sebagai siksaan.

3. Senangnya bekerja dalam kelompok

Melalui pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak dapat belajar aspek-aspek penting dalam proses sosialisasi seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada orang dewasa di sekelilingnya, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing secara sehat bersama teman-temannya, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar keadilan dan demokrasi melalui kelompok.

4. Senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung

Berdasarkan teori tentang psikologi perkembangan yang terkait dengan perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, anak belajar menghubungkan antara konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Pada masa ini anak belajar untuk membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang waktu, fungsi badan, peran jenis kelamin, moral. Pembelajaran di SD cepat dipahami anak, apabila anak dilibatkan langsung melakukan atau praktik apa yang diajarkan gurunya.

E. Ranah Kognitif

Pada penelitian ini peneliti membatasi pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga pada ranah kognitif

saja. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan kompetensi berpikir seseorang. Ranah ini membawa peserta didik ke dalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menganalisis, menghubungkan, mengonseptualisasikan, memecahkan masalah, dan sebagainya. Ranah kognitif terdiri dari enam jenjang berpikir yang disusun dari tingkatan yang lebih sederhana ke yang lebih kompleks, dari jenjang berpikir yang hanya menuntut aktivitas intelektual sederhana ke yang menuntut kerja intelektual tingkat tinggi. Keenam tingkatan yang dimaksud adalah ingatan (*knowledge*, C1), pemahana (*comprehension*, C2), penerapan (*application*, C3), analisis (*analysis*, C4), sintesis (*synthesis*, C5), dan evaluasi (*evaluation*, C6). Jenjang ingatan sampai penerapan disebut sebagai jenjang berpikir tingkat sederhana, sedang jenjang analisis sampai evaluasi sebagai jenjang berpikir tingkat tinggi.⁶¹

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya untuk mata pelajaran teoretis, aspek kognitif biasanya paling banyak mendapat perhatian. Hal itu tampak pada perumusan kompetensi dasar dan indikator, pemilihan bahan ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian yang dilakukan.⁶²

⁶¹ Burhan Nurgiyanto, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: BPFE, 2010) hlm. 57-58.

⁶² *Ibid.*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶³

Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yang dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yaitu mengembangkan produk berupa media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

Produk ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh dalam penelitian ini adalah melalui pengembangan yang berorientasi pada produk yaitu berupa media evaluasi pembelajaran

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 297.

berbentuk permainan ular tangga pada siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponen. Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk.⁶⁴

Penelitian ini termasuk dalam model pengembangan prosedural karena penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk. Selain itu dalam penelitian ini harus mengikuti langkah-langkah model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Hal ini sesuai dengan pengertian dari jenis model pengembangan prosedural.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall untuk menghasilkan sebuah produk, adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan Borg & Gall, sebagai berikut:⁶⁵

1. Penelitian dan pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan informasi awal yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan

⁶⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 200.

⁶⁵ *Ibid.* hlm. 228.

awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Ini bisa dilakukan, misalnya melalui pengamatan kelas untuk melihat kondisi riil lapangan. Kajian pustaka dan termasuk literatur pendukung terkait sangat diperlukan sebagai landasan melakukan pengembangan.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, mencakup kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas yaitu: merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil. Hal yang sangat urgen dalam tahap 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

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

4. Uji coba awal

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. Uji coba ini dilakukan terhadap format program yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

5. Revisi produk

Hasil uji coba pada tahap awal dipakai untuk merevisi produk awal. Revisi produk, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal ini untuk memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh pada saat uji coba. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula. Produk yang telah direvisi kemudian diadakan uji coba.

6. Uji coba lapangan

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 terhadap sebanyak 5-15 sekolah 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, yang dikerjakan, berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok subjek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan program atau 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 coba lapangan. Uji lapangan ini melibatkan unit atau subjek yang lebih besar lagi. Uji lapangan ini bisa melibatkan 10-30 sekolah atau 40-200 subjek, dan disertai wawancara, observasi, dan penyampaian angket dan kemudian dilakukan analisis. Hasil analisis ini kemudian menjadi bahan untuk keperluan produk berikutnya, atau revisi produk akhir.

9. Revisi produk akhir

Setelah dilaksanakan uji lapangan, dalam skala besar selanjutnya hasilnya dipakai untuk melakukan revisi produk akhir, yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas (*field testing*).

Mengingat uji lapangan ini melibatkan subjek yang banyak, hasilnya akan memberikan masukan yang sangat berharga untuk revisi produk tersebut. Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

10. Desiminasi dan implementasi

Langkah akhir kegiatan penelitian dan pengembangan model Borg & Gall ini adalah desiminasi dan implementasi. Tahap desiminasi dan implementasi ini, yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.

Akan tetapi dalam penelitian pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya mengadopsi enam langkah dan ada penambahan langkah yakni, tahap validasi dan revisi produk. Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya pada penelitian. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Validasi
5. Revisi produk

6. Uji coba awal
7. Revisi produk
8. Uji lapangan

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini memodifikasi model Borg & Gall. Peneliti melakukan modifikasi, karena terkendala oleh waktu dan biaya yang terbatas untuk melakukan penelitian dan tidak memungkinkan untuk melakukan langkah selanjutnya. Penelitian ini dilakukan di SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar pada siswa kelas IV. Prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti ada delapan langkah, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan mengidentifikasi masalah pada siswa kelas IV SD. Peneliti menggali data dengan melakukan observasi kelas dan juga wawancara kepada guru kelas IV SD. 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 yang ada pada tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SD.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan desain awal dari media yang akan dikembangkan. Peneliti merancang produk yang akan

dikembangkan menjadi media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Dengan adanya media evaluasi pembelajaran ini, siswa dapat berlatih mengerjakan soal-soal dalam bentuk permainan. Selain itu peneliti juga menyusun soal-soal dan buku panduan permainan untuk guru.

3. Pengembangan format produk awal

Tahap selanjutnya yakni peneliti membuat media dalam bentuk permainan ular tangga. Selain itu peneliti membuat soal-soal dalam bentuk kartu dan membuat buku panduan permainan ular tangga untuk guru. Dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran ini, peneliti melakukan konsultasi dengan beberapa pihak untuk memberi saran dalam pembuatan produk media yang dikembangkan. Dari sini nantinya produk bisa ditambah atau dikurangi lagi menyesuaikan dengan hasil uji coba validasi dari para ahli.

4. Validasi

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media evaluasi pembelajaran kepada para validator. Validator tersebut antara lain; ahli isi/materi, ahli desain dan media, serta praktisi atau guru kelas. Setelah diperoleh hasil penilaian dari para validator, peneliti melakukan revisi produk.

5. Revisi Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terkait hasil uji coba kepada validator. Kekurangan pada saat uji coba kepada validator

diperbaiki pada tahap ini. Dari data hasil penilaian tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk media yang dikembangkan kemudian dapat dilakukan uji coba awal.

6. Uji coba awal

Pada tahap uji coba awal ini, peneliti melakukan kegiatan uji coba awal produk media yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sehingga bisa dilakukan perbaikan demi penyempurnaan media yang dikembangkan. Pada tahap ini melibatkan 5 siswa dan 1 guru, kemudian diadakan revisi produk demi penyempurnaan produk yang dikembangkan.

7. Revisi produk

Setelah melakukan uji coba awal, peneliti dapat memperbaiki produk yang telah dikembangkan agar lebih menarik sesuai dengan saran atau masukan dari para siswa dan guru. Dari data hasil penilaian tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk media yang dikembangkan kemudian dapat dilakukan uji coba lapangan.

8. Uji lapangan

Pada uji coba lapangan ini, peneliti melakukan uji coba pada produk media yang dikembangkan di SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar pada siswa kelas IV.

D. Uji Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan dari produk yang dihasilkan. Dalam uji coba produk ini, meliputi:

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi ahli isi materi, ahli desain media, dan praktisi. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini adalah ahli isi materi, ahli desain media, dan praktisi yakni guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar..

1) Ahli isi materi

Ahli isi materi dalam pengembangan ini adalah seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal S2 yang memahami pembelajaran tematik. Selain itu ahli juga seseorang yang bersedia menjadi penguji produk pengembangan media

evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2) Ahli desain media

Ahli desain media pembelajaran dalam penelitian ini adalah seseorang yang ahli di bidang desain media, memiliki latar belakang minimal S2, dan telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran, serta bersedia menjadi penguji produk media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk kelas IV SD.

3) Praktisi/Guru

Praktisi dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Malang. Pemilihan praktisi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar, selain itu guru tersebut yang lebih memahami karakteristik siswa.

c. Data Uji Ahli

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan dari uji ahli ini sebagai dasar untuk menentukan kevalidan produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, yaitu kuantitatif dan kualitatif.

- 1) Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase melalui angket penilaian ahli.
 - a) Penilaian ahli isi
 - b) Penilaian ahli desain media
 - c) Penilaian praktisi
- 2) Data kualitatif, dapat berupa:
 - a) Informasi mengenai pembelajaran tematik yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.
 - b) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli desain media, dan praktisi yakni guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Sugiyono menjelaskan bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi.⁶⁶

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, dokumentasi, dan angket.

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 293.

1) Wawancara

Dalam teknik wawancara hampir sama dengan kuesioner. Wawancara itu sendiri dibagi menjadi 3 kelompok yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan wawancara mendalam (*in-depth interview*). Namun peneliti disini akan melakukan wawancara mendalam, hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang kompleks, yang sebagian besar berisi pendapat, sikap, dan pengalaman pribadi. Untuk menghindari kehilangan informasi, maka peneliti meminta izin kepada informan untuk menggunakan alat perekam. Sebelum dilaksanakan wawancara mendalam, peneliti menjelaskan atau memberi sekilas gambaran dan latar belakang secara ringkas dan jelas mengenai topik penelitian.

Peneliti harus memperhatikan cara-cara yang benar dalam melakukan wawancara, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Pewawancara hendaknya menghindari kata yang memiliki arti ganda, taksa, atau pun yang bersifat ambiguitas.
- b) Pewawancara menghindari pertanyaan panjang yang mengandung banyak pertanyaan khusus. Pertanyaan yang panjang hendaknya dipecah menjadi beberapa pertanyaan baru.

- c) Pewawancara hendaknya mengajukan pertanyaan yang konkrit dengan acuan waktu dan tempat yang jelas.
- d) Pewawancara seyogyanya mengajukan pertanyaan dalam rangka pengalaman konkrit si responden.
- e) Pewawancara sebaiknya menyebutkan semua alternatif yang ada atau sama sekali tidak menyebutkan alternatif.
- f) Dalam wawancara mengenai hal yang dapat membuat responden marah, malu atau canggung, gunakan kata atau kalimat yang dapat memperhalus.

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang digunakan peneliti disini berupa foto, gambar, serta data-data mengenai SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar beserta kegiatan evaluasinya. Hasil penelitian akan semakin sah dan dapat dipercaya apabila didukung dengan foto.

3) Kuesioner (Angket)

Angket atau yang biasa disebut kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk menggali data tentang pengembangan media evaluasi pembelajaran melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas IV SDN

Kebonduren 01 Kabupaten Blitar. Berikut ini akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam pengembangan ini:

a) Aspek Isi Materi

Tabel 3. 1
Tabel Indikator Angket pada Aspek Isi Materi

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pertanyaan pada media evaluasi pembelajaran sesuai dengan aspek pengetahuan pada tema 9 subtema 2					
2	Teks pertanyaan pada nomor 1-10 sesuai dengan pembelajaran 1					
3	Teks pertanyaan pada nomor 11-20 sesuai dengan pembelajaran 2					
4	Teks pertanyaan pada nomor 21-30 sesuai dengan pembelajaran 3					
5	Teks pertanyaan pada nomor 31-40 sesuai dengan pembelajaran 4					
6	Teks pertanyaan pada nomor 41-50 sesuai dengan pembelajaran 5					
7	Teks pertanyaan pada nomor 51-60 sesuai dengan pembelajaran 6					
6	Butir-butir soal tidak bermakna ambigu					
8	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dengan usia siswa					
9	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif					
10	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga komunikatif dan sesuai dengan usia siswa					
11	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk					

	permainan ular tangga jelas dan mempermudah pemahaman siswa					
12	Kelengkapan soal-soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat					
13	Kesesuaian materi dengan soal-soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk media ular tangga					
14	Butir-butir soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menambah pengetahuan dan wawasan siswa					
15	Kelengkapan soal yang dimuat dalam media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat dan sesuai					
16	Bentuk soal (pilihan ganda, isian, dan uraian) pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mempermudah pemahaman siswa					
17	Kejelasan dan perintah pada kartu soal media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat					
18	Petunjuk permainan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat					
19	Buku panduan untuk guru sesuai dengan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga					
20	Petunjuk untuk siswa pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas					
Jumlah						

Keterangan:

1 : Sangat tidak baik

4 : Baik

2 : Kurang baik

5 : Sangat baik

3 : Cukup baik

b) Aspek Desain

Tabel 3.2
Tabel Indikator Angket pada Aspek Desain

No .	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain papan ular tangga menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran					
2	Desain kartu soal menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran					
3	Ukuran panjang dan lebar papan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dan tepat					
4	Ukuran dan warna kartu soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk ular tangga tepat					
5	Ukuran dan warna pion pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat					
6	Ukuran dan warna dadu pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat					
7	Ilustrasi gambar ular pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas					
8	Ilustrasi gambar tangga pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas					
9	Gambar pendukung yang terletak pada <i>start</i> dan <i>finish</i> menarik untuk kegiatan evaluasi					
10	Jenis, ukuran, dan warna font pada papan ular tangga tepat dan sesuai					
11	Jenis, ukuran, dan warna font pada kartu soal evaluasi pembelajaran tepat dan sesuai					
12	Desain dan tampilan warna pada media evaluasi pembelajaran ini menarik untuk kegiatan evaluasi					
13	Alur media evaluasi pembelajar berbentuk permainan ular tangga mudah dipahami siswa					
14	Bahan yang digunakan dalam media evaluasi pembelajaran tepat dan sesuai					

15	Desain buku panduan untuk guru dan petunjuk bagi siswa tepat dan jelas					
16	Jenis, ukuran, dan warna font pada buku panduan untuk guru dan petunjuk untuk siswa jelas dan sesuai					
17	Informasi pada petunjuk untuk siswa jelas					
18	Informasi pada buku panduan untuk guru tepat dan jelas					
19	Sajian dan tampilan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik					
20	Media evaluasi pembelajaran menarik untuk digunakan ketika sedang kegiatan evaluasi pembelajaran					
Jumlah						

Keterangan:

1 : Sangat tidak baik

4 : Baik

2 : Kurang baik

5 : Sangat baik

3 : Cukup baik

c) Aspek Praktisi

Tabel 3.3
Tabel Indikator Angket pada Aspek Praktisi

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa					
2	Media evaluasi pembelajaran mudah digunakan siswa ketika kegiatan evaluasi					
3	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini dapat memberikan suasana rileks pada saat kegiatan evaluasi					
4	Media yang digunakan memberikan pengetahuan baru untuk siswa					
5	Media cocok digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran					
6	Media menarik minat siswa untuk belajar					
7	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga cukup meningkatkan antusias siswa					
8	Konten pada media evaluasi pembelajaran menarik siswa untuk semangat belajar					
9	Media memotivasi siswa untuk belajar					
10	Media layak digunakan di kelas dalam kegiatan evaluasi maupun bermain					
11	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami					
12	Media efektif dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi					
13	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mempermudah dalam kegiatan evaluasi					

14	Media disusun sesuai materi yang telah ditentukan					
15	Media membuat siswa antusias dalam kegiatan evaluasi					
16	Media memiliki petunjuk untuk siswa yang jelas					
17	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menambah pengetahuan pada siswa					
18	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif					
19	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa ekspresif					
20	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa berfikir kritis					
Jumlah						

Keterangan:

1 : Sangat tidak baik

4 : Baik

2 : Kurang baik

5 : Sangat baik

3 : Cukup baik

e. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif dengan menghitung persentase jawaban yang diberikan kepada uji ahli isi/materi, ahli desain dan media, dan praktisi yakni guru kelas. Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x_i$: Jumlah total skor ideal

Dalam pemberian makna dan pengembalian keputusan untuk merevisi media yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁶⁷

Tabel 3.4
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasar Persentase Rata-rata

Persentase (%)	Kualifikasi	Tingkat Kevalidan
90% - 100%	Sangat baik	Sangat valid/tidak revisi
75% - 89%	Baik	Valid/tidak revisi
65% - 74%	Cukup	Cukup valid/sebagian revisi
55% - 64%	Kurang	Kurang valid/revisi
0% - 54%	Sangat kurang	Sangat kurang valid/revisi

Berdasarkan kriteria di atas, media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi kriteria skor 75% - 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid. Revisi dilakukan sampai memenuhi kriteria valid.

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Hlm. 313

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah perbandingan hasil angket observasi motivasi belajar ketika kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan lembar berisi soal-soal dengan hasil angket motivasi belajar ketika kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Desain uji coba ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar terhadap media evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa. Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar. Sebelum diujikan langsung ke lapangan, produk yang sudah dikembangkan, diuji cobakan terhadap uji kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa dari kelas IV. Kemudian hasil dari uji kelompok kecil ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang selanjutnya diuji cobakan terhadap kelas besar.

c. Data Uji Coba

Data digunakan dari uji coba ini sebagai dasar untuk menentukan tingkat motivasi belajar terhadap produk yang dihasilkan. Data uji coba ini adalah:

- 1) Hasil angket siswa sebelum dan sesudah menerima *treatment*. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.
- 2) Hasil observasi. Observasi dilakukan terhadap proses kegiatan evaluasi menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.

d. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1) Angket Penilaian terhadap Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data yang lebih lengkap tentang pengalaman siswa dalam menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Angket ini berupa angket *multiple choice* yang dikembangkan sesuai dengan indikator pemahaman konsep. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penilaian siswa terhadap penggunaan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.

Tabel 3.5
Angket penilaian pada siswa terhadap media evaluasi
pembelajaran berbentuk ular tangga

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Apakah tampilan warna pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar ?				
2.	Apakah tampilan gambar pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar ?				
3.	Apakah bentuk papan dari media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar ?				
4.	Apakah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mudah untuk dioperasikan ?				
5.	Apakah adik senang kegiatan evaluasi menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ?				
6.	Apakah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran dapat membuat adik semangat dalam belajar ?				
7.	Apakah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu adik dalam kegiatan evaluasi ?				
8.	Apakah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu adik dalam menemukan jawaban yang benar ?				

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju

3 = Setuju

2 = Tidak setuju

4 = Sangat setuju

2) Angket Motivasi Belajar

Angket ini digunakan untuk memperoleh data yang lebih lengkap tentang motivasi belajar siswa saat sebelum dan sesudah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Angket ini dibuat berdasarkan pengembangan dari indikator motivasi belajar. Angket ini diisi oleh peneliti ketika melakukan observasi dikelas untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa ketika kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan lembar soal-soal dan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.

Tabel 3.6
Angket penilaian terhadap motivasi belajar ketika kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan lembar soal

Variabel	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Siswa belajar tema 9 subtema 2 atas keinginannya sendiri				
		Siswa belajar tema 9 subtema 2 sebelum diberikan guru di sekolah				
		Siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal dari materi tema 9 subtema 2 yang sulit				
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Siswa ingin belajar materi tema 9 subtema lebih mendalam				
		Siswa ingin mengerjakan latihan soal tanpa disuruh guru				
		Siswa merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran materi tema 9 subtema 2				
	Adanya harapan dan	Siswa merasa yakin dapat menguasai pelajaran dari				

	cita-cita masa depan	materi tema 9 subtema 2 meskipun materi tersebut dianggap sulit				
		Siswa rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan				
		Siswa yakin materi dari tema 9 subtema 2 sangat bermanfaat untuk masa depan				
	Adanya penghargaan dalam belajar	Nilai siswa dalam pelajaran tematik selalu meningkat				
		Guru memberi pujian atas usaha siswa dalam mempelajari sebuah materi sehingga siswa menjadi lebih semangat				
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Siswa memahami tema 9 subtema 2 dengan mudah saat guru menjelaskannya				
		Siswa mudah memahami materi tema 9 subtema 2 karena diselingi dengan permainan				
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Siswa tidak merasa bosan saat belajar tematik				
		Adanya bimbingan guru dalam menyelesaikan latihan soal membuat siswa lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal				

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Sangat Setuju

Tabel 3.7
 Angket penilaian terhadap motivasi belajar ketika kegiatan
 evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi
 pembelajaran berbentuk permainan ular tangga

Variabel	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa ingin terus belajar materi tematik				
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa ingin mempelajari latihan soal yang belum diberikan guru di sekolah				
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal dari materi tema 9 subtema 2 yang sulit				
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa ingin belajar materi tema 9 subtema lebih mendalam				
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa ingin mengerjakan latihan soal tematik yang banyak				
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran materi tema 9 subtema 2				
	Adanya harapan dan	Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				

	cita-cita masa depan	siswa merasa yakin dapat menguasai pelajaran dari materi tema 9 subtema 2 meskipun materi tersebut dianggap sulit				
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan				
		Siswa yakin dengan adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga materi dari tema 9 subtema 2 sangat bermanfaat untuk masa depan				
	Adanya penghargaan dalam belajar	Nilai siswa dalam pelajaran tematik meningkat setelah belajar latihan soal menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				
		Siswa menjadi lebih semangat dalam belajar saat guru memberikan pujian atas usaha siswa mempelajari materi tema 9 subtema 2 menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Siswa lebih memahami latihan soal tema 9 subtema 2 saat guru menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dalam kegiatan evaluasi pembelajaran				
		Siswa lebih mudah memahami latihan soal materi tema 9 subtema 2 saat guru melakukan				

		kegiatan evaluasi diselingi dengan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Siswa tidak merasa bosan jika dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				
		Adanya bimbingan guru dalam menyelesaikan latihan soal membuat siswa lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				

Keterangan :

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Sangat Setuju

3) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi yang dilakukan peneliti merupakan observasi nonpartisipan. Dalam obeservasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.⁶⁸ Observasi dilakukan ketika proses kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan lembaran soal-soal dan

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2011), Hlm. 145.

menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Peneliti disini mengamati keaktifan dan semangat siswa dalam menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga, selain itu peneliti juga mengamati kesulitan siswa dalam menggunakan media tersebut.

e. Teknik Analisis Data

1) Analisis Hasil Angket

Aturan penilaian untuk jawaban dari angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Skala Penilaian Angket

Jawaban	Skor
Sangat minat, sangat semangat, sangat memperhatikan, sangat senang, sangat ingin, sangat tertarik, sangat paham, sangat setuju	4
Minat, semangat, memperhatikan, senang, ingin, tertarik, paham, setuju	3
Tidak minat, tidak semangat, tidak memperhatikan, tidak senang, tidak ingin, tidak tertarik, tidak paham, tidak setuju.	2
Sangat tidak minat, sangat tidak semangat, sangat tidak memperhatikan, sangat tidak ingin, sangat tidak tertarik, sangat tidak paham, sangat tidak setuju	1

Rumus perhitungan persentase hasil angket adalah sebagai berikut:

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

- P = Persentase
 x = Jawaban responden
 x_i = Nilai ideal dalam satu item
 100% = Bilangan konstan

Data hasil angket kemudian dianalisis dengan pedoman kriteria sebagai berikut:⁶⁹

Tabel 3.7
Kualifikasi Hasil Persentase Tingkat Motivasi Siswa

Persentase	Kategori
$80\% < p \leq 100\%$	Sangat tinggi
$65\% < p \leq 80\%$	Tinggi
$55\% < p \leq 65\%$	Sedang
$40\% < p \leq 55\%$	Rendah
$0\% < p \leq 40\%$	Sangat rendah

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2001), Hlm. 245

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Proses Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga

Prosedur penelitian dan pengembangan ini memodifikasi model Borg & Gall. Peneliti melakukan modifikasi, karena terkendala oleh waktu dan biaya yang terbatas untuk melakukan penelitian dan tidak memungkinkan untuk melakukan langkah selanjutnya. Penelitian ini dilakukan di SDN Kebonduren 01 kabupaten Blitar pada siswa kelas IV. Prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti ada delapan langkah, yaitu:

a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan mengidentifikasi masalah pada siswa kelas IV SDN Kebonduren Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar pada tanggal 13 Oktober 2017 pukul 08.42 WIB, dalam kegiatan evaluasi pembelajaran guru hanya menggunakan lembaran-lembaran soal. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Supiatun, S. Pd selaku wali kelas IV:

“Di kelas IV ini kegiatan evaluasi pembelajarannya menggunakan tes tulis berupa lembaran-lembaran soal yang kemudian dijawab oleh siswa.”⁷⁰

Selain itu suasana siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran tersebut menjadi tenang dan ada pula yang terlihat tegang. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Supiatun, S. Pd selaku wali kelas IV:

“Suasananya menjadi tenang dan siswa fokus pada soal-soal yang diujikan, namun ada pula yang terlihat tegang ketika kegiatan evaluasi pembelajaran berlangsung.”⁷¹

Sehingga hasil belajar yang di dapat siswa menjadi kurang maksimal, seperti yang dijelaskan oleh Ibu Supiatun, S. Pd selaku wali kelas IV:

“Hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal karena ada siswa yang kesulitan mengerjakan soal lalu tidak dijawab.”⁷²

Kegiatan evaluasi pembelajaran ini dilakukan setiap satu minggu sekali dengan memuat materi pada satu subtema, seperti yang dijelaskan oleh Ibu Supiatun, S. Pd selaku wali kelas IV:

“Evaluasi pembelajaran dilakukan setiap satu minggu sekali ketika materi satu subtema sudah selesai.”⁷³

⁷⁰ Wawancara dengan Ibu Supiatun, S. Pd, Guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, pada tanggal 13 Oktober 2017 pukul 08.42 WIB.

⁷¹ Wawancara dengan Ibu Supiatun, S. Pd, Guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, pada tanggal 13 Oktober 2017 pukul 08.42 WIB.

⁷² Wawancara dengan Ibu Supiatun, S. Pd, Guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, pada tanggal 13 Oktober 2017 pukul 08.42 WIB.

⁷³ Wawancara dengan Ibu Supiatun, S. Pd, Guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, pada tanggal 13 Oktober 2017 pukul 08.42 WIB.

Setiap evaluasi pembelajaran memuat 25 butir soal yang terdiri dari soal pilihan ganda, isian, dan uraian. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Ibu Supiatun, S. Pd, selaku wali kelas IV:

“Setiap evaluasi itu ada 25 butir soal, 10 soal pilihan ganda, 10 soal isian atau jawab singkat, dan 5 soal uraian.”⁷⁴

Setiap butir soal tersebut memuat kompetensi dasar dari satu subtema. Berikut ini contoh kisi-kisi kompetensi dasar yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran:

Muatan	Kompetensi Dasar	Bentuk Soal	Nomor Soal
Pkn	3.4 Memahami berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	Pilihan Ganda	1-5
		Isian	1-2
		Uraian	1
Bahasa Indonesia	3.1 Menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	Pilihan Ganda	6-8
		Isian	3
		Uraian	2
	3.2 Memetakan keterhubungan antar gagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.	Pilihan Ganda	9-10
		Isian	4
Ilmu Pengetahuan Alam	3.6 Memahami sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indra pendengaran.	Pilihan Ganda	11-15
		Isian	5-6
		Uraian	3
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.2 Memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.	Pilihan Ganda	16-20
		Isian	7-8
		Uraian	4
SBdp	3.3 Memahami dasar-dasar gerak tari daerah.	Pilihan Ganda	21-25
		Isian	9-10
		Uraian	5

Gambar 4.1
Contoh Kisi-kisi Evaluasi Pembelajaran

⁷⁴ Wawancara dengan Ibu Supiatun, S. Pd, Guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, pada tanggal 13 Oktober 2017 pukul 08.42 WIB.

Berikut ini peneliti mengidentifikasi kompetensi dasar pada tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SD:

Tabel 4.1
Kompetensi Dasar Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Mata pelajaran	Kompetensi Dasar
IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
PPKn	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
SBdP	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.
IPA	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas

	bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari. 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.
--	---

b. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan desain awal dari media yang akan dikembangkan. Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media evaluasi pembelajaran melalui permainan ular tangga. Sebelum merancang produk, peneliti mengembangkan kompetensi dasar menjadi indikator. Dari indikator tersebut disusun menjadi butir-butir soal. Selain menyusun butir-butir soal, peneliti juga menyusun buku panduan media evaluasi pembelajaran melalui permainan ular tangga untuk guru. Berikut ini hasil dari mengembangkan kompetensi dasar menjadi indikator hingga menjadi butir-butir soal:

Tabel 4.2
Hasil dari Mengembangkan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Butir-butir Soal

Pembelajaran	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Tingkat
1	IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	3.1.1 Siswa dapat menyebutkan karakteristik ruang sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten dengan tepat 3.1.2 Siswa dapat menyebutkan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat provinsi dengan tepat	1. Sebutkan 1 hasil tambang yang di hasilkan di daerah Gresik... 2. Marmer memiliki kegunaan sebagai bahan konstruksi bangunan. Sebutkan 1 daerah penghasil marmer di Jawa Timur... .	1 2
		4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari	4.1.2 Siswa dapat menyebutkan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dengan tepat	3. Sebutkan 2 manfaat hasil perkebunan kelapa sawit bagi kehidupan kita?	1

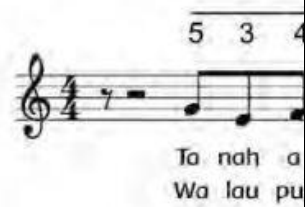
		tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi			
	Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Siswa mampu menunjukkan kata tanya dalam wawancara dengan tepat 3.3.2 Siswa mampu membedakan pewawancara dan narasumber dengan tepat	4. Pewawancara : “... akibatnya jika manusia tidak melaksanakan kewajiban terhadap lingkungan alam?” Narasumber : “Terjadi bencana banjir, tanah longsor, dan lingkungan tercemar.” Kata tanya apa yang sesuai untuk melengkapi wawancara tersebut... . a. Dimana b. Kapan c. Apa d. Mengapa 5. Andi : “Kegiatan apa yang sudah Bapak lakukan dalam menjaga kelestarian lingkungan?” Pak Ali : “Ikut kerja bakti setiap minggu	

				yang diadakan di lingkungan rumah.” Dari percakapan diatas, Pak Ali merupakan? - Wartawan - Narasumber - Reporter - Pewawancara	
		4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Siswa mampu mengubah kata tidak baku menjadi kata baku dengan tepat 4.3.2 Siswa mampu mengubah kalimat tidak efektif menjadi kalimat efektif dengan tepat	6. selain dari pajak, modal utama pembangunan juga berasal dari penjualan sumber daya alam. Misalnya bahan-bahan tambang dan hasil pertanian yang dijual atau dieksport ke negara lain. Pada teks tersebut ada kata yang tidak baku, ubahlah kata tersebut menjadi kata baku... . 7. Selain dari pajak modal utama dari pembangunan itu juga dari berasal penjualan sumber daya alam itu. Ubahlah kalimat tersebut menjadi	

	IPA	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari	3.5.1 Siswa mampu menyebutkan sumber energi terbesar di bumi dengan tepat 3.5.2 Siswa mampu menunjukkan perubahan bentuk energi pada alat yang digunakan sehari-hari dengan tepat	kalimat efektif... . 8. Sumber energi terbesar yang ada di Bumi adalah... . 9. Dibawah ini alat manakah yang menunjukkan perubahan energi listrik ke energi gerak... . a. Setrika b. Oven c. Blender d. Hairdryer	11
		4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Siswa mampu menemukan perubahan bentuk energi di dalam kelas dengan tepat	10. Coba amati benda di kelasmu, manakah yang termasuk sumber energi dan perubahan energi apa yang terjadi?	12
	PPKn	3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Siswa mampu menunjukkan kewajiban dalam dunia pendidikan dengan tepat	11. Mendapatkan pendidikan yang layak termasuk ... sebagai warga negara. a. Hak b. Tanggung Jawab	13

		hari	3.2.2 Siswa mampu menyebutkan kewajiban sebagai warga negara dengan tepat 3.2.3 Siswa mampu menunjukkan hak sebagai warga negara dengan tepat	c. Kewajiban d. Sikap 12. Sumber pendapat negara dari kewajiban warga negaranya yang digunakan untuk pembangunan adalah... a. Iuran b. Pajak c. Upeti d. Bahan 13. Yang tidak termasuk hak sebagai warga negara adalah... . a. Menikmati hidup layak b. Mengeluarkan pendapat c. Menikmati persamaan kedudukan dan kepastian di muka hukum dan pemerintahan d. Hak menikmati kekayaan alam	1
--	--	------	---	---	---

		4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Siswa mampu menunjukkan kewajiban sebagai warga negara dengan tepat 4.2.2 Siswa mampu menunjukkan hak sebagai warga negara dengan tepat	14. Sebagai warga negara Indonesia kita dianjurkan untuk membayar pajak agar pembangunan di Indonesia merata. Hal tersebut termasuk dalam ... sebagai warga negara. 15. Mentaati peraturan yang telah dibuat oleh pemerintah merupakan ... sebagai warga negara Indonesia, agar pemerintahan dapat berjalan dengan baik serta cita-cita bangsa dan negara akan mudah tercapai. 16. Menikmati hidup layak dan bebas mengeluarkan pendapat termasuk ... sebagai warga negara.	2
	SBdP	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian tempo dengan tepat	17. Tanda tempo adalah... a. urutan nada yang	1

			3.2.2 Siswa mampu menunjukkan nada rendah dengan tepat	disusun secara berjenjang b. Tanda cara mengucapkan kata-kata dalam menyanyi agar pesan lagu dapat dimengerti dan dipahami pendengar c. Tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan d. Cara mencapai ketepatan nada dalam berbunyi 18.  Dari gambar diatas manakah yang menunjukkan nada	
--	--	--	---	--	--

				rendah... .	
		4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	4.2.1 Siswa mampu menghafalkan lagu “Tanah Airku” dengan tempo yang tepat 4.2.2 Siswa mampu menghafalkan lagu “Tanah Airku” dengan tinggi rendah nada yang tepat	19. Ayo nyanyikan lagu “Tanah Airku” dengan tempo yang tepat bersama teman-temanmu. 20. Ayo nyanyikan lagu “Tanah Airku” dengan tinggi rendah nada yang benar bersama teman-temanmu.	
3	IPA	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari	3.5.1 Siswa mampu mengenal sumber energi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat 3.5.2 Siswa mampu menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat	21. Pada malam hari kita membutuhkan penerangan berupa lampu, sumber energi yang dibutuhkan agar lampu dapat menyala adalah... . 22. Perubahan energi yang terjadi pada saat kita menyalakan lampu adalah... . a. Listrik ke Bunyi b. Matahari ke Listrik c. Listrik ke Cahaya d. Cahaya ke Listrik	

			3.5.3 Siswa mampu menyebutkan sumber energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat	23. Sumber energi yang dibutuhkan untuk kincir air adalah... .	1
		4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Siswa mampu menjelaskan perubahan bentuk energi dengan tepat 4.5.2 Siswa mampu menyebutkan perubahan energi listrik menjadi energi gerak dengan tepat 4.5.3 Siswa mampu menyebutkan contoh perubahan energi listrik ke energi panas dengan tepat	24. Perubahan bentuk energi apakah yang terjadi pada pembangkit listrik tenaga surya? a. Panas ke Listrik b. Cahaya ke Listrik c. Panas ke Cahaya d. Panas ke Bumi 25. Berikut ini perubahan energi listrik menjadi energi gerak, kecuali... . a. Kipas angin b. Blender c. Setrika d. Mixer 26. Tanyakan pada temanmu contoh perubahan energi listrik ke energi panas?	1
	Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh	3.3.1 Siswa mampu menunjukkan kata tanya dalam wawancara	27. Kata tanya berapa digunakan untuk menanyakan... .	2

		melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	dengan tepat 3.3.2 Siswa mampu menjelaskan aturan ketika wawancara dengan tepat	a. Keadaan b. Nama kegiatan c. Waktu d. Jumlah 28. Salah satu hal yang tidak boleh dilakukan saat melakukan wawancara adalah? a. Mengawali wawancara dengan pertanyaan ringan b. Menanyakan nama lengkap narasumber c. Merekam pembicaraan dalam wawancara d. Memotong pembicaraan narasumber	2
		4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	4.3.1 Siswa mampu mengubah kata tidak baku menjadi kata baku dengan tepat	29. Perubahan energi listrik menjadi gerak adalah penggunaan Ac, kipas angin, mikser, dan blender. Pada kalimat diatas terdapat kata yang tidak baku, ubahlah kata tersebut menjadi kata	2

			4.3.2 Siswa mampu mengubah kalimat tidak efektif menjadi kalimat efektif dengan tepat	baku... . 30. Listrik dari tenaga surya ini sudah mampu mengalir seluruh rumah-rumah warga selama 24 jam penuh. Ubahlah kalimat tersebut menjadi kalimat efektif... .	
4	PPKn	3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Siswa mampu menunjukkan kewajiban sebagai warga masyarakat dengan tepat 3.2.2 Siswa mampu menunjukkan kewajiban terhadap sumber daya alam dengan tepat. 3.2.3 Siswa mampu menunjukkan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat	31. Melestarikan sumber daya alam merupakan ... kita sebagai anggota masyarakat. 32. Melakukan reboisasi untuk menjaga ketersediaan sumber daya alam terutama air merupakan ... terhadap sumber daya alam. 33. Pak Eko memiliki sawah yang cukup luas, di sawah tersebut ditanami padi. Ketika panen tiba Pak Eko dan keluarganya menikmati hasilnya. Hal tersebut termasuk dalam ... memanfaatkan sumber	

				daya alam.	
		4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Siswa mampu menunjukkan kewajiban sebagai warga masyarakat dengan tepat 4.2.2 Siswa mampu mengklasifikasikan kewajiban sebagai warga negara terhadap sumber daya alam dengan tepat 4.2.3 Siswa mampu menyebutkan hak memanfaatkan sumber daya alam	34. Sebagai masyarakat yang baik kita harus menjaga ketersediaan sumber daya alam, perilaku tersebut menunjukkan ... terhadap sumber daya alam. 35. Di Kota Blitar sangat menjaga dan peduli untuk melestarikan alam demi menjaga ketersediaan sumber daya alam. Hal tersebut termasuk ... terhadap sumber daya alam. 36. Hasil pertanian yang dapat langsung dikonsumsi oleh masyarakat merupakan contoh dari... .	2
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara	3.3.1 Siswa mampu menunjukkan kata tanya dalam wawancara dengan tepat 3.3.2 Siswa mampu	37. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan cara memanfaatkan minyak bumi adalah... . 38. Jika kamu ingin		1

		menggunakan daftar pertanyaan.	mengenai narasumber sesuai topik yang dibahas dengan tepat	mengetahui topik tentang budidaya cengkeh, maka narasumber yang cocok adalah petani... .	
		4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Siswa mampu mengubah kata tidak baku menjadi kata baku dengan tepat 4.3.2 Siswa mampu mengubah kalimat tidak efektif menjadi kalimat efektif dengan tepat	39. Sisa tanaman dan hewan tergerak ke kerak bumi karena pergerakan lempeng bumi, kemudian menjadi fosil dan bereaksi dengan gas alam. Reaksi tersebut mengubah fosil menjadi cairan hitam yang disebut minyak bumi. Pada teks tersebut terdapat kata tidak baku, ubahlah kata tersebut menjadi kata baku... . 40. Proses dari pengolahan minyak bumi dilakukan secara bertahap dan bertingkat. Hasil dari pengolahan minyak bumi menjadi bahan	

				bakar minyak residu seperti bensin solar bensol dan minyak tanah. Ubahlah kalimat diatas menjadi kalimat efektif... .	
5	IPS	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian dari minyak bumi dengan tepat 3.1.2 Siswa mampu menyebutkan contoh pemanfaatan sumber daya alam dengan tepat 3.1.3 Siswa mampu menyebutkan manfaat hasil perkebunan dengan tepat	41. Baan tambang yang berasal dari tumbuhan atau makhluk hidup kecil yang terpendam selama jutaan tahun lamanya disebut... . a. Minyak bumi b. Batu bara c. tanah liat d. Pasir 42. Berikut ini tumbuhan yang dapat dimanfaatkan untuk obat-obatan, kecuali... . 43. Apa manfaat dari hasil perkebunan karet?	2
		4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik	4.1.1 Siswa mampu menyebutkan manfaat hasil pertanian dengan	44. Sebutkan 2 hasil pertanian beserta manfaatnya untuk	1

		ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	tepat 4.1.2 Siswa mampu menunjukkan bagian tumbuhan yang dapat dimanfaatkan dengan tepat 4.1.3 Siswa mampu menjelaskan pengertian dari minyak bumi dengan tepat	manusia? 45. Bagian buah kakao yang dimanfaatkan untuk diolah menjadi coklat adalah... . 46. Hasil kekayaan alam yang harus diolah terlebih dahulu agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat adalah... .	
	SBdP	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.	3.2.1 Siswa mampu menggambarkan lagu “Desaku yang Kucinta” dengan tepat 3.2.2 Siswa mampu menunjukkan nada rendah pada lagu “Desaku yang Kucinta” dengan tepat	47. Lagu “Desaku yang Kucinta” menggambarkan sebuah desa yang... . 48. Potongan notasi dibawah ini, manakah yang menunjukkan nada rendah... .	

					
		4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	4.2.1 Siswa mampu mengenal pencipta lagu “Desaku yang Kucinta” dengan benar 4.2.2 Siswa mampu menyanyikan lagu “Desaku yang Kucinta” dan memperhatikan tinggi rendah nada dengan tepat	49. Siapa pencipta lagu “Desaku yang Kucinta” ? 50. Ayo nyanyikan lagu “Desaku yang Kucinta” bersama teman-temanmu dengan memperhatikan tinggi rendah nada.	1 1
6	PPKn	3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Siswa mampu menerapkan kewajiban sebagai warga negara dengan benar 3.2.2 Siswa mampu menganalisis cara menjaga lingkungan sebagai kewajiban warga masyarakat dengan tepat	51. Saling mengingatkan jika ada yang merusak lingkungan merupakan bentuk upaya dalam ... kelestarian lingkungan. 52. Salah satu cara menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan adalah... a. Melakukan	3 4

			3.2.3 Siswa mampu membedakan upaya dalam menjaga kelestarian lingkungan dan sumberdaya alam dengan benar	pembiasaan- pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari misalnya berhemat air, membuang sampah pada tempatnya, dan lain-lain b. Melakukan kampanye cinta lingkungan menggunakan motor modifikasi c. Melakukan demonstrasi di jalanan d. Melakukan aksi 1 hari semua lingkungan harus bersih 53. Berikut ini upaya yang dapat dilakukan secara bersama dalam menjaga kelestarian lingkungan dan sumber daya alam, kecuali... . a. Melaksanakan kerja bakti	
--	--	--	---	--	--

				b. Mengelola sampah dengan baik c. Membuang sampah warga ke sungai d. Saling mengingatkan jika ada yang merusak lingkungan	
		4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Siswa mampu menunjukkan manfaat menjaga lingkungan dengan benar 4.2.2 Siswa mampu menunjukkan kewajiban menjaga lingkungan sekitar tempat tinggal dengan benar	54. Berikut ini yang tidak termasuk manfaat menjaga lingkungan adalah... a. Hidup aman terhindar dari bencana b. Hasil alam melimpah c. Kebutuhan tidak tercukupi karena alam telah rusak d. Hidup nyaman karena lingkungan asri 55. Lingkungan rumah menjadi bersih karena rutin diadakan kerja bakti. Hal tersebut merupakan hasil dari... . a. Membuang sampah sembarangan b. Menjaga kelestarian	

			4.2.3 Siswa mampu menerapkan cara menjaga lingkungan sekitar dengan benar	lingkungan c. Merusak alam sekitar d. Menjaga keamanan lingkungan 56. Salah satu usaha yang dapat kita lakukan untuk menjaga lingkungan adalah? a. Membuang sampah di sungai b. Menebang pohon sembarangan c. Mendaur ulang barang-barang bekas d. Merusak tanaman di lingkungan sekitar	3
	Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Siswa mampu menunjukkan kata tanya dalam wawancara dengan tepat	57. Ado: "... yang sudah anda lakukan dalam menjaga kelestarian lingkungan sekitar tempat tinggal?" Pak Edi: "Ikut kerja bakti di hari Minggu." Kata tanya yang sesuai untuk melengkapi wawancara tersebut adalah... .	2

			3.3.2 Siswa mampu menjelaskan pengertian dari narasumber dengan tepat	58. Ketika sedang melakukan wawancara kita membutuhkan informasi. Orang yang mampu memberikan informasi disebut dengan....	12
		4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Siswa mampu mengubah kata tidak baku menjadi kata baku dengan tepat 4.3.2 Siswa mampu mengubah kalimat tidak efektif menjadi kalimat efektif	59. Kegiatan kerjabakti di hari minggu telah menjadi budaya di sebagian besar masyarakat Indonesia. Dari kata diatas terdapat kata tidak baku, Ubahlah menjadi kata baku... . 60. Banyak kegiatan dalam kerja bakti seperti membersihkan lingkungan sekitar tempat tinggal dengan menyapu mencabut rumput liar menebang dahan pohon yang mengganggu membersihkan got dan saluran air serta	13

				membersihkan sampah. Ubahlah kalimat diatas menjadi kalimat efektif... .	
--	--	--	--	---	--

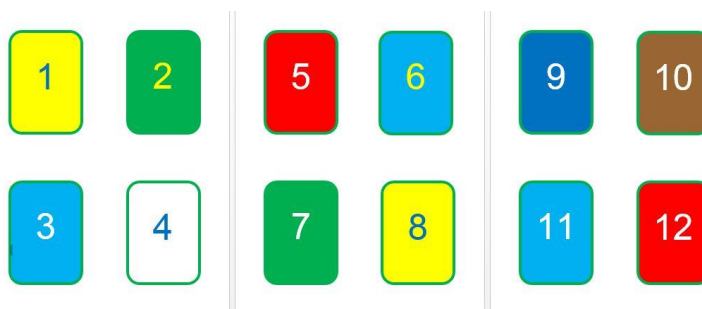


c. Pengembangan produk awal

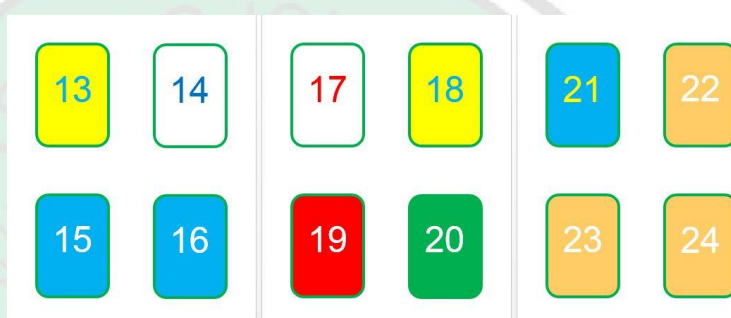
Tahap selanjutnya yakni peneliti membuat desain media evaluasi pembelajaran melalui permainan ular tangga. Selain itu butir soal yang sudah disusun dibuat menjadi bentuk kartu soal serta membuat buku panduan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga untuk guru. Dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran ini, peneliti melakukan konsultasi dengan beberapa pihak untuk memberi saran dalam pembuatan produk media yang dikembangkan. Dari sini nantinya produk bisa ditambah atau dikurangi lagi menyesuaikan dengan hasil uji coba validasi dari para ahli. Berikut desain awal media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga beserta kartu soal:



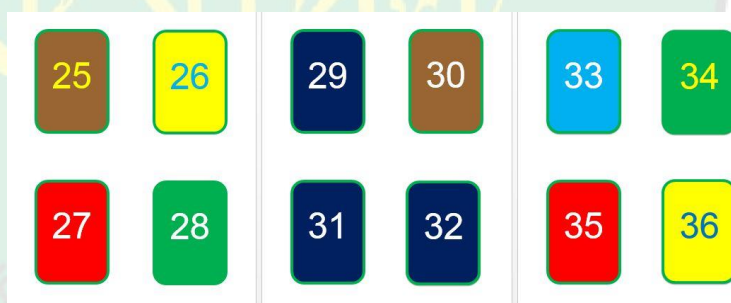
Gambar 4.2
Desain awal papan permainan ular tangga



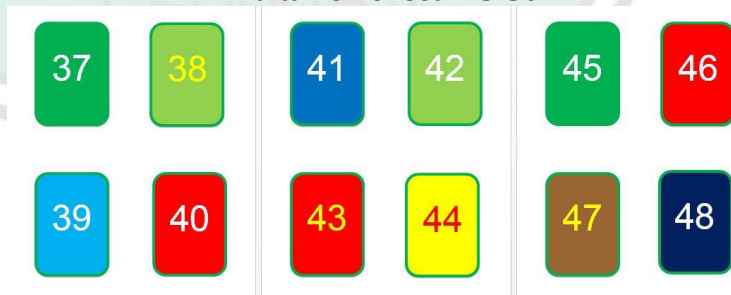
Gambar 4.3
Kartu nomor soal 1-12



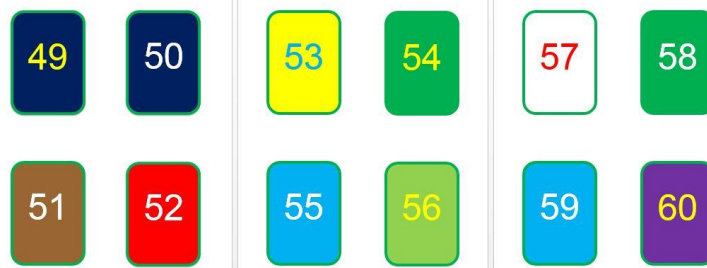
Gambar 4.4
Kartu nomor soal 13-24



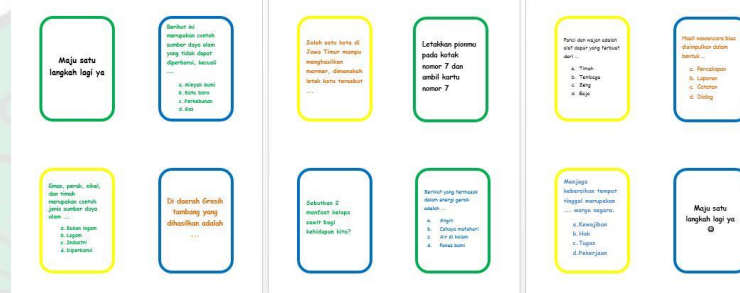
Gambar 4.5
Kartu nomor soal 25-36



Gambar 4.6
Kartu nomor soal 37-48



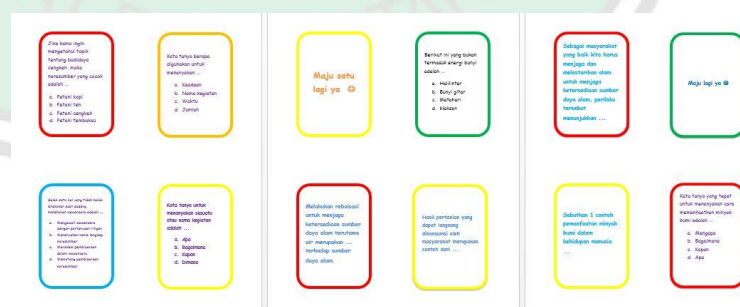
Gambar 4.7
Kartu nomor soal 49-60



Gambar 4.8
Kartu soal nomor 1-12



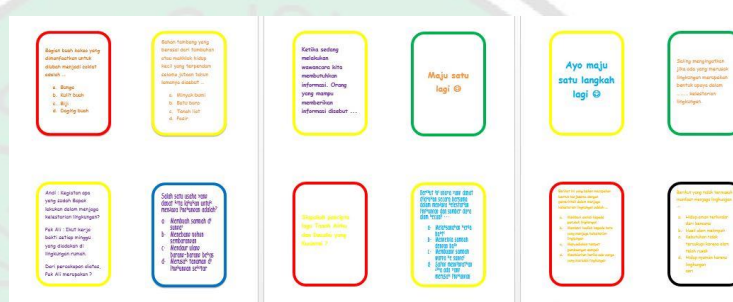
Gambar 4.9
Kartu soal nomor 13-24



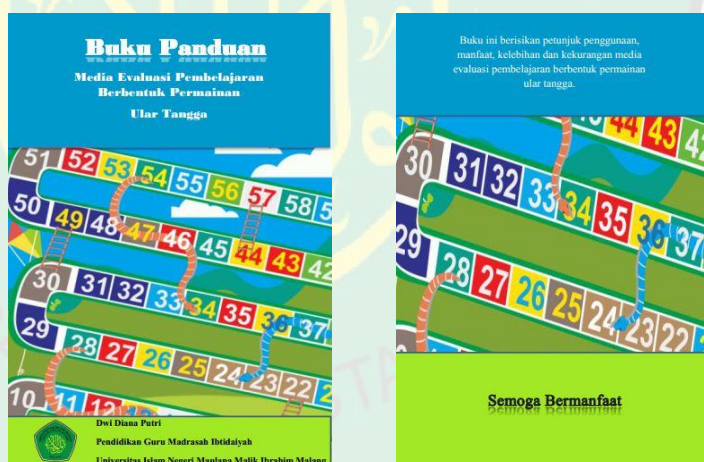
Gambar 4.10
Kartu soal nomor 25-36



Gambar 4.11
Kartu nomor soal 37-48



Gambar 4.12
Kartu nomor 49-60



Gambar 4.13

Tampilan awal luar buku panduan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga

d. Validasi

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga kepada para validator dimulai pada tanggal 2 Mei 2018 dan berakhir pada tanggal 18 Mei 2018. Validator tersebut antara lain : ahli isi/materi, ahli

desain dan media, serta praktisi atau guru kelas. setelah diperoleh hasil penilaian dari para validator, peneliti melakukan revisi produk. Adapun kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Kriteria penskoran angket ahli isi/materi, ahli desain dan media, serta praktisi

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Penyajian data berupa analisis penilaian berupa angket dari ahli isi/materi, ahli desain, dan praktisi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon serta penilaian terhadap media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan yang akan dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian. Data hasil uji validasi tersebut dianalisa dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian. Sedangkan data kualitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator.

1) Validasi ahli isi/materi

Penilaian uji validitas produk untuk ahli isi/materi dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidang materi pembelajaran tematik, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah dosen dari jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Ibu Nuril Nuzulia, M. PdI. Hasil dari validasi ahli isi/materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi/materi akan dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil penilaian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga oleh ahli isi/materi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (100%)	Tingkat kevalidan	Ket.
1	Pertanyaan pada media evaluasi pembelajaran sesuai dengan aspek pengetahuan pada tema 9 subtema 2	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Teks pertanyaan pada nomor 1-10 sesuai dengan pembelajaran 1	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Teks pertanyaan pada nomor 11-20 sesuai dengan pembelajaran 2	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4	Teks pertanyaan pada nomor 21-	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	30 sesuai dengan pembelajaran 3					
5	Teks pertanyaan pada nomor 31-40 sesuai dengan pembelajaran 4	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Teks pertanyaan pada nomor 41-50 sesuai dengan pembelajaran 5	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Teks pertanyaan pada nomor 51-60 sesuai dengan pembelajaran 6	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dengan usia siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak mengandung unsur nilai-nilai negative	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga komunikatif dan sesuai dengan usia siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

11	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas dan mempermudah pemahaman Tidak Perlu Revisi siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
12	Kelengkapan soal-soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
13	Kesesuaian materi dengan soal-soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk media ular tangga	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
14	Butir-butir soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menambah pengetahuan dan wawasan siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
15	Kelengkapan soal yang dimuat dalam media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	tangga tepat dan sesuai					
16	Bentuk soal (pilihan ganda, isian, dan uraian) pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mempermudah pemahaman siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
17	Kejelasan dan perintah pada kartu soal media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
18	Petunjuk permainan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
19	Buku panduan untuk guru sesuai dengan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
20	Petunjuk untuk siswa pada media evaluasi pembelajaran berbentuk	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

	permainan ular tangga jelas					
Jumlah		88	100	88%	Valid	Tidak Revisi

Data yang tertera di atas hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum xi$: Jumlah total skor ideal

Jadi jika dihitung:

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

Persentase hitung tingkat pencapaian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diperoleh 88%. Angka tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat pencapaian 88% berada pada kualisi valid. Dengan demikian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak revisi atau revisi sedikit jika diperlukan.

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari kritik, saran, dan komentar ahli isi/materi bidang pembelajaran tematik dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

Kritik dan saran media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga oleh isi/materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M. Pd. I	• Setiap satu Kompetensi Dasar dipecah menjadi minimal dua indikator. • Satu Indikator untuk satu pertanyaan

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas menunjukkan bahwa ada beberapa point yang perlu diperbaiki untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa.

2) Validasi ahli desain dan media

Penilaian uji validitas produk untuk ahli desain dan media dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam hal media dan desainnya dalam hal ini yang dimaksudkan adalah dosen dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Bapak Yuniar Setyo Marandy, S. Sn. Hasil dari validasi ahli desain dan media berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Hasil penilaian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga oleh ahli desain dan media

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Desain papan ular tangga menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Desain kartu soal menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran	3	5	60%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran panjang dan lebar papan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dan tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4	Ukuran dan warna kartu soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk ular tangga tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Ukuran dan warna pion pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

6	Ukuran dan warna dadu pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Ilustrasi gambar ular pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Ilustrasi gambar tangga pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Gambar pendukung yang terletak pada <i>start</i> dan <i>finish</i> menarik untuk kegiatan evaluasi	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Jenis, ukuran, dan warna font pada papan ular tangga tepat dan sesuai	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
11	Jenis, ukuran, dan warna font pada kartu soal evaluasi pembelajaran tepat dan sesuai	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
12	Desain dan tampilan warna pada media evaluasi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	pembelajaran ini menarik untuk kegiatan evaluasi					
13	Alur media evaluasi pembelajran berbentuk permainan ular tangga mudah dipahami siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
14	Bahan yang digunakan dalam media evaluasi pembelajaran tepat dan sesuai	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
15	Desain buku panduan untuk guru dan petunjuk bagi siswa tepat dan jelas	3	5	60%	Valid	Tidak Revisi
16	Jenis, ukuran, dan warna font pada buku panduan untuk guru dan petunjuk untuk siswa jelas dan sesuai	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
17	Informasi pada petunjuk untuk siswa jelas	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
18	Informasi pada buku panduan untuk guru tepat dan jelas	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
19	Sajian dan tampilan media evaluasi pembelajaran berbentuk	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi

	permainan ular tangga menarik					
20	Media evaluasi pembelajaran menarik untuk digunakan ketika sedang kegiatan evaluasi pembelajaran	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		78	100	78%	Valid	Tidak Revisi

Data yang tertera di atas hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum xi$: Jumlah total skor ideal

Jadi jika dihitung:

$$P = \frac{78}{100} \times 100\% = 78\%$$

Persentase hitung tingkat pencapaian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diperoleh 78%. Angka tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat pencapaian 78% berada pada kualifikasi valid. Dengan demikian media evaluasi pembelajaran berbentuk

permainan ular tangga tidak revisi atau sedikit revisi jika diperlukan.

b) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari kritik, saran, dan komentar ahli desain dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.7

Kritik dan saran media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga oleh ahli desain dan media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Yuniar Setyo Marandy, S. Sn	• Harus konsisten dalam pemilihan jenis font. • Perlu ditambahkan gambar pendukung pada kartu soal • Pemilihan warna sudah sesuai

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas menunjukkan bahwa ada beberapa point yang perlu diperbaiki untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa.

3) Validasi oleh praktisi

Penilaian uji validitas produk untuk praktisi dilakukan oleh seseorang yang memiliki banyak pengalaman mengajar, selain itu yang memahami karakteristik siswa. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah guru kelas IV SDN Kebonduren 01

Kabupaten Blitar yakni Ibu Supiatun, S. Pd. Hasil dari validasi oleh praktisi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh praktisi akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Hasil penilaian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga oleh praktisi

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Media evaluasi pembelajaran mudah digunakan siswa ketika kegiatan evaluasi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini dapat memberikan suasana rileks pada saat kegiatan evaluasi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Media yang digunakan memberikan pengetahuan baru untuk siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Media cocok digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran	3	5	60%	Sangat Valid	Tidak Revisi

6	Media menarik minat siswa untuk belajar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga cukup meningkatkan antusias siswa	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Konten pada media evaluasi pembelajaran menarik siswa untuk semangat belajar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Media memotivasi siswa untuk belajar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Media layak digunakan di kelas dalam kegiatan evaluasi maupun bermain	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
12	Media efektif dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
13	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mempermudah dalam kegiatan evaluasi	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi

14	Media disusun sesuai materi yang telah ditentukan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
15	Media membuat siswa antusias dalam kegiatan evaluasi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
16	Media memiliki petunjuk untuk siswa yang jelas	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
17	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menambah pengetahuan pada siswa	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
18	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
19	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa ekspresif	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
20	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa berfikir kritis	4	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		93	100	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Data yang tertera di atas hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum xi$: Jumlah total skor ideal

Jadi jika dihitung:

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

Persentase hitung tingkat pencapaian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diperoleh 93%. Angka tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat pencapaian 93% berada pada kualisi sangat valid. Dengan demikian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak revisi atau sedikit revisi jika diperlukan.

b) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari kritik, saran, dan komentar praktisi dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media evaluasi pembelajaran

berbentuk permainan ular tangga akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Kritik dan saran media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga oleh praktisi

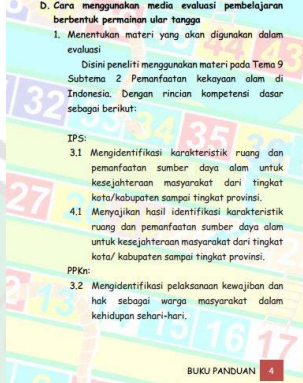
Nama Validator	Kritik dan Saran
Supiatun, S. Pd	• Media sudah bagus • Perbanyak soal-soal yang menantang • Perlu di desain semudah mungkin agar bisa dibawa kemana-mana

e. Revisi produk

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terkait hasil uji coba kepada validator pada tanggal 19 Mei 2018 sampai dengan 23 Mei 2018. Kekurangan pada saat uji coba kepada validator diperbaiki pada tahap ini. Dari data hasil penilaian tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk media yang dikembangkan kemudian dapat dilakukan uji coba awal. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, didapatkan perbedaan hasil pengembangan sebelum dan sesudah revisi di antaranya sebagai berikut:

Tabel 4.10

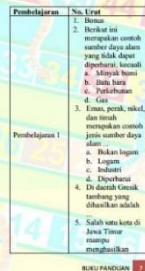
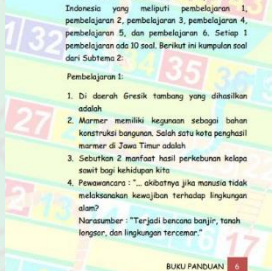
Hasil perbedaan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sebelum dan sesudah revisi oleh ahli isi/materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Kompetensi Dasar dan Indikator		
2	Pertanyaan sesuai KD dan Indikator		

Tabel 4.11

Hasil perbedaan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sebelum dan sesudah revisi oleh ahli desain dan media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah Revisi
1	Konsisten dalam pemilihan jenis font		

2	Ilustrasi gambar pendukung pada kartu soal		
3	Isi buku panduan untuk guru, menghilangkan tabel.		

f. Uji Coba Awal

Pada tahap uji coba awal ini, peneliti melakukan kegiatan uji coba awal produk media yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sehingga bisa dilakukan perbaikan demi penyempurnaan media yang dikembangkan pada tanggal 25 Mei 2018 dan 26 Mei 2018. Pada tahap ini melibatkan 5 siswa dan 1 guru, kemudian diadakan revisi produk demi penyempurnaan produk yang dikembangkan. Sedangkan uji pengguna kelompok besar diambil dari seluruh siswa kelas IV yang dijadikan sebagai objek penelitian.

1) Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba kelompok kecil, penilaian disajikan dalam 8 pertanyaan yang berbentuk angket. Angket tersebut diisi oleh siswa yang dipilih secara acak. Penilaian ini dilakukan sebelum produk diuji cobakan pada kelompok besar.

a) Data kuantitatif

Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Hasil respon siswa kelompok kecil terhadap media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase	Tingkat kemenarikan
		X ₁ , X ₂ , X ₃ , X ₄ , X ₅			
1	Tampilan warna pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat belajar	4,3,4,4,4	20	95%	Sangat menarik
2	Tampilan gambar pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan	4,4,4,4,4	20	100%	Sangat menarik

	menumbuhkan minat belajar				
3	Bentuk papan dari media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar	4,3,3,4,4	20	90%	Sangat menarik
4	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mudah dioperasikan	4,4,4,4,4	20	100%	Sangat mudah
5	Adik senang evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga	4,4,3,3,4	20	90%	Sangat senang
6	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dapat membuat adik semangat dalam kegiatan evaluasi pembelajaran	3,4,4,4,4	20	95%	Sangat semangat

7	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu adik memahami materi dengan baik	3,4,3,4,4	20	90%	Sangat membantu
8	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu adik dalam menemukan jawaban yang benar	4,4,4,3,3	20	95%	Sangat membantu
Jumlah		150	160	93,75%	Sangat baik

b) Analisis data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.12, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kevalidan atau kelayakan yang telah dinilai oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{150}{160} \times 100 \% = 93,75 \%$$

Berdasarkan analisis perhitungan terhadap uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 93,75%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat

pencapaian 93,75% berada pada kualifikasi sangat baik.

Dengan demikian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak perlu ada revisi.

2) Uji coba kelompok besar

Setelah produk diuji cobakan terhadap kelompok kecil, selanjutnya pengujian dilakukan terhadap kelompok besar.

Adapaun subjek dari kelompok besar ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.

a) Data kuantitatif

Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13

Hasil respon siswa kelompok besar terhadap media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase	Tingkat Kemenarikan
		$\sum x$			
1	Tampilan warna pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat belajar	86	88	97,7%	Sangat menarik
2	Tampilan gambar pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular	88	88	100%	Sangat menarik

	tangga menarik dan menumbuhkan minat belajar				
3	Bentuk papan dari media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar	85	88	96,5%	Sangat menarik
4	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mudah dioperasikan	88	88	100%	Sangat mudah
5	Adik senang evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga	84	88	95,4%	Sangat senang
6	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dapat membuat adik semangat dalam kegiatan evaluasi pembelajaran	86	88	97,7%	Sangat semangat
7	Media evaluasi pembelajaran	85	88	96,5%	Sangat membantu

	berbentuk permainan ular tangga membantu adik memahami materi dengan baik				
8	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu adik dalam menemukan jawaban yang benar	84	88	95,4%	Sangat membantu
Jumlah		686	704	97,4%	Sangat baik

b) Analisis data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok besar pada tabel 4.13, langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang sudah tersaji. Analisis data dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kevalidan atau kelayakan yang telah dinilai oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{686}{704} \times 100 \% = 97,4 \%$$

Berdasarkan analisis perhitungan terhadap uji coba kelompok besar diperoleh hasil 97,4%. Angka tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat

pencapaian 97,4% berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan demikian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak perlu ada revisi.

g. Revisi produk

Setelah melakukan uji coba awal, mendapatkan hasil analisis perhitungan terhadap uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 93,75% dan uji coba kelompok besar diperoleh hasil 97,4% . Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat pencapaian 93,75% dan 97,4% berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan demikian media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak perlu ada revisi.

h. Uji lapangan

Pada uji coba lapangan ini, peneliti melakukan uji coba pada produk media yang dikembangkan di SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar di kelas IV pada hari Senin, 28 Mei 2018 dan Rabu, 30 Mei 2018. Tahap pertama pada uji lapangan ini adalah siswa diminta untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan lembaran soal-soal yang berjumlah 25 butir soal, terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 10 soal isian atau jawab singkat, dan 5 soal uraian. Setelah siswa selesai mengerjakan soal-soal tersebut kemudian mengisi angket untuk mengukur tingkat motivasi belajarnya. Tahap kedua yakni siswa diminta untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi

pembelajaran berbentuk permainan ular tangga setelah siswa selesai menjawab soal-soal yang ada pada permainan tersebut kemudian siswa mengisi angket untuk mengukur tingkat motivasi belajarnya.

1) Hasil angket motivasi siswa

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas IV. Angket motivasi tersebut diberikan kepada siswa setelah melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan lembar soal-soal dan setelah siswa melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Adapun data kuantitatif dari hasil angket yang diperoleh dari siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil angket motivasi belajar setelah kegiatan evaluasi pembelajaran

No.	Indikator Motivasi	Hasil Motivasi				Peningkatan (%)
		Sebelum perlakuan	Persentase (%)	Sesudah perlakuan	Persentase (%)	
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	3	71,59%	10	83,3%	58,3%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6	50%	11	90,9%	40,9%
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9	75%	11	90,9%	15,9%
4	Adanya penghargaan dalam belajar	5	62,5%	6	75%	12,5%
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	6	75%	7	87,5%	12,5%

6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	6	75%	7	87,5%	12,5%
Jumlah		37	362,5%	52	515,1%	152,6%
Rata-rata		6,16%	60,41%	8,6	85,85%	25,44%

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket siswa, diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 25,44% dari 60,41% (sebelum penggunaan media) dan meningkat menjadi 85,85% (sesudah penggunaan media). Adapun mengenai peningkatan masing-masing indikator motivasi belajar, indikator pertama meningkat 58,3% yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil. Indikator kedua meningkat 40,9% yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Indikator ketiga meningkat 15,9% yaitu adanya harapan dan cita-cita. Indikator keempat meningkat 12,5% yaitu adanya penghargaan dalam belajar. Indikator kelima meningkat 12,5% yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Indikator keenam meningkat 12,5% yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Proses Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga

Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini didalamnya terdapat kumpulan soal-soal yang sesuai dengan materi tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit dan desain yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI. Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini didalamnya terdapat soal-soal yang didukung dengan gambar sesuai dengan pertanyaannya sehingga dapat membantu siswa dalam mengerjakan soal tersebut.

Prosedur pengembangan media evaluasi pembelajaran ini dikembangkan menurut langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan *Borg & gall*, namun karena keterbatasan waktu dan biaya maka langkah-langkah yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya.

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti terdiri dari beberapa langkah, diantaranya yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan data, dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru, 2) Perencanaan, peneliti mengidentifikasi materi-materi yang perlu dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan, 3) Pengembangan format produk awal, proses mengembangkan media

evaluasi pembelajaran, 4) Validasi, memberikan angket validasi kepada validator ahli isi/materi, ahli desain dan media, serta praktisi, 5) Revisi produk, melakukan revisi setelah mendapat hasil dari para validator, 6) Uji coba awal, uji coba dilaksanakan terhadap kelompok kecil dan kelompok besar, 7) Revisi produk, jika diperlukan, 8) Uji lapangan, media evaluasi pembelajaran yang telah direvisi kemudian diuji cobakan di lapangan yang dilaksanakan di kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar.

Hasil dari pengembangan ini yaitu media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. media evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat belajar sambil bermain.

2. Analisis Kevalidan Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga

Kevalidan pengembangan media evaluasi pembelajaran ini dapat dilihat dari instrumen yang diberikan kepada para ahli. Instrumen yang diberikan dibagi menjadi dua yaitu instrumen data kuantitatif melalui skor angket yang menggunakan skala *likert* dan instrumen data kualitatif berupa saran, komentar, dan tanggapan dari para ahli.

Pengembangan media evaluasi pembelajaran ini yaitu ahli isi/materi, ahli desain dan media, dan praktisi. Hasil dari validasi ini digunakan untuk penilaian terhadap media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan, kemudian dianalisis sesuai tingkat kevalidan serta

pengambilan keputusan untuk merevisi media evaluasi pembelajaran yang digunakan penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.15
Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan skala *likert*

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Sangat valid/tidak rvisi
75% - 89%	Baik	Valid/tidak revisi
65% - 74%	Cukup	Cukup valid/sebagian revisi
55% - 64%	Kurang	Kurang valid/revisi
0% - 54%	Sangat kurang	Sangat kurang valid/revisi

a. Analisis Validasi Para Ahli

1) Analisis Data Validasi Ahli Isi/Materi

Uraian dari hasil validasi media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang dilakukan terhadap ahli isi/materi adalah sebagai berikut:

- a) Pertanyaan pada media evaluasi pembelajaran sesuai dengan aspek kompetensi dasar pada tema 9 subtema 2.
- b) Teks pertanyaan pada nomor 1-60 sesuai dengan materi pada subtema 2
- c) Butir soal tidak bermakna ambigu
- d) Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran sesuai dengan usia siswa.
- e) Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran tidak mengandung unsur nilai negatif.
- f) Bahasa yang digunakan komunikatif.

- g) Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran jelas dan mempermudah pemahaman siswa.
- h) Kesesuaian materi dengan pertanyaan pada media evaluasi pembelajaran.
- i) Butir soal pada media evaluasi pembelajaran mampu menambah pengetahuan dan wawasan siswa.
- j) Petunjuk permainan, buku panduan untuk guru, dan petunjuk untuk siswa pada media evaluasi pembelajaran tepat dan jelas.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh ahli isi/materi yaitu Ibu Nuril Nuzulia, M. Pd. I selaku dosen PGMI menghasilkan tingkat kevalidan yang baik yaitu sebesar 88%. Sesuai dengan table konversi skala, persentase kelayakan mencapai 88% menunjukkan kualifikasi valid sehingga media evaluasi pembelajaran tidak perlu revisi. Berdasarkan analisis dari ahli isi/materi media layak untuk digunakan.

2) Analisis Data Validasi Ahli Desain dan Media

Uraian dari hasil validasi media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang dilakukan terhadap ahli desain dan media adalah sebagai berikut:

- a) Desain papan ular tangga menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran.
- b) Desain kartu soal menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran.

- c) Ukuran panjang dan lebar papan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dan tepat.
- d) Ukuran dan warna kartu soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk ular tangga tepat.
- e) Ukuran dan warna pion pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat.
- f) Ukuran dan warna dadu pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat.
- g) Ilustrasi gambar ular, tangga, *start*, dan *finish* pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas dan menarik.
- h) Jenis, ukuran, dan warna font pada kartu soal evaluasi pembelajaran tepat dan sesuai.
- i) Alur media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mudah dipahami siswa
- j) Sajian dan tampilan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh ahli desain dan medai yaitu bapak Yuniar Setyo Marandy, S. Sn selaku dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menghasilkan tingkat kevalidan yang baik yaitu sebesar 78%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase kelayakan mencapai 78% menunjukkan kualifikasi valid sehingga media evaluasi pembelajaran ini tidak perlu revisi.

Berdasarkan analisis dari ahli desain dan media, media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sudah baik dan layak untuk digunakan.

3) Analisis Data Validasi Praktisi

Uraian dari hasil validasi media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang dilakukan terhadap praktisi sebagai berikut:

- a) Media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa
- b) Media evaluasi pembelajaran mudah digunakan siswa ketika kegiatan evaluasi pembelajaran
- c) Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini dapat memberikan suasana rileks pada saat kegiatan evaluasi
- d) Media yang digunakan memberikan pengetahuan baru untuk siswa
- e) Media cocok digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran
- f) Media menarik minat siswa untuk belajar
- g) Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga cukup meningkatkan antusias siswa
- h) Konten pada media evaluasi pembelajaran menarik siswa untuk semangat belajar
- i) Media membuat siswa antusias dalam kegiatan evaluasi

- j) Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa berfikir kritis

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh praktisi atau guru yaitu Ibu Supiatun, S. Pd menghasilkan tingkat kevalidan yang baik yaitu sebesar 93%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase kelayakan mencapai 93% menunjukkan kualifikasi sangat valid sehingga media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak perlu revisi. Berdasarkan analisis dari praktisi media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sudah layak untuk digunakan.

4) Analisis Data Validasi Uji Coba Lapangan

Berdasarkan penilaian uji coba yang dilakukan dalam skala kecil, berikut ini adalah analisis dalam setiap pernyataan dalam angket yang diberikan pada siswa.

- a) Tampilan warna pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar.
- b) Tampilan gambar pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar.
- c) Bentuk papan dari media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar.

- d) Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mudah untuk dioperasikan.
- e) Siswa merasa senang kegiatan evaluasi menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.
- f) Siswa merasa senang ketika belajar menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.
- g) Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu siswa dalam menemukan jawaban yang benar.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa menghasilkan tingkat kevalidan yang baik yaitu sebesar 93,75% dan 97,4%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentasi kelayakan mencapai 93,75% dan 98,76% menunjukkan kualifikasi sangat valid sehingga media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak perlu revisi. Berdasarkan analisis data validasi uji coba lapangan tidak perlu revisi.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga

Sesuai dengan pengertian dari *Research and Development* yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, maka sebelum menghasilkan produk yang akan dikembangkan langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengumpulkan informasi awal yang ada di lapangan. Setelah mengetahui informasi yang ada di lapangan langkah selanjutnya adalah proses perencanaan dan pembuatan produk. Pembuatan produk media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diawali dengan membuat kerangka media terlebih dahulu. Setelah kerangka sudah jadi, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk. Papan media ini terbuat dari bahan dasar triplek dan kayu. Setelah itu adalah proses pendesainan dan pewarnaan.

Adapun dalam proses pendesainan, peneliti mengambil tema seperti sedang berkompetisi karena media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini digunakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam menjawab soal lewat sebuah permainan. Pewarnaan pada media ini didesain semenarik mungkin dengan menggunakan warna-warna yang cerah sehingga membuat siswa

menjadi tertarik dan semangat dalam melakukan kegiatan evaluasi. Hal tersebut dikarenakan warna dapat membantu merangsang anak-anak, ketika anak-anak dihadapkan dengan suatu benda yang warnanya menarik maka secara tidak langsung anak tersebut ingin mengetahui benda itu lebih dalam. Selain itu warna juga berpengaruh terhadap kognitif anak. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian yang ditulis oleh Sawi Sujarwo dan Rina Oktaviana dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa “Warna memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap tugas kognitif yang berkaitan dengan atensi (atensi penuh dan atensi terbagi) dan memori (memori sadar dan tidak sadar). Warna dianggap membantu meningkatkan kemampuan individu dalam melaksanakan tugas kognitif.”⁷⁵

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa warna sangat berpengaruh terhadap aktifitas belajar mengajar siswa. Selain dapat menumbuhkan minat belajar siswa, warna juga berpengaruh terhadap kognitif siswa. Oleh sebab itu, media evaluasi pembelajaran berbentuk ular tangga ini didesain semenarik mungkin sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan bermakna.

⁷⁵ Sawi Sujarwo & Rina Oktaviana, “Pengaruh Warna terhadap Shot Term Memory pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang”. PSIKIS-Jurnal Psikologi Islami Vol. 3 No. 1 Juni 2017, hal 40.

B. Kevalidan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga

Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh beberapa validator yang ahli dalam bidangnya. Media evaluasi pembelajaran ini telah dilakukan tahap penyempurnaa secara bertahap sesuai dengan masukan para ahli dan hasil uji coba produk. Adapun aspek yang direvisi yaitu setiap satu kompetensi dasar dipecah menjadi minimal dua indikator dan satu indikator untuk satu pertanyaan, konsisten dalam pemilihan jenis font dan warna, kartu soal perlu di dukung dengan gambar yang sesuai dengan pertanyaan, dan perbanyak soal-soal yang menantang.validasi pengembangan ini dilakukan dengan tiga jenis subjek yaitu ahli isi/materi, ahli desain dan media, dan praktisi/guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaetn Blitar. Validasi pengembangan media evaluasi pembelajaran ini dilakukan untuk menilai produk yang telah dikembangkan, kemudia dilakukan tahap revisi sesuai kritik dan saran dari validator serta menganalisa data kuantitatif berupa skor angket dari penilaian validator.

Dari hasil validasi ahli isi/materi persentase sebesar 88% yang menunjukkan valid. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dengan tingkat SD/MI, serta disetiap pertanyaan 1 sampai 60 sudah

terpaut dan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada subtema 2 pemanfaat kekayaan alam di Indonesia.

Berdasarkan hasil validasi desain dan media persentase sebesar 78% yang menunjukkan valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain ular tangga, ukuran papan ular tangga, ilustrasi gambar, serta warna yang digunakan sudah sesuai. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang ditulis oleh Sawi Sujarwo dan Rina Oktaviana dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa “Warna memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap tugas kognitif yang berkaitan dengan atensi (atensi penuh dan atensi terbagi) dan memori (memori sadar dan tidak sadar). Warna dianggap membantu meningkatkan kemampuan individu dalam melaksanakan tugas kognitif.”⁷⁶

Berdasarkan hasil validasi dari praktisi atau guru kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar mencapai persentase sebesar 93% yang menunjukkan sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah digunakan, mampu memberikan suasana rileks, menambah pengetahuan baru, menarik minat belajar siswa, serta membuat siswa berfikir kritis.

Pada pengembangan media evaluasi pembelajaran ini, selain mencari data dari pengisian angket yang dilakukan oleh para ahli serta praktisi, peneliti juga mengambil data dari hasil pengembangan yang

⁷⁶ Sawi Sujarwo dan Rina Oktaviana, *Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory pada siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang*, PSIKIS-Jurnal Psikologi Islmai Vol. 3 No. 1 Juni 2017, hal 40.

diberikan kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Subjek penilaian angket diberikan kepada siswa yang dilakukan dalam uji coba skala kecil yang terdiri dari 5 siswa kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar. Pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar ini didapatkan persentase sebesar 93,75% dan 97,4% yang berarti sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran ini sangat baik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa merasa senang saat kegiatan evaluasi pembelajaran.

C. Tingkat Motivasi Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa ketika kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan lembar soal-soal dan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar sebesar 25,44% dari 60,41% (sebelum menggunakan media evaluasi pembelajaran) dan meningkat menjadi 85,85% (setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran). Angka tersebut jika dikonversikan

dengan tabel konversi skala tingkat motivasi belajar siswa, tingkat pencapaian 85,85% berada pada kualifikasi sangat tinggi. Dengan kata lain motivasi belajar siswa meningkat ketika kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Hamalik dalam bukunya azhar yang mengatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁷⁷ Selain itu Azhar juga menyebutkan beberapa manfaat praktis dari media pembelajaran salah satunya adalah dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.⁷⁸ Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dijelaskan Wina Sanjaya bahwa salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.⁷⁹

⁷⁷ *Ibid.*.

⁷⁸ *Ibid.*, hlm. 26

⁷⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 169.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan analisis pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga, maka dapat dipaparkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahap. Langkah pertama adalah pengumpulan informasi awal yang ada di lapangan. Setelah itu peneliti merencanakan produk yang akan dikembangkan yaitu media evaluasi pembelajaran. Setelah proses perencanaan dilanjutkan dengan merancang media evaluasi pembelajaran. Media yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk mendapatkan kritik dan saran mengenai media yang dikembangkan guna untuk penyempurnaan sebelum diuji coba ke lapangan. Setelah mendapatkan kritik dan saran, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator. Setelah mendapatkan persetujuan dari validator, media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diujicobakan di lapangan untuk menguji keefektifan dari media tersebut.
2. Tingkat kevalidan dari media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dilihat dari hasil penilaian oleh para ahli dan

praktisi. Rata-rata rekapitulasi penilaian dari validator ahli isi/materi, ahli desain dan media, serta praktisi mendapatkan nilai 86,3% yang berarti valid. Selain itu respon siswa kelompok kecil terhadap media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diperoleh hasil 93,75%, sedangkan pada kelompok besar diperoleh hasil 97,4%.

3. Tingkat motivasi belajar terjadi peningkatan sebesar 25,44% dari 60,41% (sebelum menggunakan media evaluasi pembelajaran) dan meningkat menjadi 85,85% (setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran). Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala tingkat motivasi belajar siswa, tingkat pencapaian 85,85% berada pada kualifikasi sangat tinggi.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijelaskan, media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sebagai media evaluasi pembelajaran masih memiliki beberapa kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- a. Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini disusun sesuai dengan kompetensi dasar pada Tema 9 Subtema 2

Kelas IV SD/MI, diharapkan guru dapat memanfaatkan media ini dalam proses kegiatan evaluasi pembelajaran dengan optimal.

- b. Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga disusun sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat menggunakannya dengan baik.
- c. Media dalam penelitian ini dikembangkan untuk proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dan menggantikan evaluasi pembelajaran yang masih konvensional.
- d. Media ini digunakan hanya untuk evaluasi pembelajaran diluar UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) karena sekolah telah mempunyai format yang telah diwajibkan dari atasan.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan catatan saat uji coba dilaksanakan, maka untuk pengembangan lanjutan terdapat saran-saran sebagai berikut:

- a. Media evaluasi pembelajaran berbentuk ular tangga ini hanya memuat soal-soal pada materi Tema 9 Subtema 2 sehingga perlu dikembangkan untuk materi yang lain.
- b. Peneliti selanjutnya juga diharapkan melakukan uji efektifitas sehingga kualitas media lebih teruji.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus N. Cahyo. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ariani, Pipin. 2016. *Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar*. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dangnga, Muhammad Siri, dkk.. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*. Makassar: SIBUKU.
- Dimiyati, et.al. 1990. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Cipta.
- E. Mulyasa. 2014. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fitriana, Dina. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang*. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Hamzah B, Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Indrakusuma, Amir Daien. 1997. *Ilmu Pendidikan Sebuah Tinjauan Teoritis*. Malang: IKIP.

Kusnia. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang*. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Novia, Lely Gusliana. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Segitiga dan Jajargenjang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*. Skripsi. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.

Qomari, Rahmad. 2008. *Model-model Evaluasi Pendidikan*, Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan, P3M STAIN Purwokerto. Vol. 13

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali.

Rusyan, Tabrani. 1989. *Pendekatan dalam Proses belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sadiman Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sardirman. 1994. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindio.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Soemanto, Soemanto. 1989. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Subali, dkk. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Sukardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyanto dan Jihad, Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.

Syaiful Bahri Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Penjelasan dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301.

Zulkifli. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lampiran I: Surat Ijin Penelitian



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

Nomor : 645 /Un.03.1/TL.00.1/03/2018 19 Maret 2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Dwi Diana Putri
NIM : 14140009
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN Kebonduren 01 Kabupaten Blitar

Lama Penelitian : Maret 2018 sampai dengan Mei 2018
(3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan
Dr. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran II: Surat Bukti Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BLITAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SD NEGERI KEBONDUREN 01
KECAMATAN PONGGOK
Jl. Ongoleksono No. 1 Ponggok Blitar Kode Pos 66153
BLITAR

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/062/409.101.16.95/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WIDJANG GUNAWAN, S.Pd
NIP. : 19630814 198303 1 006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SD Negeri Kebonduren 01

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : DWI DIANA PUTRI
NIM : 14140009
Fakultas/jurusan : FITK/PGMI
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan di atas telah melakukan penelitian guna menyusun skripsi mulai tanggal 28 Mei – 31 Mei 2018 di UPT SD Negeri Kebonduren 01 Desa Kebonduren, Kecamatan Ponggok, Kabupaten Blitar dengan judul **Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbentuk Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi Belajar pada Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri Kebonduren 01 Desa Kebonduren, Kecamatan Ponggok, Kabupaten Blitar.**

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 31 Mei 2018
Kepala UPT SD Negeri Kebonduren 01



WIDJANG GUNAWAN, S.Pd
Pembina Tk I
NIP. 19630814 198303 1 006

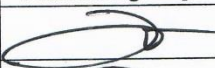
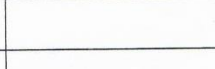
Lampiran III: Bukti Konsultasi



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 : DWI DIANA PUTRI
 NIM : 19190009
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SDN 01 KEBONDUREN
 Dosen Pembimbing : Dr. MUHAMMAD WALIO, MA

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	4 April 2018	Konsultasi Media Evaluasi Pembelajaran	
2.	11 April 2018	Konsultasi Angket Validasi	
3.	18 April 2018	Revisi Angket Validasi	
4.	18 April 2018	Konsultasi Angket Motivasi Belajar	
5.	22 Agustus 2018	Konsultasi Bab IV	
6.	29 Agustus 2018	Revisi Bab IV dan Konsultasi Bab V	
7.	7 September 2018	Revisi Bab V dan Konsultasi Bab VI	
8.	20 September 2018	Konsultasi Keseluruhan Bab I, II, III, IV, V, VI	
9.	21 September 2018	Acc. Skripsi	
10.			
11.			
12.			

Malang, 25 September 2018
 Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

 H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001

Lampiran IV: 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	: 1092 /Un. 3.1/PP.03.1/005/2018
Lampiran	: -
Perihal	: Permohonan menjadi Validator
3 Mei 2018	
Kepada	
Yth. Bapak/Ibu.....	
di -	Tempat
 <i>Assalamualaikum wr. wb.</i>	
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:	
Nama	: Dwi Diana Putri
NIM	: 14140009
Jurusan	: Pendidikan Guru MI
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa IV SDN Kebonduren 01 Kab. Blitar
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, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.	
 <i>Wassalamu'alaikum wr. wb.</i>	
 a.n Dekan Wakil Dekan Bid. Akademik Dr. Muhammad Walid, M.A. NIP. 197308232000031002	

Lampiran V: Angket Penilaian Ahli Desain dan Media

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI DESAIN DAN MEDIA

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenis Media : Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular
 Tangga
 Penyusun : Dwi Diana Putri

A. Pengantar

Terkait dengan pelaksanaan pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga pada siswa kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi kesesuaian desain media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian kemanfaatan media serta sebagai pengukur media sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediaanya diucapkan terimakasih.

Nama : Yuniar Setyo Maandy, S.Sn
 Instansi : PTK UIN Malang
 Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visual
 Alamat : Singkaling, Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban.

3. Silahkan beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
4. Keterangan skor dan 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.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

Kriteria-kriteria lembar validasi ahli desain dan media

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain papan ular tangga menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran				✓	
2	Desain kartu soal menarik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran			✓		
3	Ukuran panjang dan lebar papan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dan tepat				✓	
4	Ukuran dan warna kartu soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk ular tangga tepat				✓	
5	Ukuran dan warna pion pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat				✓	
6	Ukuran dan warna dadu pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat				✓	
7	Ilustrasi gambar ular pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas				✓	

8	Ilustrasi gambar tangga pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas				✓	
9	Gambar pendukung yang terletak pada <i>start</i> dan <i>finish</i> menarik untuk kegiatan evaluasi				✓	
10	Jenis, ukuran, dan warna font pada papan ular tangga tepat dan sesuai				✓	
11	Jenis, ukuran, dan warna font pada kartu soal evaluasi pembelajaran tepat dan sesuai				✓	
12	Desain dan tampilan warna pada media evaluasi pembelajaran ini menarik untuk kegiatan evaluasi				✓	
13	Alur media evaluasi pembelajran berbentuk permainan ular tangga mudah dipahami siswa				✓	
14	Bahan yang digunakan dalam media evaluasi pembelajaran tepat dan sesuai				✓	
15	Desain buku panduan untuk guru dan petunjuk bagi siswa tepat dan jelas			✓		
16	Jenis, ukuran, dan warna font pada buku panduan untuk guru dan petunjuk untuk siswa jelas dan sesuai				✓	
17	Informasi pada petunjuk untuk siswa jelas				✓	
18	Informasi pada buku panduan untuk guru tepat dan jelas				✓	
19	Sajian dan tampilan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik				✓	
20	Media evaluasi pembelajaran menarik untuk digunakan ketika sedang kegiatan evaluasi pembelajaran				✓	
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Mohon berikan krtik dan saran tentang pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga:

.....

.....

.....

.....

Malang, 2 Mei2018

Validator,


(Yuniar Setyo, M, S.Sn)

NIP:

Lampiran VI: Angket Penilaian Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Media : Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular
Tangga
Penyusun : Dwi Diana Putri

A. Pengantar

Terkait dengan pelaksanaan pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga pada siswa kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi materi. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian media dan soal-soal evaluasi dengan kompetensi dasar sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

Nama : Nuril Nuzulira, M.Pd I
Instansi : F I T K UIN Malang
Pendidikan : S2 PGM1
Alamat : Perumahan Mondoroko, Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban
3. Silahkan beri tanda centang ($\checkmark$) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
4. Keterangan skor dan 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.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

Kriteria-kriteria lembar validasi materi

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pertanyaan pada media evaluasi pembelajaran sesuai dengan aspek pengetahuan pada tema 9 subtema 2				✓	
2	Teks pertanyaan pada nomor 1-10 sesuai dengan pembelajaran 1					✓
3	Teks pertanyaan pada nomor 11-20 sesuai dengan pembelajaran 2				✓	
4	Teks pertanyaan pada nomor 21-30 sesuai dengan pembelajaran 3				✓	
5	Teks pertanyaan pada nomor 31-40 sesuai dengan pembelajaran 4				✓	
6	Teks pertanyaan pada nomor 41-50 sesuai dengan pembelajaran 5					✓
7	Teks pertanyaan pada nomor 51-60 sesuai dengan pembelajaran 6					✓
6	Butir-butir soal tidak bermakna ambigu				✓	
8	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga sesuai dengan usia siswa				✓	
9	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif					✓
10	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga komunikatif dan sesuai dengan usia siswa				✓	
11	Bahasa yang digunakan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas dan mempermudah pemahaman siswa				✓	
12	Kelengkapan soal-soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				✓	

	tepat					
13	Kesesuaian materi dengan soal-soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk media ular tangga				✓	
14	Butir-butir soal pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menambah pengetahuan dan wawasan siswa					✓
15	Kelengkapan soal yang dimuat dalam media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat dan sesuai				✓	
16	Bentuk soal (pilihan ganda, isian, dan uraian) pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mempermudah pemahaman siswa				✓	
17	Kejelasan dan perintah pada kartu soal media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat					✓
18	Petunjuk permainan pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tepat				✓	
19	Buku panduan untuk guru sesuai dengan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga					✓
20	Petunjuk untuk siswa pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga jelas					✓
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media ini :

- Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

Mohon berikan kritik dan saran tentang media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga:

.....

.....

.....

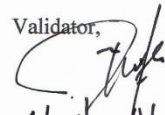
.....

.....

.....

Malang, 23 Mei 2018

Validator,


(Nuril Nuzulia, M.Pd.)

NIP: 1990042320160801209

Lampiran VII: Angket Penilaian Praktisi

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Media : Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular
Tangga
Penyusun : Dwi Diana Putri

A. Pengantar

Terkait dengan pelaksanaan pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga pada siswa kelas IV Tema 9 Subtema 2 Pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi kesesuaian isi media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga. Untuk itu, dimohon Bapak/Ibu mengisi angket dengan format dibawah ini, dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian kemanfaatan media serta sebagai pengukur media sehingga layak untuk digunakan. Atas kesediannya diucapkan terimakasih.

Nama : ..SUPIATUN, S.Pd.....
Instansi : ..SDN KEBONDUREN 01.....
Pendidikan : ..S.1. PPKN.....
Alamat : ..SRENGAT.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mengamati media yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrument ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban
3. Silahkan beri tanda centang ($\checkmark$) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda
4. Keterangan skor dan 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.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

Kriteria-kriteria lembar validasi ahli pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
2	Media evaluasi pembelajaran mudah digunakan siswa ketika kegiatan evaluasi					✓
3	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga ini dapat memberikan suasana rileks pada saat kegiatan evaluasi					✓
4	Media yang digunakan memberikan pengetahuan baru untuk siswa					✓
5	Media cocok digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran			✓		
6	Media menarik minat siswa untuk belajar					✓
7	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga cukup meningkatkan antusias siswa				✓	
8	Konten pada media evaluasi pembelajaran menarik siswa untuk semangat belajar					✓
9	Media memotivasi siswa untuk belajar					✓
10	Media layak digunakan di kelas dalam kegiatan evaluasi maupun bermain					✓
11	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami					✓
12	Media efektif dan efisien untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi				✓	

13	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mempermudah dalam kegiatan evaluasi				✓	
14	Media disusun sesuai materi yang telah ditentukan					✓
15	Media membuat siswa antusias dalam kegiatan evaluasi					✓
16	Media memiliki petunjuk untuk siswa yang jelas					✓
17	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menambah pengetahuan pada siswa					✓
18	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif					✓
19	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa ekspresif				✓	
20	Media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa berfikir kritis				✓	
Jumlah						

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa bahan ajar ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan revisi besar
- Belum dapat digunakan

Mohon berikan kritik dan saran tentang pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga:

.....

.....

.....

.....

Malang, ..28 Mei.....2018

Validator,



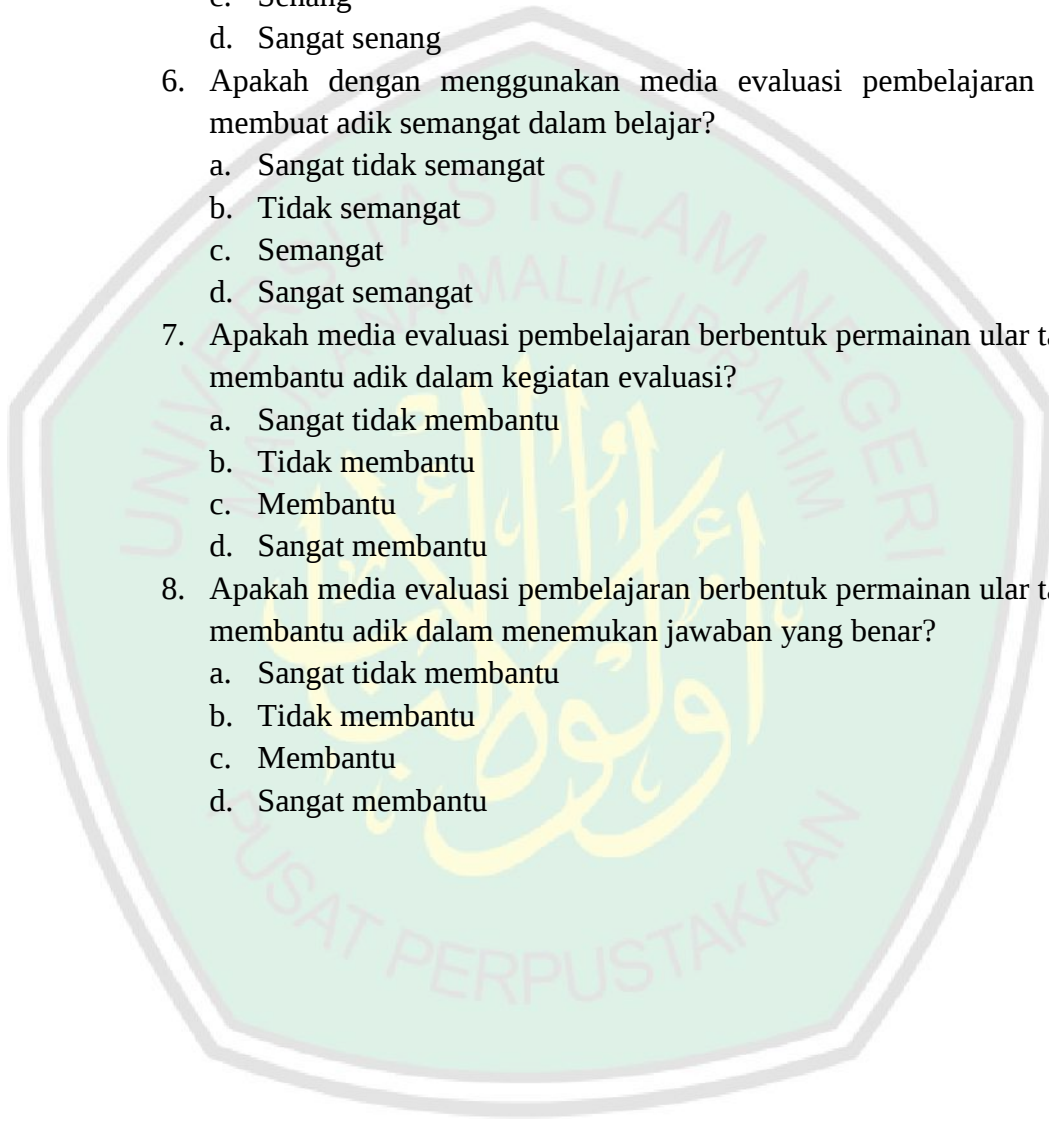
(SUPIATUN, S.Pd)

NIP: 19720409 199707 2001

Lampiran VIII: Angket Hasil Respon Siswa

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA OLEH SISWA**

- Petunjuk Pengisian Angket
 1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang telah dikembangkan terlebih dahulu
 2. Berilah tanda (X) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat
 3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan
- Pertanyaan-pertanyaan angket
 1. Apakah tampilan warna pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
 2. Apakah tampilan gambar pada media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
 3. Apakah bentuk papan dari media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
 4. Apakah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mudah untuk dioperasikan?
 - a. Sangat tidak mudah
 - b. Tidak mudah
 - c. Mudah

- 
- d. Sangat mudah
 - 5. Apakah adik senang kegiatan evaluasi menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga?
 - a. Sangat tidak senang
 - b. Tidak senang
 - c. Senang
 - d. Sangat senang
 - 6. Apakah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran dapat membuat adik semangat dalam belajar?
 - a. Sangat tidak semangat
 - b. Tidak semangat
 - c. Semangat
 - d. Sangat semangat
 - 7. Apakah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu adik dalam kegiatan evaluasi?
 - a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Membantu
 - d. Sangat membantu
 - 8. Apakah media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membantu adik dalam menemukan jawaban yang benar?
 - a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Membantu
 - d. Sangat membantu

Lampiran IX: Tabel Analisis Hasil Respon Siswa

**TABEL ANALISIS PERHITUNGAN HASIL RESPON SISWA TERHADAP MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA**

No.	Responden	Item pertanyaan ke-								$\sum x$	$\sum x_i$	P(%)	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	X ₁	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
2.	X ₂	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
3.	X ₃	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
4.	X ₄	4	4	4	4	3	4	4	3	30	32	93,75%	Tidak perlu revisi
5.	X ₅	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
6.	X ₆	4	4	3	4	4	4	3	4	30	32	93,75%	Tidak perlu revisi
7.	X ₇	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
8.	X ₈	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
9.	X ₉	4	4	4	4	3	4	4	3	30	32	93,75%	Tidak perlu revisi
10.	X ₁₀	4	4	4	4	4	4	3	4	31	32	96,875%	Tidak perlu revisi
11.	X ₁₁	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi

													revisi
12.	X ₁₂	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32	96,875%	Tidak perlu revisi
13.	X ₁₃	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32	96,875%	Tidak perlu revisi
14.	X ₁₄	3	4	3	4	4	4	4	4	30	32	93,75%	Tidak perlu revisi
15.	X ₁₅	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
16.	X ₁₆	4	4	4	4	3	4	3	4	30	32	93,75%	Tidak perlu revisi
17.	X ₁₇	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
18.	X ₁₈	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32	96,875%	Tidak perlu revisi
19.	X ₁₉	3	4	4	4	4	3	4	4	30	32	93,75%	Tidak perlu revisi
20.	X ₂₀	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
21.	X ₂₁	4	4	3	4	3	4	4	4	30	32	93,75%	Tidak perlu revisi
22.	X ₂₂	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Tidak perlu revisi
Σx		86	88	85	88	84	86	85	84				
P(%)		97,7%	100%	96,5%	100%	95,4%	97,7%	96,5%	95,4%				

Lampiran X: Lembar soal kegiatan evaluasi

SUBTEMA 2

PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA

Nama:

Kelas:

A. Berilah tanda silang (×) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang benar!

1. Bahan tambang yang berasal dari tumbuhan atau makhluk hidup kecil yang terpendam selama jutaan tahun lamanya disebut ...
 - a. Minyak bumi
 - b. Batu bara
 - c. Tanah liat
 - d. Pasir
2. Hasil kekayaan alam yang harus diolah terlebih dahulu agar dapat dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat adalah
 - a. Sayur-sayuran
 - b. Ikan
 - c. Minyak bumi
 - d. Padi
3. Mendapatkan pendidikan yang layak termasuk ... sebagai warga negara.
 - a. Hak
 - b. Tanggung jawab
 - c. Kewajiban
 - d. Sikap
4. Hasil pertanian yang dapat langsung dikonsumsi oleh masyarakat merupakan contoh dari ...
 - a. Hak memanfaatkan sumber daya alam
 - b. Kewajiban melestarikan sumber daya alam
 - c. Kewajiban mengolah sumber
 - d. Tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan.
5. Tanda yang digunakan untuk menunjukkan cepat atau lambatnya sebuah lagu yang harus dinyanyikan.
 - a. Cara mencapai ketepatan Nada dalam berbunyi
 - b. Cara mencapai ketepatan Nada dalam berbunyi
 - c. Cara mencapai ketepatan Nada dalam berbunyi
 - d. Cara mencapai ketepatan Nada dalam berbunyi
6. Siapakah pencipta lagu “Desaku yang Kucinta”?
 - a. Ibu Sud
 - b. L. Manik
 - c. WR Supratman
 - d. Pak kasur
7. Kata tanya berapa digunakan untuk menanyakan?
 - a. Keadaan
 - b. Nama kegiatan
 - c. Waktu
 - d. Jumlah
8. Bahan-bahan tambang dan hasil pertanian yang dijual atau diekspor ke negara lain digunakan sebagai modal utama pembangunan. Pada teks tersebut ada kata yang tidak baku, ubahlah kata tersebut menjadi kata baku ...
 - a. Dijual menjadii di jual
 - b. Diekspor menjadi diekspor
 - c. Digunakan menjadi di gunakan
 - d. Digunakan menjadi di gunakan

- daya alam
 d. Hak memperoleh sumber daya alam
5. Tanda tempo adalah ...
 - a. Urutan nada yang disusun secara berjenjang
 - b. Tanda cara mengucapkan kata-kata dalam menyanyi agar pesan lagu dapat dimengerti dan dipahami pendengar.
 - c. Tanda cara mengartikan kata-kata dalam menyanyi agar pesan lagu dapat dimengerti dan dipahami pendengar.
 - d. Bahan-bahan menjadi bahan
 9. Bentuk perubahan energi listrik ke energi gerak adalah ...
 - a. Setrika
 - b. Oven
 - c. Blender
 - d. Hairdryer
 10. Perubahan energi apakah yang terjadi pada pembangkit listrik tenaga surya?
 - a. Panas ke Listrik
 - b. Cahaya ke Listrik
 - c. Panas ke Cahaya
 - d. Panas ke Bumi

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Di daerah Gresik tambang yang dihasilkan adalah ...
2. Bagian buah kakao yang dimanfaatkan untuk diolah menjadi coklat adalah ...
3. Pak Eko memiliki sawah yang cukup luas, di sawah tersebut ditanami padi. Ketika panen tiba Pak Eko dan keluarganya menikmati hasil panen. Hal tersebut termasuk dalam ... memanfaatkan sumber daya alam.
4. Sebagai warga negara Indonesia kita dianjurkan untuk membayar pajak agar pembangunan di Indonesia merata. Hal tersebut termasuk dalam ... sebagai warga negara.



5. manakah yang termasuk nada rendah?
6. Siapa pencipta lagu "Tanah Airku" ?
7. Kata tanya yang tepat untuk menanyakan cara memanfaatkan minyak bumi adalah ...
8. Sisa tanaman dan hewan tergerak ke kerak bumi karena pergerakan lempeng bumi, kemudian menjadi fosil dan bereaksi dengan gas alam. Reaksi tersebut mengubah fosil menjadi cairan hitam yang disebut minyak bumi.
Pada teks tersebut terdapat kata tidak baku, ubahlah dengan kata baku ...
9. Sumber energi terbesar yang ada di Bumi adalah ...
10. Sebutkan 1 contoh perubahan energi listrik ke energi panas dirumahmu?

C. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Sebutkan 2 manfaat hasil perkebunan kelapa sawit bagi kehidupan kita?
2. Sebutkan 2 hasil pertanian beserta manfaatnya untuk manusia?
3. Lagu “Desaku yang Kucinta” menggambarkan sebuah desa yang ...
4. Selain dari pajak modal utama dari pembangunan itu juga dari berasal dari penjualan sumber daya alam itu.
Ubahlah kalimat tersebut menjadi kalimat efektif ...
5. Coba amati benda di kelasmu, manakah yang termasuk sumber energi dan perubahan energi apa yang terjadi?



Lampiran XI: Angket Observasi Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media

Variabel	Indikator	Deskripsi	Nilai Pertemuan I			
			1	2	3	4
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Siswa belajar tema 9 subtema 2 atas keinginannya sendiri	v			
		Siswa belajar tema 9 subtema 2 sebelum diberikan guru di sekolah	v			
		Siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal dari materi tema 9 subtema 2 yang sulit	v			
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Siswa ingin belajar materi tema 9 subtema lebih mendalam	v			
		Siswa ingin mengerjakan latihan soal tanpa disuruh guru		v		
		Siswa merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran materi tema 9 subtema 2			v	
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Siswa merasa yakin dapat menguasai pelajaran dari materi tema 9 subtema 2 meskipun materi tersebut dianggap sulit		v		
		Siswa rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan				v
		Siswa yakin materi dari tema 9 subtema 2 sangat bermanfaat untuk masa depan			v	
	Adanya penghargaan dalam belajar	Nilai siswa dalam pelajaran tematik selalu meningkat		v		
		Guru memberi pujian atas usaha siswa dalam mempelajari sebuah materi sehingga siswa menjadi lebih semangat			v	
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Siswa memahami tema 9 subtema 2 dengan mudah saat guru menjelaskannya		v		
		Siswa mudah memahami materi tema 9 subtema 2 karena diselingi dengan permainan				v
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Siswa tidak merasa bosan saat belajar tematik		v		
		Adanya bimbingan guru dalam menyelesaikan latihan soal membuat siswa lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal			v	

Lampiran XII: Angket Observasi Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Media

Variabel	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga membuat siswa ingin terus belajar materi tematik			v	
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa ingin mempelajari latihan soal yang belum diberikan guru di sekolah			v	
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal dari materi tema 9 subtema 2 yang sulit				v
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa ingin belajar materi tema 9 subtema lebih mendalam			v	
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa ingin mengerjakan latihan soal tematik yang banyak				v
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa merasa rugi jika tidak mengikuti pembelajaran materi tema 9 subtema 2				v
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa merasa yakin dapat menguasai pelajaran dari materi tema 9 subtema 2 meskipun materi tersebut dianggap sulit			v	
		Adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga siswa rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan				v
		Siswa yakin dengan adanya media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga materi dari tema 9 subtema 2 sangat bermanfaat untuk masa depan				v
	Adanya penghargaan dalam belajar	Nilai siswa dalam pelajaran tematik meningkat setelah belajar latihan soal menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga		v		
		Siswa menjadi lebih semangat dalam belajar saat guru memberikan pujian atas				v

		usaha siswa mempelajari materi tema 9 subtema 2 menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Siswa lebih memahami latihan soal tema 9 subtema 2 saat guru menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dalam kegiatan evaluasi pembelajaran			v	
		Siswa lebih mudah memahami latihan soal materi tema 9 subtema 2 saat guru melakukan kegiatan evaluasi diselingi dengan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				v
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Siswa tidak merasa bosan jika dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga				v
		Adanya bimbingan guru dalam menyelesaikan latihan soal membuat siswa lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga			v	

Lampiran XIII: Tabel Analisis Tingkat Observasi Motivasi Belajar Siswa
Sebelum Penggunaan Media

Indikator Motivasi Belajar	$\sum x$	$\sum x_i$	Prosentase (%)
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	3	12	25%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6	12	50%
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9	12	75%
Adanya penghargaan dalam belajar	5	8	62,5%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	6	8	75%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	6	8	75%

Rumus :

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum x_i$: Jumlah total skor maksimal

Lampiran XIV: Tabel Analisis Tingkat Observasi Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media

Indikator Motivasi Belajar	$\sum x$	$\sum x_i$	Prosentase (%)
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	10	12	83,3%
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	11	12	90,9%
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11	12	90,9%
Adanya penghargaan dalam belajar	6	8	75%
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	7	8	87,5%
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	7	8	87,5%

Rumus :

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum x_i$: Jumlah total skor maksimal

Lampiran XV: Dokumentasi Penelitian



Siswa mengerjakan soal evaluasi menggunakan lembaran soal-soal



Siswa mengisi angket motivasi belajar



Percobaan media pada kelompok kecil



Kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga

Lampiran XVI: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dwi Diana Putri

TTL : Blitar, 01 Juli 1996

NIM : 14140009

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Alamat : Dusun Jatinom Desa Jatilengger RT 04 RW 01 Kecamatan
Ponggok Kabupaten Blitar

Email : putridiana1120@yahoo.co.id

No. HP : 08565354579

Nama Orang Tua : Alm. Mujiono
Siti Karomah



Jenjang Pendidikan :

1. TK Dharma Wanita tahun 2002 s/d 2003
2. SDN Jatilengger 01 tahun 2003 s/d 2008
3. SMPN 03 Ponggok tahun 2008 s/d 2011
4. SMAN 1 Srengat tahun 2011 s/d 2014
5. S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang