

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA PADA MATERI KERAJAAN ISLAM, HINDU DAN
BUDHA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SDN NGARINGAN 03**

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 :

Faisal Ibnu Henryanto

NIM.16140073



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
NOVEMBER 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA MATERI KERAJAAN ISLAM, HINDU, DAN
BUDHA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV DI SDN NGARINGAN 03**

SKRIPSI

Oleh:

Faisal Ibnu Henryanto
NIM.16140073

Telah Disetujui dan Diajukan Oleh,

Dosen Pembimbing

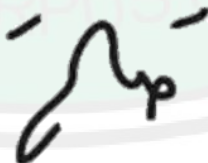


Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 19900423 201608 012014

Malang, 06 November 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA
MATERI KERAJAAN ISLAM, HINDU DAN BUDHA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDN NGARINGAN 03**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Faisal Ibnu Henryanto (16140073)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 18 November 2020 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)

Panitian Ujian**Tanda Tangan****Ketua Sidang****Dr. H. A. Nurul Kawakip, M.Pd, Ma :** _____

NIP. 19750731 200112 1001

Sekretaris Sidang**Nuril Nuzulia, M.Pd :** _____

NIP. 19940324 201608 01201

Pembimbing**Nuril Nuzulia, M.Pd :** _____

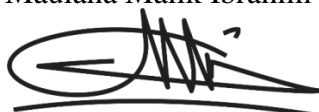
NIP. 19940324 201608 01201

Penguji Utama**Dr. Indah Aminatus Zuriyah, M.Pd :** _____

NIP. 19790202 200060 42003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang


Dr.H.Agus Maimun,M.Pd

NIP.19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Sholawat serta salam kami tunjukkan kepada Nami Muhammad SAW Teriring do'a dan rasa syukur yang teramat dalam, Aku persembahkan karyaku ini kepada :

Kedua orang tuaku Bapak Asmuni dan Ibu Anik Solikah, yang selalu mendo'akanku, mendukung, membimbing, memotivasi tanpa tiada lelahnya, dua sosok yang selalu ada disaat aku dalam kondisi apapun, terimakasih telah hadir sebagai nikat yang tak ternilai.

Dosen Pembimbingku, Ibu Nuril Nuzulia yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi serta bimbingan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini.

Keluarga Besar SDN Ngaringan 03, terimakasih telah banyak membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Teman-teman PGMI 2016 yang telah banyak memberikan pengalaman dan ilmu selama 4 tahun ini, khususnya teman-teman PGMI kelas B yang selalu menghiburan, memotivasi dan memberikan semangat selama ini, semoga kita selalu diberi kemudahan dalam mencapai impian dan kesuksesan kita semua.

MOTTO

لِلنَّاسِ أَنْفَعُهُمُ النَّاسِ رُحْمًا

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh al-Albani di dalam Shahihul Jami’ no:3289).



Nuril Nuzulia, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Faisal Ibnu Henryanto Malang, 10 Oktober 2020

Lamp :Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Malana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : Faisal Ibnu Henryanto

NIM : 16140073

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03

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

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19940324 201608 01201

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Faisal Ibnu Henryanto,

NIM : 16140073

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha berbasis soal HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03

Dengan ini saya menyatakan, 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 pustaka.

Malang, 10 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Faisal Ibnu Henryanto
NIM.16140073

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur kehadiran Alloh SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian terkaita dengan “Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03” ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telag membimbing kita dari jaman kegelapan menuju jalan kebaikan, yakni Din Al-Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Nuril Nuzulia M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen dan staff jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa membantu dalam proses penyelesaian penyusunan skripsi ini.

6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Serta semua pihak dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disampaikan masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin ya Robbal 'Alamin.

Malang, 15 November 2020
Penulis,



Faisal Ibnu Henryanto
NIM.16140073

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.0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أُو = Ü

إِي = İ

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 kriteria kelayakan produk.....	46
Tabel 4.1 revisi produk	52
Tabel 4.2 penskoran angket validasi ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa	53
Tabel 4.3 hasil validasi ahli desain media pembelajaran ular tangga berdasarkan data kuantitatif	54
Tabel 4.4 kurva validasi ahli desain	55
Tabel 4.5 hasil validasi ahli desain media pembelajaran ular tangga berdasarkan data kualitatif.....	55
Tabel 4.6 hasil validasi ahli isi media pembelajaran ular tangga berdasarkan data kuantitatif	57
Tabel 4.7 kurva validasi ahli isi	57
Tabel 4.8 hasil validasi ahli isi media pembelajaran ular tangga berdasarkan data kualitatif	58
Tabel 4.9 hasil validasi ahli pembelajaran media pembelajaran ular tangga berdasarkan data kuantitatif.....	59
Tabel 4.10 kurva validasi ahli pembelajaran.....	60
Tabel 4.11 hasil validasi ahli isi media pembelajaran ular tangga berdasarkan data kualitatif.....	61
Tabel 4.12 profil siswa kelas IV SDN Ngaringan 03 sebagai responden	62
Tabel 4.13 data hasil uji coba kelas IV SDN Ngaringan 03	63

Tabel 4.14 kurva kemenarikan produk.....	63
Tabel 4.15 hasil pre-test dan post-test siswa kelas IV SDN Ngaringan 03.....	66
Tabel 4.16 tabel kesimpulan dari hasil uji coba pre-test.....	66
Tabel 4.17 tabel kesimpulan dari hasil uji coba post-test	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 3.1 langkah-langkah penelitian pengembangan model Borg & Gall	37
Gambar 3.2 prosedur pengembangan peneliti.....	39
Gambar 4.1 papan media ular tangga.....	50
Gambar 4.2 petunjuk atau panduan penggunaan media ular tangga.....	50
Gambar 4.3 pion dan dadu	51
Gambar 4.4 kartu soal	51
Gambar 4.5 hitung menggunakan SPSS 20	69

DAFTAR LAMPIRAN

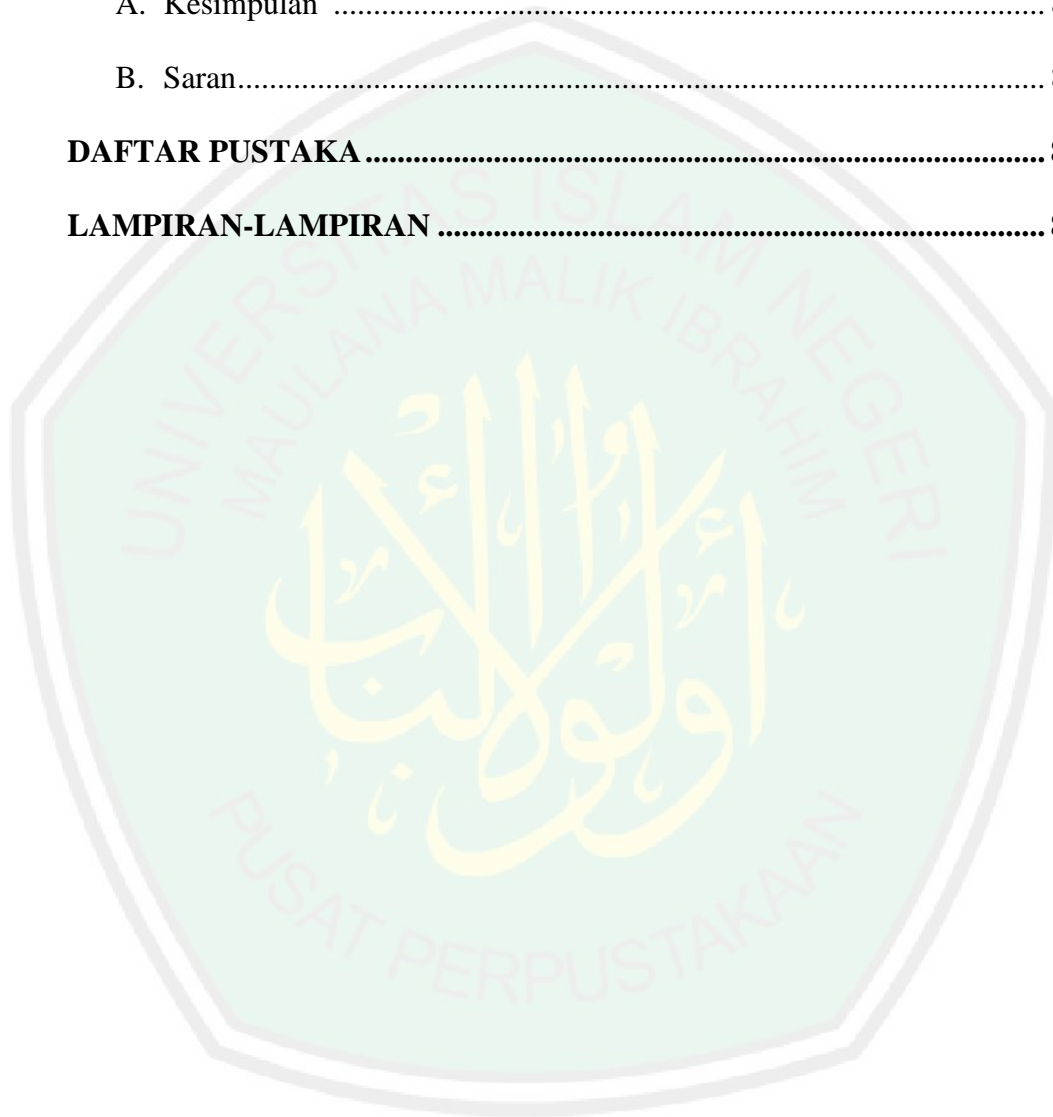
- Lampiran I : Surat Penelitian dari Fakultas
- Lampiran II : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran IV : Angket Validasi Ahli Isi
- Lampiran V : Angket Validasi Ahli Desain
- Lampiran VI : Angket Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran VII : Angket Uji Kemenarikan Kepada Siswa
- Lampiran VII : Soal Pre-test dan Post-test
- Lampiran IX : Tabel Distribusi-T
- Lampiran X : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XI : Riwayat Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Asumsi Pengembangan	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk.....	9

H. Orisinalitas Penelitian	10
I. Definisi Oprasional	14
J. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
1. Landasan Teori.....	18
A. Media Pembelajaran.....	18
B. Permainan ular tangga.....	21
C. Materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha	23
D. Hasil Belajar.....	30
2. Kerangka berfikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan	36
C. Prosedur Pengembangan	39
D. Uji Coba	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Media pembelajaran ular tangga	48
B. Validasi produk	53
C. Kemenarikan media pembelajaran ular tangga	61
D. Efektifitas media pembelajaran ular tangga.....	64
BAB V PEMBAHASAN	71
A. Analisis pengembangan media ular tangga	71
B. Analisis tingkat kelayakan media ular tangga.....	76

C. Kemenarikan media ular tangga.....	78
D. efektifitas media ular tangga	80
BAB VI PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88



ABSTRAK

Henryanto, Faisal, Ibnu. 2020 Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Ngaringan 03. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Kata kunci: *Pengembangan, Media ular tangga, Kerajaan Islam hindu dan Budha, Hasil belajar.*

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha adalah salah satu sarana untuk membantu siswa memahami materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha guna meningkatkan hasil belajar pada materi tersebut. Kebutuhan untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif dalam sebuah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ini merupakan alasan yang melatar belakangi penelitian pengembangan ini.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk : (1) mengetahui proses penyusunan media pembelajaran Ular Tangga materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03, (2) mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran Ular Tangga materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03, (3) mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Ular Tangga.

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)*. Prosedur pengembangan penelitian ini menggunakan sebuah model yaitu *Borg And Garl* dengan mengadopsi tujuh tahap diantaranya yaitu. (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) pengujian produk awal, (5) merevisi produk awal, (6) uji coba lebih luas, (7) media produk akhir. Penelitian ini dilakukan di SDN Ngaringan 03, Gandusari, Blitar, Jawa Timur. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah test dan observasi. Data yang diperoleh di analisis secara deskriptif dan kualitatif.

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan Ular Tangga dengan materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha mendapatkan kriteriasebagai berikut. (1) hasil penelitian dan pengembangan ini memenuhi kriteria valid dengan perolehan kevalidan, ahli desain 80%, ahli isi 94%, dan ahli pembelajaran 94%. (2) hasil uji coba untuk menilai kemenarikan media pembelajaran Ular Tangga pada siswa kelas IV SDN Ngaringan 03 sebesar 91,8%. (3) hasil belajar siswa meningkat dilihat dari *Pre-test* sebesar 51 dan *post-test* sebesar 86, maka dapat dikatakan bawasannya media pembelajaran Ular Tangga sudah layak digunakan oleh siswa

ABSTRACT

Henryanto, Faisal, Ibnu. 2020 Development of Learning Media for Islamic, Hinduism and Buddhism Kingdoms Material , to Improve Learning Outcome of 4th Grade Students at SDN Ngaringan 03. Thesis. Department of Islamic Elementary School Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.

Keywords: Development, snake and ladder media, Islamic, Hinduism and Buddhist kingdoms, learning outcomes.

The Development of Snake and Ladder Learning Media for Material of Islamic, Hinduism, and Buddhism kingdom is one of the means to help students in understanding the material of Islamic, Hinduism and Buddhism Kingdoms in order to improve learning outcomes in these materials. The need to provide learning media that is attractive and creative in a subject that aims to improve student's learning outcomes, it is the reason from this development research background.

The objectives of this research and development are to: (1) determine the process of preparing the Snake and Ladder learning media of Islamic, Hinduism and Buddhism Kingdom in improving the learning outcomes of 4th grade students at SDN Ngaringan 03, (2) know the level of attractiveness of the Snake and Ladder learning media in material of Islamic, Hinduism and Buddhism Kingdoms in improving the learning outcomes of 4th grade students at SDN Ngaringan 03, (3) know differences in learning outcomes of 4th grade students before and after using the Snake and Ladder learning media.

This research method uses research and development (R&D). This research development procedure uses Borg and Garl's model with adopting seven stages including: (1) data collection, (2) planning, (3) main product development, (4) main product testing, (5) main product revising , (6) main field testing, (7) final product media. This research was conducted at SDN Ngaringan 03 Gandusari, Blitar, East Java. Data collection techniques in this study were tests and observations. The data obtained were analyzed descriptively and qualitatively.

The results of the development of learning media for the game of Snakes and Ladders with material from the Kingdom of Islam, Hinduism, and Buddhism get the following criteria. (1) the results of this research and development meet the valid criteria with the validity acquisition, design experts of 80%, content experts of 94%, and learning experts of 94%. (2) the results of the trial to assess the attractiveness of the Snake and Ladder learning media in 4th grade at SDN Ngaringan 03 in amount of 91.8%. (3) student learning outcomes have improved that were seen from the pre-test of 51 and post-test of 86, so that it can be said that the knowledge of the Snake and Ladder learning media is suitable for use by students.

مجرده

هنريانتو، فيصل، ابن. 2020 تطوير وسائل الإعلام التعليمية الثعابين وسلالم المملكة الإسلامية، والهندوس، والبوذية على أساس هوتس لتحسين نتائج التعلم من طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية نغارينجان الثالثة. البحث قسم التربية مدرسة التعليم أبتيداية. كلية التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانغ. دليل البحث : نوريل نوزولي، م. فد. اي.

الكلمات الرئيسية: التطوية، وسائل الثعابين وسلالم، هوتس، المملكة الإسلامية الهندوسية والبوذية.

تطوير الثعابين والسلالم تعلم وسائل الإعلام من المملكة الإسلامية والهندوسية، والمواد البوذية على أساس اسالة هوتس هي واحدة من الوسائل لمساعدة الطلاب على فهم المواد من المملكة الإسلامية والهندوسية، والبوذية لتحسين نتائج التعلم من المواد. الحاجة إلى تغذية وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام وخلاقة في التعلم الذي يهدف إلى تحسين نتائج التعلم للطلاب، وهذا هو السبب الأول هذا البحث التنمية.

الغرض من هذا البحث والتطوير هو: (1) معرفة عملية إعداد وسائل الإعلام التعليمية للثعابين والسلالم في المملكة الإسلامية والهندوسية والبوذية على أساس اسالة هوتس في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية نغارينجان الثالثة، (2) معرفة مستوى الاهتمام من وسائل الإعلام التعلم من وسائل الإعلام التعليمية الثعابين وسلالم المملكة الإسلامية والهندوس والبوذية على أساس اسالة هوتس في تحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية نغارينجان الثالثة، (3) معرفة ما إذا كان هناك اختلاف في نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع قبل وبعد استخدام وسائل الإعلام التعليمية الثعابين وسلالم المملكة الإسلامية.

هذا الأسلوب البحثي والتطوير يستخدم هذا النوع من البحث والتطوير (البحث والتطوير). هذا الإجراء تطوير البحث يستخدم نموذجاً هو بورغ وغارل من خلال اعتماد سبع مراحل، من بين أمور أخرى. (1) جمع البيانات، (2) التخطيط، (3) تطوير المنتجات الأولية، (4) اختبار المنتج الأولي، (5) مراجعة المنتج الأولي، (6) محاكمة أوسع، (7) وسائل المنتج النهائية. وقد أجريت هذه البحوث في المدرسة الابتدائية الحكومية نغارينجان الثالثة، غاندوسري، بليثار، جاوة الشرقية. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي الاختبار والمراقبة. البيانات التي تم الحصول عليها في التحليل وصفية ونوعية.

والنتيجة من هذا التطور هي في شكل وسائل الإعلام المطبوع التعليمية الثعابين وسلالم مع المملكة الإسلامية والهندوس، والمواد البوذية. (1) نتائج هذا البحث والتطوير تلبية معايير صالحة مع اكتساب الصلاحية، 80% خبراء التصميم، 94% خبراء المحتوى، و 94% من خبراء التعلم. (2) نتائج الاختبار لتقييم اهتمام وسائل الإعلام التعليمية الثعابين وسلالم في الصف الرابع طلاب من المدرسة الابتدائية الحكومية نغارينجان الثالثة بنسبة 91.8%. (3) زيادة نتائج التعلم الطلابية من خلال الحكم قبل الاختبار من قبل 51 وما بعد

الاختبار من قبل 86، لذلك يمكن القول أن وسائل الإعلام التعليمية الثعابين وسلالم لها استخدام لطلاب.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keadaan dunia sekarang semakin merasakan sebuah kemajuan dengan begitu pesat. Kemajuan didalam dunia yang selanjutnya memiliki pengaruh terhadap beberapa bidang mengikuti ikut pula mengalami perubahan dan mengalami sebuah perkembangan sama seperti zaman saat ini. Dunia Pendidikan juga turut serta mengalami suatu perkembangan. Tujuan perkembangan dunia pendidikan agar mengikuti dan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman, sehingga pendidikan ikut mengalami peruberubahan, tidak terkecualikan dinegara Indonesia.

Pendidikan adalah suatu yang mutlak diperlukan oleh seorang manusia. Dalam kelangsungan hidupnya seorang manusia tidak harus tercukupkan dengan tumbuh kembang melalui dorongan dari suatu insting,akan tetapi memerlukan suatu tuntunan dari luar diri. Selain itu juga mempunyai peran meningkatkan kualitas mewujudkan pembelajaran yang alangkah baik dan siswa dapat aktif mengembangkan potensiya. Sebuah Bimbingan dari luar inilah yang bisa disebut sebagai sebuah pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah perubahan yang dialami oleh seseorang agar mampu mengeksplor suatu potensi dan sebuah bakat diri, menaikan kecerdasan, keterampilan, mengangkat budi pekerti, memperkokoh kepribadian, menaikan nilai spiritual agama dan memperkuat sebuah rasa

semangat kesatuan untuk mampu menciptakan diri individu bersama-sama memperbaiki negara dan bangsa.¹

Menurut Undang-undang RI Nomor. 20 tahun 2003 yang berisikan sebuah aturan didalam Pendidikan Nasional bab I pasal 1 mengungkapkan suatu pendidikan merupakan suatu proses yang paham dan memiliki rencana tercapainya suatu pembelajaran dan sebuah jalan kegiatan pembelajaran supaya siswa menjadi semangat dalam mengembangkan kemampuan dalam diri agar dapat mempunyai kedalaman spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian dalam diri, kecerdasan kepribadian, serta kemampuan yang dibutuhkan dalam diri, masyarakat, negar, dan bangsa.² Untuk melancarkan suatu kegiatan pendidikan, maka bisa dilaksanakan dalam kegiatan suatu pembelajaran. Dimana dalam pembelajaran diperlukan dan disiapkan seorang guru profesional yang dapat melaksanakan, merencanakan, dan melakukan pemantauan dan evaluasi, juga memberikan sebuah jaminan mutu dan bertanggung jawab dalam pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran yang berkualitas tentunya ada faktor pendukung seperti instrumen atau media yang menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran ialah suatu sarana guna mempermudah untuk tercapainya tujuan ilmu pengetahuan dan bisa mempermudah pencapaian dari hasil dan pembelajaran yang lebih efektif.³ Sehingga media merupakan bagian komponen utama yang harus ada didalam kegiatan sebuah

¹Ahmad Patoni, dkk, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta : PT. Bina Ilmu, 2004), hlm. 6

²*Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*, (Bandung: Fokusmedia, 2010), hlm.3

³*ibid.*

pembelajaran. Dengan terciptanya media proses pembelajaran lebih berarti juga lebih mudah di mengerti oleh siswa.

Peneliti dalam pemilihan media pembelajaran dengan melakukan observasi ke salah satu sekolah dasar bernama SDN Ngaringan 03 yang berada di kecamatan Gandusari kabupaten Blitar pada 10 November 2019. Peneliti menemui salah satu guru yang bernama Benedekta Margiasri S.pd selaku guru kelas IV di sekolah tersebut. Peneliti berbincang-bincang kepada guru tersebut bahwa kendala yang terjadi didalam pembelajaran yaitu kurangnya sumber dan bahan ajar yang luas untuk mengkaji materi tentang kerajaan Islam, Hindu, dan Budha yang dapat dikatakan monoton karena hanya mendengarkan ceramah dari guru saja. Guru hanya menggunakan sumber dari lembar kerja siswa (LKS) dan paket saja.

Setelah peneliti mengerti suatu permasalahan yang sedang dialami oleh seorang guru tersebut yaitu guru tersebut tidak memiliki media pembelajaran didalam menyampaikan materi sehingga siswa tidak tertarik apalagi saat evaluasi guru hanya memberikan tes tulis yang dianggap siswa membosankan. Sehingga hasil belajar seorang siswa menjadi tidak maksimal dimana masih terdapat KKM jauh dari nilai siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berupaya memberikan soslusi kepadaseorang guru tersebut dengan menggunakan sebuah media untuk kegiatan belajar yang berbentuk ular tangga.

Ular Tangga ialah bentuk permainan yang terbuat dari papan, bagi anak dipermainkan dalam dua anak atau bahkan lebih. Papan didalam sebuah

permainan ini terbagi sebuah kotak-kotak yang berbentuk kecil dan didalam sejumlah kotak itu tersedia beberapa macam ular dan beberapa macam tangga dimana telah digambar yang memiliki fungsi untuk menghubungkan dengan kotak yang lainnya. Media belajar dengan permainan sebuah ular tangga merupakan suatu instrumen menarik yang dapat dipakai didalam suatu kegiatan belajar mengajar lalu dikembangkan dengan berdasarkan sebuah tata cara bermain ular tangga yang bersifat tradisional diatur agar sesuai dengan karakter siswa bertujuan untuk tercapainya tujuan dari sebuah kegiatan pembelajaran sebagai sebuah pengiring informasi bagi siswa.⁴

Penejelasan diatas sama atau sejalan dengan penelitian Mukaroma dan Nailussunah. Penelitian Mukaorma yang diberi judul ”Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar”.⁵ Sedangkan, penelitian Nailus sunah yang berjudul “Efektifitas pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII MTs Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo”.⁶ Berdasarkan peneliti-peneliti tersebut bisa diambil kesimpulan bahwasannya media pembelajaran ular tangga memiliki kelayakan untuk dikembangkan.

⁴Afandi rifki. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar ips di sekolah dasar. (tersedia www.researchgate.net) diakses 11 desember 2019. Hlm 80

⁵Mukaromah Richatul. *bimbingan konseling pada ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus pada usia sekolah dasar melalui permainan ular tangga di Desa Kedung Kendo*, (skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.2018).

⁶Nailussunah Ayyuniswin. *Efektifitas pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII MTs Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo*, (skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.2010).

Dari penejelasan diatas dapat disimpulkan bawasannya media ular tangga sangat penting digunakan untuk menambah hasil belajar siswa. Sehingga seorang peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian yang diberi judul “pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03 kabupaten Blitar”.

B. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang masalah yang telah disebutkan, akan diambil kesimpulan bahwa ada suatu permasalahan yang dikajiyaitu:

1. Bagaimana spesifikasi media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03 kabupaten Blitar ?
2. Bagaimana kemenarikan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03 kabupaten Blitar ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV yang sudah memakai media pembelajaran ular tangga dengan yang belum memakai media pembelajaran ular tangga?

C. Tujuan Penelitian

Menurut rumusan masalah yang dikembangkan tersebut, bisa dibentuk beberapa tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui tentang spesifikasi dari produk media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03 kabupaten Blitar.
2. Untuk menjelaskan kemenarikan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03 kabupaten Blitar.
3. Untuk mengetahui apakah ada sebuah perbedaan hasil belajar siswa kelas IV antara siswa yang menggunakan media ular tangga dan yang belum menggunakan media pembelajaran ular tangga.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mengharapkan dari hasil penelitian ini mampu memberi sebuah manfaat untuk beberapa pihak antara lain :

1. Bagi Instansi Kampus Uin Malang

Dapat menjadi objek yang digunakan dalam mengumpulkan data penyempurnaan media pembelajaran mapel IPS yang efisien dan efektif untuk pendidikan di Indonesia akan lebih sempurna.

2. Bagi Lembaga SD Negeri Ngaringan 03

Sebagai acuan saat melakukan pembelajaran mapel IPS dengan menggunakan sebuah media agar dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

3. Bagi Peneliti dan Guru

Dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kekreatifan dan memberi manfaat di suatu kegiatan pembelajaran dalam menyempurnakan kepekaan dan kompetensi mengenai permasalahan didalam pembelajaran, serta mampu menjadikan inovasi pendidikan yang mempunyai motivasi kuat didalam pengembangan sebuah media pembelajaran untuk membuat keadaan pembelajaran menjadi menarik.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran ular tangga antara lain :

1. Guru belum menggunakan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
2. Media pembelajaran ular tangga mampu menambah pemahaman siswa terhadap materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
3. Media pembelajaran ular tangga mampu membantu guru dalam meningkatkannilai akhir dalam kegiatan belajar siswa.

F. Ruang lingkup pengembangan

Peneliti menyadari mengembangkan media pembelajaran memiliki keterbatasan, hanya dibatasi pada :

1. Produk yang akan dikembangkan terfokus pada materi pembelajaran kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
2. Media yang dikembangkan hanya terbatas pada media ular tangga.
3. Produk yang akan dihasilkan merupakan media visual ular tangga.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang telah dihasilkan memiliki bentuk instrumen ular tangga yang memiliki isi mengenai sebuah pelajaran kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Media ular tangga dikembangkan berupa permainan yang memuat soal terkait materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha di Indonesia. Soal tersebut memuat tentang perkembangan kerajaan Islam, Hindu, dan Budha di Indonesia.

Media yang akan dikembangkan peneliti merupakan media pembelajaran permainan ular tangga. Media pembelajaran permainan tersebut berisikan papan ular tangga, pion, dadu, lembar jawaban, kartu soal, panduan untuk guru dan petunjuk penggunaan bagi siswa.

Papan permainan pada ular tangga ini terbuat dari papan ular tangga ditempel oleh stiker dengan ukuran 31 x 31 cm yang didesain dengan gambar ular dan tangga. Terdapat kotak yang berjumlah 50 kotak yang harus dilewati, di berbagai kotak tersedia gambar ular dan tangga yang dapat dijadikan acuan siswa untuk naik dan turun dari kotak ke kotak. Bentuk kotak dadu yang dipakai didalam media pembelajaran ini terbuat dari kayu balok yang dibentuk menyerupai kubus seperti dadu pada permainan ular tangga pada umumnya. Bentuk pion juga terbuat dari kayu yang dibentuk seperti pion pada permainan ular tangga pada umumnya. Kartu soal terbuat dari kertas karton yang dipotong sesuai dengan bentuk kartu di dalamnya terdapat soal lalu dilaminating. Alasan peneliti menggunakan bahan tersebut agar tidak mudah rusak jika digunakan berulang kali. Soal tersebut berisi tentang

kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Kerajaan Islam terdapat 2 kerajaan yaitu kerajaan Aceh dan kerajaan Demak, kerajaan Hindu terdapat 2 kerajaan yaitu kerajaan Kutai dan Kerajaan Tarumanegara, kerajaan Budha terdiri dari dua Kerajaan antara lain Majapahit dan kerajaan Singosari. Media ini menggunakan jenis font **Comic Sans MS**. Peneliti memilih font ini karena dianggap menarik dan mudah dibaca. Menggunakan ukuran font 9 pada kartu soal.

H. Orisinalitas Penelitian

Sebagai sebuah tanda bukti penelitian, akan diberikan persamaan dan perbedaan analisis yang sudah diteliti berdasarkan peneliti dengan para peneliti sebelumnya. Hal ini dilakukan guna mencegah pengulangan sebuah analisis pada suatu hal yang mirip.

1. Penelitian tentang “*Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*” yang ditulis oleh Yoga Krestama (2013). Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan judul yang saya ambil untuk meningkatkan hasil belajar IPS.⁷
2. Penelitian tentang “*pengaruh media diporama tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN Balung Bowo*” yang ditulis Selly Effa Weranti

⁷Yoga Krestama, *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Arah dan Letak Rumah pada Siswa Kelas 1A SD Muhammadiyah 09 Malang*, (skripsi, PGSD. Universitas Muhammadiyah. 2013).

(2017). Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan judul yang saya ambil yaitu meningkatkan hasil belajar.⁸

3. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Permaian 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 (2013). Penelitian memiliki keterkaitan dengan judul yang saya ambil yaitu media ular tangga.⁹
4. Penelitian tentang “*Pengembangan Ular Tangga Edukatif Pada Materi Limit Kelas X SMK*” yang diteliti oleh Ramandhita Dwi Pranata. Penelitian memiliki keterkaitan dengan judul yang saya ambil yaitu media ular tangga.¹⁰
5. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permaian Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kebonduren 01 Kabupaten Blitar*” yang diteliti oleh Dwi Diana Putri. Penelitian mempunyai hubungan dengan judul yang telah saya ambil yaitu media ular tangga.¹¹

⁸Selly Effa Weranti, *pengaruh media diporama tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN Balung Bowo*, (skripsi, PGSD. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2017).

⁹Lely Gusliana Novia, *Pengembangan Media Pembelajaran Permaian Ular Tangga Segitiga Dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*, (skripsi, PGMI. UIN Malang. 2013).

¹⁰Ramandhita Dwi Pranata, *Pengembangan Ular Tangga Edukatif Pada Materi Limit Kelas X SMK*, (skripsi, pendidikan matematika. Universitas Negeri Malang. 2016).

¹¹Dwi Diana Putri, *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permaian Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kebonduren 01 Kabupaten Blitar*. (skripsi, PGMI. UIN Malang. 2018).

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

Tabel 1.1

Orisinalitas Penelitian

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian
1	Yoga Krestama, <i>Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Arah dan Letak Rumah pada Siswa Kelas IA SD Muhammadiyah 09 Malang</i> , skripsi, Universitas Muhammadiyah, 2013.	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitan RnD. • Menggunakan model penelitian Bord and Gall. • Mengetahui hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk media yang digunakan. • Materi yang digunakan. • Subjek penelitian. • Lokasi penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan adalah IPS materi Arah dan Letak Rumah. • Tujuan pengembangan mengetahui hasil belajar • Lokasi SD Muhammadiyah 09 Malang.
2	Selly Effa Weranti, <i>pengaruh media diporama tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN Balung Bowo</i> , skripsi,	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitian kuantitatif • Subjek penelitian • Lokasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitan kelas III • Lokasi penelitian SDN Balung Bowo

	Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2017.			
3	Lely Gusliana Novia, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Permaian Ular Tangga Segitiga Dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar</i> , skripsi, UIN Malang. 2013).	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk Media ular tangga. • Meningkatkan hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan • Lokasi penelitian • Subjek penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan Matematika • Subjek penelitian kelas IV • Lokasi penelitian Di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar
4	Ramandhita Dwi Pranata, <i>Pengembangan Ular Tangga Edukatif Pada Materi Limit Kelas X SMK</i> , skripsi, Universitas Negeri Malang. 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitan RnD. • Menggunakan model penelitian Bord and Gall. • Bentuk Media ular tangga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan. • Menggunakan model penelitian Bord and Gall. • Subjek penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan adalah Limit. • Subjek penelitian adalah kelas X
5	Dwi Diana Putri, <i>Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan penelitan RnD. • Menggunakan model penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan motivasi belajar. • Subjek 	<ul style="list-style-type: none"> • Media evaluasi pemnelajaran • Sebjek

<p><i>Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kebonduren 01 Kabupaten Blitar, skripsi, UIN Malang, 2018.</i></p>	<p>Bord and Gall. • Bentuk media ular tangga.</p>	<p>penelitian. • Lokasi penelitian.</p>	<p>penelitian. • Lokasi SDNegeri Kebonduren 01 kabupaten Blitar.</p>
---	---	---	--

I. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan keserasian pengertian peneliti sehingga perlu adanya penegasan istilah. Yaitu :

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan sebuah produk baru yang memiliki kegunaan menyempurnakan produk yang sudah ada. Lebih menarik dan memudahkan pembelajaran siswa pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.

2. Media ular tangga

Media ular tangga yang di dalamnya terdapat sebuah gambar dan butir soal dalam setiap kotak permainan tersebut yang dapat membuat siswa tertarik dan semangat merasa seperti melakukan sebuah permainan dalam mempelajari materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.

3. Hasil Belajar

Hasil didapatkan siswa setelah mengikuti sebuah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dipergunakan sebagai pengukur apakah siswa sudah lebih baik dalam menerima materi atau bahkan masih belum menguasai materi dengan menggunakan evaluasi atau *post test*.

4. Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.

Materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha adaah salah satu materi kelas IV SD Ngaringan 03. Materi ini akan dikembangkan dalam bentuk butir soal-soal didalam sebuah media.

J. Sistematika Pembahasan

Sistem penulisan disusun sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti. Untuk mempermudah penulisan maka peneliti membagi menjadi beberapa sub pembahasan sebagai berikut :

Bab yang pertama adalah pendahuluan yang membahas tentang latar belakang yang membahas sebab seorang peneliti melakukan sebuah pengembangan media ular tangga dalam materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Rumusan masalah membahas mengenai sebuah spesifikasi, kemenarikan, dan hasil belajar siswa setelah memakai sebuah media pembelajaran yang berupa ular tangga. Tujuan pengembangan mengkaji tentang tujuan sebuah penelitian yang akan dicapai oleh seorang peneliti. Manfaat pengembangan membahas tentang manfaat atau kegunaan penelitian secara praktis dan teoritis. Asumsi pengembangan mengkaji tentang dugaan peneliti mengenai pengembangannya. Ruang lingkup pengembangan

mengkaji tentang keterbahasan sebuah media yang dihasilkan. Spesifikasi produk mengkaji tentang gambaran sebuah produk yang dihasilkan. Originalitas mengkaji tentang perbedaan, persamaan, dan originalitas penelitian antara seorang peneliti dengan peneliti-peneliti terdahulu. Definisi oprasional mengkaji mengenai berbagai istilah yang ada dalam judul penelitian. Sistematika penulisan mengkaji tentang inti-inti pembahasan dalam setiap bab.

Bab kedua landasan teori mengkaji tentang media pembelajaran, media ular tangga, materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha, Hasil belajar, dan Kerangka berfikir

Bab ketiga metode penelitian mengkaji tentang jenis penelitian, model pengembangan, uji coba produk, prosedur pengembangan. Pada uji coba produk terdiri lima bagian.

Bab keempat hasil pengembangan mengkaji tentang data penelitian dan pengembangan media ular tangga, kemenarikan media, dan keefektifan media pembelajaran ular tangga.

Bab kelima pembahasan yang didalamnya mengkaji tentang analisis media pengembangan, analisis hasil kemenarikan media dan analisis tingkat keefektifan media ular tangga.

Bab keenam penutup yang didalamnya mengkaji tentang paparan hasil penilaian berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

1. Landasan Teori

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti ‘tengah’ (wasai) atau pembawa pesan dari seorang pengirim pesan kepada seseorang yang akan menerima pesan tersebut.¹²

Oemar Hamalik mengartikan bahwa media merupakan bagian dari teknik atau cara yang yang dipergunakan untuk membentuk keefektifan yang lebih baik dalam berkomunikasi antara guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran serta pendidikan di lingkungan sekolah. Begitupun menurut Yusufhadi mendefinisikan bahwa media adalah sebuah tempat untuk pemilik pesan yang ingin menyampaikan pesan dengan isi dan materi tentang pembelajaran kepada penerima pesan yang bertujuan agar terciptanya suatu proses dalam pembelajaran.¹³

Dari pengertian diatas diperoleh kesimpulan yaitumedia adalah alat di dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani seorang pengirim pesan atau bisa disebut sebagai guru yang ingin menyampaikan suatu pesan dan materi kepada pemeroleh pesan yang bisa disebut sebagai murid.

¹²Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT Rajagrafindo.2006). hlm 3

¹³HM. Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta : Prestasi Pustakarya. 2012). Hlm 27

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa macam media pembelajaran yang bisa dipergunakan pada waktu dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Antara lain adalah :

a. Media Grafis

Media grafis atau biasa disebut sebagai media visual, memiliki kegunaan sebagai penyalur pesan dari pemilik pesan kepada seorang yang menerima pesan dengan memakai symbol ataupun lambing dari komunikasi visual tersebut. Adapun berbagai macam media yang bisa digunakan lain :

1) Bagan

Bagan merupakan alat atau media untuk mengajar yang penyampaiannya dilakukan menurut diagramatik dan dapat memakai lambang visual agar mendapatkan beberapa informasi yang berujuan untuk menyampaikan tentang pertumbuhan gagasan, suatu topik dan struktur kelembagaan yang diperhatikan dari berbagai aspek.¹⁴

2) Grafik

Grafik merupakan sebuah ilustrasi mudah yang diatur meurut ketetapan matematis dan memakai angka sebagai keterangannya.¹⁵

3) Diagram

Diagram adalah media grafis yang menggunakan garis sebagai susunannya. Diagram dapat mempermudah untuk meletakkan masing-

¹⁴Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat Press, 2002) hlm 33

¹⁵*Ibid.* Hlm 28

masing bagian pada sebuah objek dan lebih mudah untuk menghubungkan suatu objek ke objek yang lain.¹⁶

4) Poster

Poster ialah perpaduan dari suatu tulisan dan gambar yang menjadi satu di dalam sebuah bidang untuk menyampaikan suatu informasi yang berisikan tentang berbagai gagasan. Poster diciptakan dengan berbagai gambar yang menarik dan dengan bentuk huruf yang sangat jelas.¹⁷

5) Gambar dan Foto

Gambar ataupun foto adalah gambaran nyata yang dijadikan alat visual yang ampuh karena bisa mendefinisikan suatu objek secara lebih jelas dan efisien.¹⁸

b. Media Audio

Media audio memiliki hubungan dengan indra pendengar karena informasi yang diberikan melalui suara sehingga penerima pesan dapat mendengarkan isi dari pesan tersebut. Alat atau media yang dapat disebut sebagai media audio antara lain seperti radio, media perekam magnetik, laboratorium bahasa, dan juga bisa menggunakan piringan hitam.¹⁹

B. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga ialah permainan yang menggunakan media papan , dikhususkan untuk para anak dan bisa dimainkan lebih dari 2 anak. Desain

¹⁶*Ibid.* Hlm 35

¹⁷*Ibid.* Hlm 43-44

¹⁸*Ibid.* Hlm 9

¹⁹Arief S.Sadiman, dkk. *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003) hlm 49-50

papan ini sendiri adalah menggunakan desain kotak-kotak kecil yang di dalam kotak tersebut terdapat gambar dari ular dan juga tanggaular tangga ini sendiri adalah permainan yang mengadaptasi dari permainan tradisional lalu dikembangkan menjadi sedemikian rupa sehingga permainan ini bisa menyatu dengan karakter siswa pada zaman sekarang, sehingga materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa bisa tersampaikan dengan baik dan siswa pun mudah memahaminya.²⁰

2. Manfaat permainan ular tangga

Ular tangga memiliki berbagai keutungan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain :

- a. Mengerti tentang kekalahan dan kemenangan
- b. Membiasakan diri untuk bisa saling bahu-membahu dalam mengerjakan sesuatu dan mau bergiliran.
- c. Meluaskan cara berimajinasi dan menaati peaturan yang ada dalam permainan.
- d. Memancing keinginan anak untuk belajar matematika khususnya dalam berhitung pada saat menghitung berapa langkah yang harus dilewati berdasarkan hasil itungan pada dadu.
- e. Melatih untuk menyelesaikan suatu kasus.²¹

²⁰Afandi rifki. Pengembangan media pembelajaranpermainan ular tangga untuk meningkatkanmotivasi belajar siswa dan hasil belajar ipsdi sekolah dasar. (tersedia.www.researchgate.net) diakses 11 desember 2019. Hlm 80

²¹Ibid. Hlm 80

3. Kelebihan Media Pembelajaran permainan Ular Tangga

Kelebihan dari permainan ular tangga yang dijadikan untuk media dalam belajar yaitu:

- a. Siswa tidak hanya melakukan kegiatan belajar namun bisa dengan bermain juga sehingga tidak terjadi kebosanan saat belajar belajar sambil bermain.
- b. Membuat siswa dapat belajar dengan teman-temannya sehingga siswa dapat membangun kekompakan dengan teman-teman lainnya.
- c. Siswa merasa lebih mudah untuk mempelajari materi yang disampaikan karena dapat merasa tertarik dengan sajian gambar yang menarik pada media ular tangga tersebut.
- d. Untuk memproduksi media ini tidak membutuhkan banyak yang harus dikeluarkan.

4. Kelemahan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Adapun beberapa kelemahan dari media ini, antara lain :

- a. Dengan menggunakan media ini, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyampaikan kepada anak-anak.
- b. Hanya materi tertentu yang dapat diaplikasikan dengan media ular tangga ini.
- c. Dapat mengakibatkan keributan antar anak jika anak kurang paham tentang cara bermainnya.

- d. Kesulitan dalam bermain akan terjadi pada anak yang kurang memahami tentang materi yang disampaikan.²²

C. Materi Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha

Indonesia adalah Negara yang memiliki banyak pulau, dan terdapat sejarah di dalam setiap pulauanya. Salah satu sejarah yang paling menarik adalah sejarah dari kerajaan yang ada di Indonesia. Terdapat 3 macam kerajaan di Indonesia yang masing-masing memiliki cerita tersendiri, antara lain adalah Kerajaan Islam, Kerajaan Hindu, dan Kerajaan Budha. Setiap kerajaan mempunyai sejarah dan peninggalannya, antara lain:

1. Kerajaan-kerajaan Islam.

a. Kerajaan Aceh

1) Sejarah kerajaan Aceh

Salah satu Kerajaan Islam di Indonesia adalah Kerajaan Aceh. Kerajaan Aceh ini mulai berdiri saat Kerajaan Samudra Pasai mulai mengalami kehancuran. Sultan Iskandar muda adalah salah satu Raja dari Kerajaan Aceh yang membuat Kerajaan Aceh mengalami masa paling berjaya dalam sepanjang sejarah Kerajaan Aceh. Pada awal berdirinya Kerajaan Aceh, pada saat itu juga Sultan Ali Mughayat Syah dinobatkan sebagai Raja atau Suktan pertama yang memimpin Kerajaan ini. Peristiwa tersebut berlangsung pada Ahad, 1 Jumadil Awal 913 H.

²²Ibid. Hlm 80

di era Kerajaan Aceh ini, masyarakatnya mengalami kejayaan pada bidang politik, perekonomian, dan juga kebudayaannya .²³

2) Raja-raja kerajaan Aceh

- a) Sultan Ali Mughayat Syah (1514-1528 M)
- b) Sultan Salahudin (1528-1537 M)
- c) Sultan Alauddin Riayat Syah (1537-1568 M)
- d) Sultan Iskandar Muda (1606-1636 M)
- e) Sultan Iskandar Thani (1636-1642 M)

b. Kerajaan Demak

1) Sejarah Kerajaan Demak

Kerajaan Islam yang berdiri di Indonesia pertama kali adalah Kerajaan Demak. Kerajaan ini adalah salah satu dari wilayah kekuasaan milik Kerajaan Majapahit. Kerajaan Demak berdiri dan menjadi Kerajaan Islam yang pertama di Indonesia saat keruntuhan melanda Kerajaan Majapahit yang dikarenakan perang antar saudara pada tahun 1478. Terdapat Candrasangkala di Masjid Demak yang menjadi simbol bahwa pada tahun 1403 Saka (1481) menjadi tarikh terbangunnya Kerajaan Demak. Menurut arah geografis, Kota Demak berada di Pulau Jawa tepatnya di Provinsi Jawa Tengah. Kerajaan Demak sempat menjadi kadipaten yang dinaungi oleh Kerajaan Majapahit sebelum akhirnya berdiri sendiri sebagai pusat Kerajaan. Wilayah yang menjadi kabupaten yaitu Jepara dan hanya disitulah kadipaten yang

²³Heni endayani, pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial, jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial FITK UIN SU Medan, vol 1, no 1, januari 2017. Hlm 4

pemimpinnya beragama Islam. Adapun silsilah Raja dari Kerajaan Demak, antara lain²⁴

- 2) Raja-raja Kerajaan Demak
 - a) Raden Patah (1500-1528 M)
 - b) Pati Unus (1518-1521 M)
 - c) Sultan Trenggono (1521-1546 M)

2. Kerajaan-kerajaan Hindu.

a. Kerajaan Kutai

1) Sejarah Kerajaan Kutai

Dalam sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia, Kutai adalah Kerajaan yang tertua. Prasasti Yupa (batu tulis) yang berjumlah 7 buah dan ditulis dengan huruf Pallawa yang berbahasakan Sanskerta menjadi bukti dalam penemuan Kerajaan Kutai. Diketahui bahwa Prasasti Yupa ini berumur sekitar 400 pada tahun masehi. Prasasti tersebut juga memberikan informasi dengan bahwa Kudungga adalah Raja yang pertama kali mendirikan kerajaan Kutai. Kudungga juga mendapatkan sebuah gelar yang bernama Wangsakerta yang mempunyai arti pembentuk keluarga raja, dan sebutan lain dari Kudngga adalah Dewa Ansuman atau bisa disebut sebagai Dewa Matahari. Dalam sejarah Kerajaan Kutai, diceritakan bahwa Kudungga menyerahkan tahtanya sebagai Raja dari Kerajaan Kutai kepada Aswawarman yaitu anaknya sendiri. Nama terakhir dari Aswawarman yaitu 'warman' menjadi ciri

²⁴Ibid. Hml 5

khas yang menandakan bahwa Aswawarman adalah penganut agama Hindhu yang lantas nama belakang tersebut diteruskan pada nama-nama keturunannya. Adapun silsilah pemimpin dari Kerajaan Kutai, antara lain:²⁵

2) Raja-raja Kerajaan Kutai

- a) Kudungga
- b) Aswawarman
- c) Mulawarman

b. Kerajaan Tarumanegara

1) Sejarah Kerajaan Tarumanegara

Salah satu Kerajaan yang tertua di Indonesia adalah Kerajaan Tarumanegara yang mana kerajaan ini berdiri disekitar tahun 400 sampai 700 pada tahun masehi dan berlokasi di Pulau Jawa bagian barat. Tarumanegara sendiri memiliki makna, yaitu Tarum diartikan sebagai sungai dan pada saat ini lebih terkenal dengan sebutan Citarum. Yang selanjutnya adalah Negara yang memiliki arti Kerajaan ataupun sebuah Negara. Raja Jayasingwarman adalah Raja pertama yang mendirikan kerajaan ini di tahun 358 Masehi. Dalam sejarahnya, Raja Jayasingwarman berasal dari India tepatnya dari dinasti Salankayana dimana dia adalah seorang pengembara dan dinasti

²⁵Ibid. Hlm 7

tersebut runtuh dikarenakan agresi dari Kerajaan Gupta kepada Samudra Gupta. Adapun silsilah Raja dari Kerajaan Tarumanegara antara lain :²⁶

- 2) Raja-raja Kerajaan Tarumanegara
 - a) Jayasingawarman (358 M – 382 M)
 - b) Dharmayawarman (382 M – 395 M)
 - c) Purnawarman (395 M – 434 M)
 - d) Wisnuwarman (434 M – 455 M)
 - e) Indrawarman (455 M – 515 M)
 - f) Candrawarman (515 M – 535 M)
 - g) Suryawarman (535 M – 561 M)
 - h) Sudhawarman (628 M – 639 M)
 - i) Hariwangawarman (639 M – 640 M)
 - j) Nagajayawarman (640 M – 666 M)
 - k) Linggawarman (666 M – 669 M)
 - l) Kertawarman (561 M – 628 M)

3. Kerajaan-kerajaan Budha.

a. Kerajaan Majapahit

1) Sejarah Kerajaan Majapahit

Salah satu Kerajaan Budha di Indonesia adalah Kerajaan Majapahit yang berlokasi di Provinsi Jawa Timur yaitu di Trowulan atau sekarang dikenal dengan nama Kota Mojokerto. Raden Wijaya mendirikan kerajaan ini pada tahun 1293 sampai 1500 tahun masehi. Dari cerita

²⁶Ibid. Hlm 9

sejarahnya, Kerajaan Majapahit terbangun karena meneruskan kejayaan Kerajaan Singosari yang telah hancur dikareakan terjadinya gempuran dari ras Mongol. Pada tahun 1350 sampai 1389, Hayam Wuruk menguasai Kerajaan Majapahit dan berhasil membuat Kerajaan ini mengalami puncak masa kejayaan dan mendapatkan wilayah kekuasaan yang sangat luas di Indonesia. Kerajaan ini juga merupakan akhir dari sejarah Kerajaan Hindhu-Budha yang mendominasi dan paling terkenal di Indonesia. Daerah kekuasaan Kerajaan Majapahit menurut dari Negarakertama adalah di Pulau Jawa, Pulau Semenanjung Malaya, Pulau Sumatra, Kepulauan Sulu, Manila (Saludung), Borneo, sampai dengan daerah Indonesia bagian Timur walaupun status kekuasaanya masih diperbincangkan. Silsilah Raja pada Kerajaan Majapahit adalah sebagai berikut: ²⁷

2) **Raja-raja kerajaan Majapahit**

- a) Raden Wijaya (1293-1309 M)
- b) Jayanegara (1309-1328 M)
- c) Tribuana Tungadewi (1328-1350 M)
- d) Hayam Wuruk (1350-1389 M)
- e) Kusumawardani Wikramawardhana (1389-1399 M)
- f) Suhita (1399-1429 M)
- g) Bhre Tumapel atau Kertawijaya (1447-1451 M)
- h) Rajasawardhana (1451-1453 M)

²⁷Ibid. Hlm 12

- i) Purwawisesa (1456-1466 M)
- j) Kertabumi (1466-1478 M)

b. **Kerajaan Singasari**

1) **Sejarah Kerajaan Singasari**

Di Pulau Jawa terdapat beberapa Kerajaan Budha, salah satunya adalah Kerajaan Singosari yang berlokasi di Provinsi Jawa Timur tepatnya di daerah Singasari, Kota Malang. Kerajaan ini sebenarnya bernama Kerajaan Tumapel yang ibu kota nya berlokasi di daerah Kutaraja. Kartanegara adalah salah satu Raja dari Kerajaan Singasari yang sempat menjadi Raja terbesar dalam sepanjang sejarah Kerajaan ini. Salah satu cara Kartanegara dalam membuat benteng pertahanan dengan cara mengirimkan pasukan yang bernama Ekspedisi Pamalayu guna untuk menciptakan Sumatra menjadi tembok pertahanan. Di tahun 1284 beliau juga melalangsungkan pasukan ekspedisi ini agar bisa mendapatkan Bali. Silsilah Raja dari Kerajaan Singasari adalah sebagai berikut: .²⁸

- 2) Raja-raja kerajaan Singasari
- a) Ken Arok (1222-1227 M)
 - b) Anusapati (1227-1248 M)
 - c) Tohjaya (1248-1248 M)
 - d) Ranggawuni (1248-1268 M)
 - e) Kertanegara (1272-1268 M)

²⁸Ibid. Hlm 14

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian dari hasil belajar ialah kepandaian anak yang didapatkan dari proses pembelajaran. Kegiatan belajar adalah sebuah usaha dari seseorang untuk mendapatkan hasil perubahan yang permanen dari sebuah perilaku. Di dalam proses pembelajaran ini, peran dari seorang guru adalah memberikan sebuah tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dipelajari. Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bisa dilihat dari keberhasilannya untuk meraih tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Agar guru bisa mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, guru dapat melakukan kegiatan evaluasi untuk mengetahui serta untuk mencari cara agar hasil dari belajar siswa bisa lebih meingkat.²⁹

2. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Hasil dari kegiatan belajar memiliki ruang lingkup dapat dibagi menjadi tiga atau yang sering disebut tiga domain diantaranya :

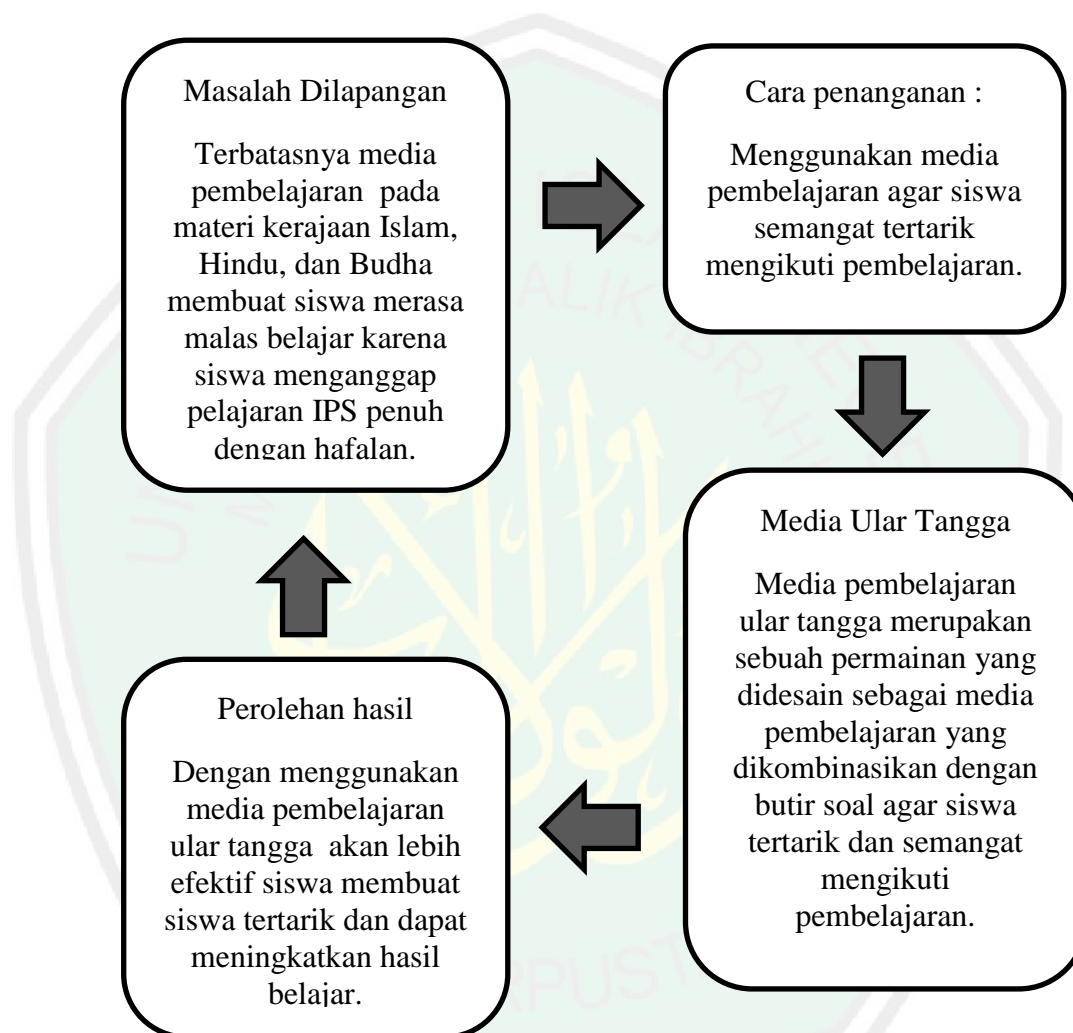
- a. Kognitif atau pengetahuan
- b. Afektif atau sifat
- c. Psikomotorik atau keterampilan³⁰

²⁹Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta : Multi Presindo,2013) hlm 14

³⁰Ibid. Hlm 14

2. Kerangka Berfikir

Berdasarkan sebuah permasalahan yang ditemukan peneliti. Hal ini dapat dijelaskan dalam skema dibawah ini :



Gambar 2.1 kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan di SDN Ngaringan 03 ini sebuah penelitian jenis pengembangan yang biasa disebut *Research and development* yang berfokus kepada sebuah produk yang akan dikembangkan dalam suatu bidang pendidikan yaitu sebuah pengembangan media pembelajara IPS didalam sebuah materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha dengan menggunakan media pembelajaran Ular tangga.

Menurut Sugiono *Research and Development* ialah metode penelitian yang dipakai agar bisa mendapatkan hasil dari sebuah produk khusus yang dipergunakan untuk sebuah penelitian yang memiliki sifat pengkajian yang digunakan untuk menguji keefektifan dari produk itu sendiri, supaya mampu berfaedah didalam masyarakat, sebab itulah dibutuhkan sebuah pengkajian yang bertujuan agar dapat mengetes keberhasilan dari produk tersebut. Jadi pengembangan dan penelitian memiliki sifat bertahap atau longitudinal.³¹

Maka dari itu pengembangan serta penelitian dapat membuat kualitas dari sebuah produk meningkat atau dari sebuah objek tertentu dan menilai dari setiap perubahan-perubahan yang terjadi didalam dalam instansi atau bidang pendidikan yang lain tanpa dipungkiri bahwa di zaman sekarang semua

³¹Sugiono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&d* (Bandung : CV. Alfabeta, 2011) hlm 297

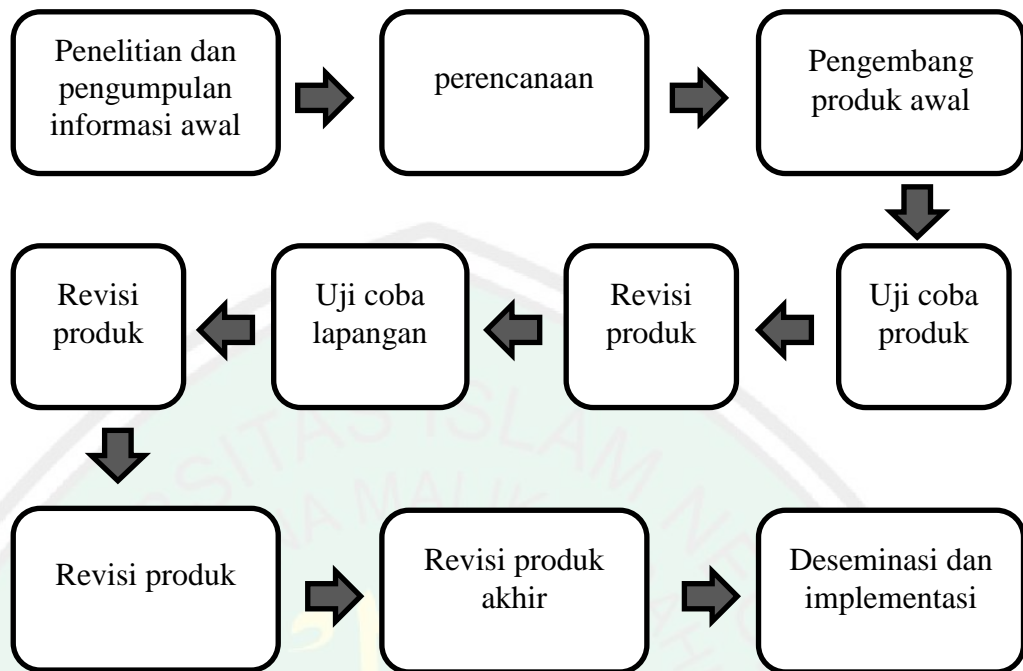
instansi ini tidak terlepas dari suatu media yang memiliki fungsi untuk mempermudah penggunaannya baik dalam proses, produk dan hasil pendidikan.

Produk yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi sebuah media yang cocok untuk dijadikan perantara dalam penyampaian materi pembelajaran dalam satu pelajaran. Sehingga salah satu langkah yang ditempuh oleh peneliti dengan melalui pengembangan yang berorientasikan pada produk berwujud sebuah media pembelajaran ular tangga pada mapel IPS materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha untuk kelas V SDN Ngaringan 03. Hal ini dilakukan guna meningkatkan suatu hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang lebih baik sehingga mampu mempermudah siswa untuk memperkuat pemahamannya kepada kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan pada penelitian ini memakai model Borg and Gall. Model Borg and Gall ialah salah satu model yang memiliki sifat deskriptif. Pada model pengembangan ini, sudah ditetapkan 10 langkah penelitian pengembangan.³²

³²Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007) hlm 190



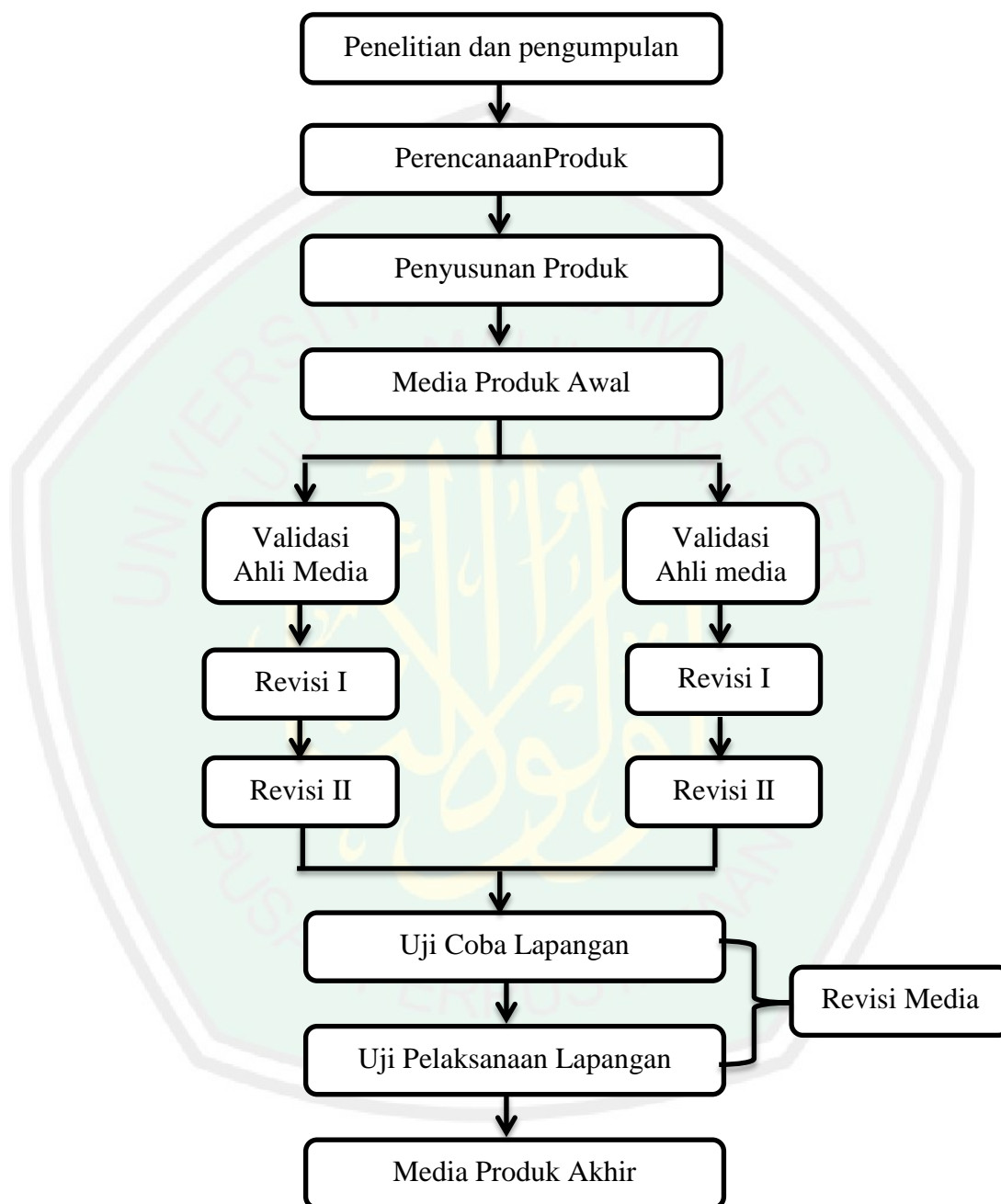
Gambar 3.1
langkah-langkah penelitian pengembangan model Borg & Gall

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah pada gambar prosedur diatas, peneliti hanya menggunakan tujuh langkah. Karena waktu dan biaya peneliti terbatas sampai hanya memakai tujuh langkah. Sedangkan pada langkah ke empat peneliti sudah melakukan ke sekolah yang jaraknya tidak dekat dari tempat tinggal peneliti untuk melakukan uji coba produk.

Bord and Gall berpendapat bahwa media pembelajaran yang menggunakan ular tangga adalah pemilihan yang tepat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dengan materi sejarah Kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Hasil dari pengembangan Bord dan Gall yang melewati banyak pengtesan ini dirasa cocok utuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dikarenakan dalam model pengembangan Bord and Gall ini terdiri dari beberapa pengujian, dengan sejumlah pengujian yang

dirasa cukup ideal dalam melakukan pengembangan. Pertama akan diuji oleh dua penguji yaitu ahli desain dan ahli isi, sehingga keselarasan desain dan materi akan diperiksa lalu dibenarkan apabila masih kurang tepat. Kedua akan diuji oleh ahli pembelajaran yaitu guru mapel IPS dan memiliki fungsi yang sama dengan penguji sebelumnya yaitu memberikan kritik atau saran terhadap suatu produk pengembangan. Kemudian yang terakhir akan diujikan kepada siswa kelas yang akan diteliti dengan ditarik beberapa sampel untuk ujicoba produk pengembangan tersebut guna menjawab rumusan masalah mengenai keefektifan media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa.

C. Prosedur Pengembangan



Gambar 3.2
Prosedur pengembangan peneliti

Beberapa langkah yang peneliti akan lakukan yaitu :

1. Pengumpulan Data

Pada langkah pengumpulan data peneliti gunakan agar mendapatkan sebuah informasi awal. Peneliti mempertimbangkan kegunaan produk, biaya, dan waktu dengan menganalisis kebutuhan dilapangan.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan sebuah rencana perancangan media ular tangga. Pertama, pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan. Kedua, judul menggunakan sebuah materi kerajaan Islam, Hindu, and Budha. Ketiga, terdapat tata cara atau penggunaan media untuk mempermudah siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal ini peneliti mulai dilakukan pengembangan produk ular tangga. Media disusun dan didesain semenarik mungkin dengan berisi butiran soal-soal.

4. Pengujian Produk Awal

Tahap pengujian produk awal ini peneliti melakukan pemberian angket dan wawancara mengenai produk yang akan dikembangkan. Wawancara dan pemberian angket dilakukan kepada ahli yang dianggap berkompeten didalam desain dan materi untuk merevisi produk yang dikembangkan.

5. Merevisi Produk Awal

Tahap merevisi produk awal ini dilakukan setelah peneliti melakukan pengujian awal kepada ahli yang berkompeten didalam bidang desain dan

materi. Revisi produk digunakan untuk memperbaiki kekurangan dan kelebihan yang telah diketahui setelah melakukan pengujian tahap awal. Tahap ini diharapkan produk menjadi lebih baik.

6. Uji Coba Lebih Luas

Penyusunan satuan sebuah pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan pada saat guru melakukan pembelajaran. Kemudian guru dan peneliti melakukan sebuah diskusi untuk melakukan penyempurnaan satuan pelajaran. Uji coba akan dihentikan apabila sudah tidak ada kekurangan. Peneliti melakukan penyempurnaan draf akhir.

7. Media Produk Akhir

Tahap Produk Akhir ini merupakan tahap revisi dari berbagai langkah yang telah dilakukan peneliti. Peneliti melakukan penyempurnaan produk yang ingin dilakukan pengembangan agar selaras dengan angket dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya.

D. Uji Coba

Pada tahap ini membahas beberapa poin diantaranya :

1. Desain Uji Coba

Uji coba yang dilaksanakan dengan tujuan pengumpulan data yang berguna sebagai penetapan tingkat validitas, keefektifan, dan kemenarikan.

Produk media ular tangga diuji melalui beberapa tahap yaitu :

- a. Uji coba ahli desain, ahli isi, dan ahli pembelajaran

Pemberian penilaian serta saran beberapa validator terhadap kesesuaian antara desain media dan isi atau materi yang sudah dikembangkan dengan mata pelajaran.

b. Merevisi media

Pada tahap merevisi media ini seorang peneliti memperbaiki dan menyempurnakan media sesuai dengan tanggapan serta saran validator sebelum dilakukannya uji coba kepada siswa.

c. Tahap uji coba lapangan

Pada tahap ini dilaksanakan kepada siswa setelah mendapatkan penilaian dari validator dan dinyatakan valid. Uji coba dilaksanakan kepada 10 siswa kelas IV SDN Ngaringan 03 kec. Gandusari Kab. Blitar.

2. Subyek Uji Coba

Uji coba yang dilaksanakan peneliti kepada beberapa ahli untuk mendapatkan kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran. Ahli yang diberikan kewenangan diantaranya :

a. Penilaian Ahli Desain

Ahli desain merupakan seorang yang memahami desain media pembelajaran. Ahli desain yang bersangkutan mau atau bersedia mendaji penguji dari desain media pembelajaran dan mau memberikan komentar serta masukan. Ahli desain yang dipilih peneliti pada penelitian ini adalah bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd beliau selaku dosen pada jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Penilaian Ahli Isi

Ahli desain merupakan seorang yang memahami materi yang dipilih peneliti yaitu kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Ahli materi yang bersangkutan mau atau bersedia mendaji penguji dari materi yang dipilih peneliti dan mau memberikan komentar serta masukan dengan kriteria ketepatan materi sesuai dengan KI dan KD. Ahli desain yang dipilih peneliti untuk penelitian ini adalah ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. beliau selaku dosen pengampu mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

c. Penilaian Ahli Pembelajaran Guru Mata Pelajaran

Ahli pembelajaran merupakan guru kelas yang ada di sekolah yang akan diteliti. Pada penelitian ini ahli pembelajaran akan diberikan penilaian media pembelajaran yang sudah disusun oleh peneliti. Ahli pembelajaran pada penelitian ini adalah ibu Benedekta Margiasri S.pd selaku guru kelas IV di SDN Ngaringan 03 kabupaten Blitar.

d. Subjek Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini peneliti melaksanakan pengujian kepada subjek ujicoba lapangan yaitu 10 siswa kelas IV SDN Ngaringan 03 Kabupaten Blitar.

3. Jenis Data

Penelitian ini memakai dua macam penelitian antara lain adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan perolehan wawancara serta angket yang diisi dari ahli desain, ahli materi, ahli

pembelajaran, dan siswa. Serta data kuantitatif diperoleh melali hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang dilakuakak kepada siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Angket (kuesuioner)

Cara mengumpulkan data atau yang biasa disebut sebagai angket yang berisi beberapa pertanyaan secara tidak langsung kepada responden. Angkat yang dpergunakan merupakan angket terstruktur sehingga responden tidak bisa memberikan jawaban kecuali yang telah disiapkan peneliti, dan angket terbuka para responden bisa melontarkan jawaban dengan luas dan bebas. Yang mengisi angket ini ialah ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, dan siswa.

b. *Pre-test* dan *post-test*

Kegiatan yang dilakukakn sebelum memasuki proses pembelajaran (*Pre-test*) atau biasa disebut dengan pengetahuan awal yang ditujukan untuk siswa. Dan juga ada *post-test* yang ditujukam untuk siswa setelah mealui semua proses pembelajaran.

5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis yang peneliti lakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian KI dan KD. Dari hasil analisis peneliti dapat mengetahui pengembangan media tersebut.

b. Analisis Kelayakan dan Efektifitas Produk

Peneliti dapat mengetahui kelayakan dan efektifitas melalui angket yang telah disiapkan untuk beberapa ahli. Analisis angket dilakukan secara terperinci sesuai dengan karakteristik setiap variabel. Kelayakan dapat media ular tangga dapat dihitung dengan rumus seperti berikut :

$$p = \frac{\sum \chi}{\sum \chi_i} 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi tingkat kevalitan

$\sum \chi$ = Jawaban penilaian yang dipilih

$\sum \chi_i$ = Skor tertinggi jawaban penilaian

100% = Bilangan Konstan

Tabel 3.1
Kriteria kelayakan produk

Prosentase (%)	Kriteria Kelayakan Produk
$90\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik, tidak perlu ada revisi
$75\% < \text{skor} \leq 89\%$	Baik, tidak perlu ada revisi
$65\% < \text{skor} \leq 74\%$	Cukup baik, perlu direvisi
$55\% < \text{skor} \leq 64\%$	Kurang baik, perlu direvisi
< 55	Sangat kurang baik, perlu direvisi semua

Uji efektifitas implementasi produk pada uji coba lapangan siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga. Peneliti

menggunakan analisis uji T. Uji T pada penelitian ini menggunakan uji T independent yaitu prosedur pengujian untuk sampel bebas dengan membandingkan kelompok kasus yang diuji bersifat acak. Uji T ini didapat dari sebuah data tes ketercapaian pemahaman siswa (*pre-test* dan *post-test*) uji coba ini dilakukan dikelas IV dengan materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha dan teknik analisisnya menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Tahap uji T ini menggunakan uji T independen dengan dibantu oleh aplikasi SPSS.20. untuk memperkuat data dan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

\bar{d} = rata-rata beda

n = banyaknya data

S_d = deviasi standar dari beda

penggunaan rumus tersebut dapat mengetahui perbandingan sebelum menggunakan media dengan sudah menggunakan media. Tabel yang digunakan dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut :

H_0 : pemahaman materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha yang belajar menggunakan media ular tangga sama dengan pemahaman materi tidak menggunakan media ular tangga.

H_a : pemahaman materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha yang belajar menggunakan media ular tangga lebih baik dari pada pemahaman materi tidak menggunakan media ular tangga.

Pengambilan keputusan :

1. Kalau $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ hasilnya signifikan, artinya H_a diterima.
2. Kalau $T_{Hitung} < T_{Tabel}$ hasilnya tidak signifikan, artinya H_a ditolak.



BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga ini dipergunakan untuk siswa kelas IV. Media pembelajaran ini digunakan selama 1 kali pertemuan dengan menggunakan pre-test dan post-test. Penjelasan media ular tangga yang dikembang oleh peneliti pada ppenelitian ini yaitu seperti berikut :

1. Deskripsi Media Ular Tangga

Media pembelajaran yang dikembang peneliti merupakan media dalam materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha kelas IV SD/MI sederajat. Media ular tangga ini terdiri dari panduan penggunaan media, papan ular tangga, pion, dadu, dan kartu soal. Pada media ular tangga ini siswa dituntut untuk menjawab soal agar dapat lanjut ke nomor kotak atau tingkat selanjutnya.

Media papan ular tangga ini dibuat sebagai media untuk guru ataupun siswa yang sedang mendalami materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Materi yang diberikan dalam media ini mengacu pada KD 3.2 yang berbunyi : mengidentifikasi kerajaan Hindu dan / atau Budha dan/atau Islam dilingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.

Bahan yang dipakai dalam pembuatan media ini yaitu papan catur, kayu balok, kertas, stiker. Cara pembuatan media ini pertama-tama seorang peneliti membuat desain berupa papan ular tangga dengan ukuran 30cm ×

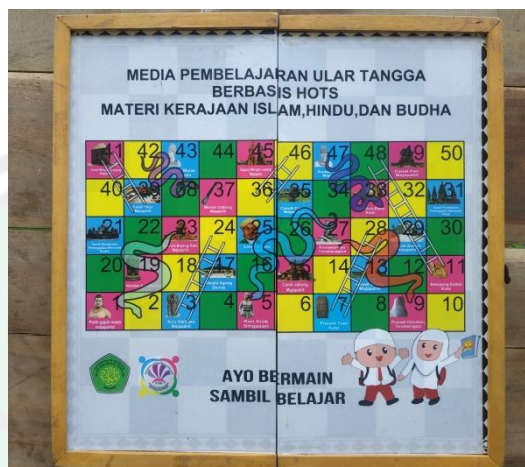
30cm sesuai dengan ukuran papan catur. kemudian desain itu di cetak dan selanjutnya di tempelkan pada papan catur. Kemudian dalam membuat kartu soal peneliti mencetak soal dengan ukuran 8,5cm × 4,5cm. setelah kartu soal dicetak kemudian dilapisi laminating agar tulisan tidak mudah hilang apabila terlalu sering dipegang ataupun terkena kotoran. Untuk membuat dadu peneliti membuat dengan menggunakan kayu balok yang dipotong menyerupai kubus dengan panjang sisinya 2cm. untuk pion yang digunakan peneliti memilih 4 pion bawaan dari catur dan di cat dengan warna hitam, putih, oren, dan coklat muda agar berbeda setiap pionnya. Panduan penggunaan media ini didesain menjadi stiker dan ditempel pada bagian dalam papan catur.

Cara penggunaan media ular tangga ini antara lain :

- a. Baca tata cara penggunaan media pada bagian dalam papan
- b. Mulailah permainan secara bergantian.
- c. Sebelum memulai permainan setiap pemain harus melemparkan dadu untuk menentukan berapa kotak untuk maju ke kotak berikutnya.
- d. Setelah melempar dadu setiap pemain mengambil satu kertas yang berisi soal dan menjawabnya.
- e. Selesai menjawab soal pemain melanjutkan sesuai dengan hasil dari dadu yang dilempar.
- f. Lanjutkan hingga mencapai kotak ke 50.

2. Komponen Media Ular Tangga

a. Papan media ular tangga



Gambar 4.1 Papan media ular tangga

b. Petunjuk atau panduan penggunaan media



Gambar 4.2 Petunjuk atau panduan penggunaan media

c. Pion dan dadu media



Gambar 4.3 Pion dan dadu

d. Kartu soal



Gambar 4.4 Kartu soal

3. Desain Media Ular Tangga

a. Ukuran media ular tangga

Ukuran yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga ini adalah 30cm × 30cm. ukuran ini termasuk ukuran yang sedang. Maa dari itu penggunaan media ini termasuk efektif dan praktis.

b. Warna Media Ular Tangga

Penerapan warna dalam media pembelajaran ular tangga ini diselaraskan dengan warna yang disenangi siswa SD/MI. Sehingga peneliti memilih warna yang cerah atau mencolok seperti merah, kuning, hijau, dan biru.


4. Revisi Produk

Revisi produk diperoleh peneliti berdasarkan berbagai kritik, saran, serta tanggapan dari validator. Fungsi dari kritik, saran, dan tanggapan dari validator sebagai penyempurna dan pembenahan dari suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini adalah revisi yang telah dilaksanakan

:

Tabel 4.1

Tabel Revisi Produk

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Warna papan ular tangga sebelum direvisi terlalu gelap</p>	 <p>Warna papan ular tangga sebelum direvisi warna lebih terang</p>

Pada tabel 4.1 terdapat tabel media yang telah direvisi dan belum direvisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya peneliti telah melakukan revisi produk dan melanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

B. Validasi Produk

Terdapat dua maca, data yang diperoleh dari penelitian ini , antara lain data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut didapat dengan melewati dua tahap penelitian diantaranya uji lapangan dan uji validasi ahli.

Data validasi yang diperoleh dari media pembelajaran ular tangga berasal dri 3 validator yaitu, validator ahli materi atau isi, validator ahli desain, dan validator ahli pembelajaran.

Data yang didapat adalah data kualitatif dan data kuantitatif. data kualitatif didapat berupa penilaian tambahan dan saran dari validator, lalu data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian yang berdasar dari skala likert. Untuk angket validator ahli dan siswa terdiri dari beberapa table berikut :

Tabel 4.2
Penskoran angket validasi ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

Berikut merupakan penyajian data penilaian angket validasi ahli desain, ahli isi, dan ahli pembelajaran.

a. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Profil ahli desain

Media pembelajaran ular tangga, berdasarkan segi desain media divalidasi oleh bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd, selaku dosen PGMifakultas tarbiah. Beliau sangat berpengalaman di bidang pembuatan desain media pembelajaran.

2) Hasil validasi ahli desain media

Hasil data validasi ahli desain media bisa ditinjau dalam tabel dibawah ini :

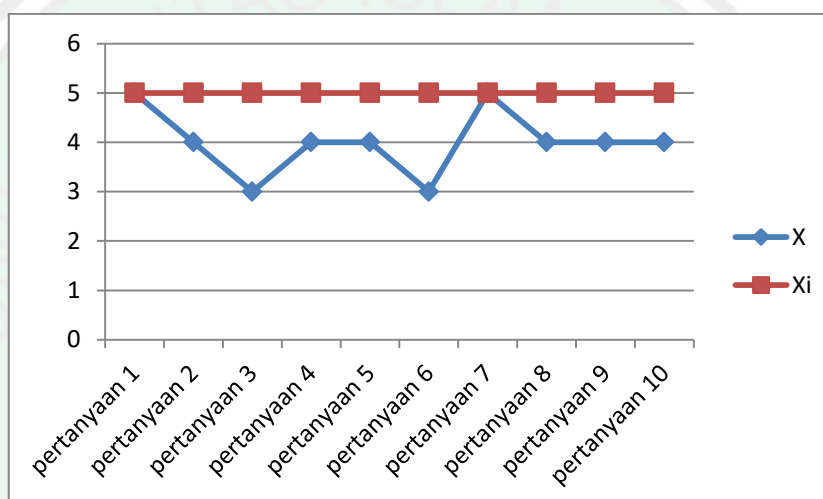
Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Ular Tangga
Berdasarkan Data Kuantitatif

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Desain sesuai dengan isi materi					5
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV				4	
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV			3		
4	Gambar sesuai dengan materi				4	
5	Gambar yang digunakan menarik siswa				4	
6	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi			3		
7	Tata letak sesuai				4	

8	Ukuran gambar pada media tepat				4	
9	Warna pada media menarik siswa					5
10	Layout media menarik				4	
Jumlah				40		
Skor Maksimal				50		

Tabel 4.4

Kurva Validasi Ahli Desain



Keterangan berdasarkan kurva diatas X merupakan skor penilaian ahli desain yang telah melakukan validasi, sedangkan Xi merupakan nilai maksimal dari setiap pertanyaan. Hasil validasi dari ahli desain mendapatkan skor 40. Kurva diatas merupakan hasil validasi validasi ahli desain. Agar lebih jelasnya bisa dilihat dalam lampiran IV.

Adapun sebuah data kualitatif yang diperoleh dari komentar serta saran dari ahli desain media terhadap media pembelajaran ular tangga, yaitu antara lain

Tabel 4.5
Hasil validasi ahli desain media pembelajaran ular
tangga berdasarkan data kualitatif

No	Komponen	Komentar
1	Kritik	Gambar kurang menarik dan perlu diperbaiki Teks yang digunakan terlalu kecil, petunjuk kurang jelas
2	Saran	Perbaiki sehingga lebih menarik

3) Data analisis

Pengembangan media akan dihitung untuk mengetahui apakah tingkat kevalidan dari ahli desain media ular tangga materi kerajaan Islam, hindu, dan Budha. Perhitungan menggunakan rumus seperti berikut :

$$P = \frac{40}{50} \times 100 \% = 80 \%$$

Dalam hasil perhitungan diatas menandakan bahwa media ular tangga memiliki tingkat kualifikasi valid dan kriteria yang didapat memiliki keterangan baik dan tidak ada revisi.

b. Validasi Ahli Isi

1) Profil ahli isi

Media pembelajaran ular tangga, berdasarkan segi isi media divalidasi oleh ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, selaku dosen PGMI fakultas tarbiah. Beliau sangat berpengalaman dalam membuat soal khususnya mata pelajaran IPS.

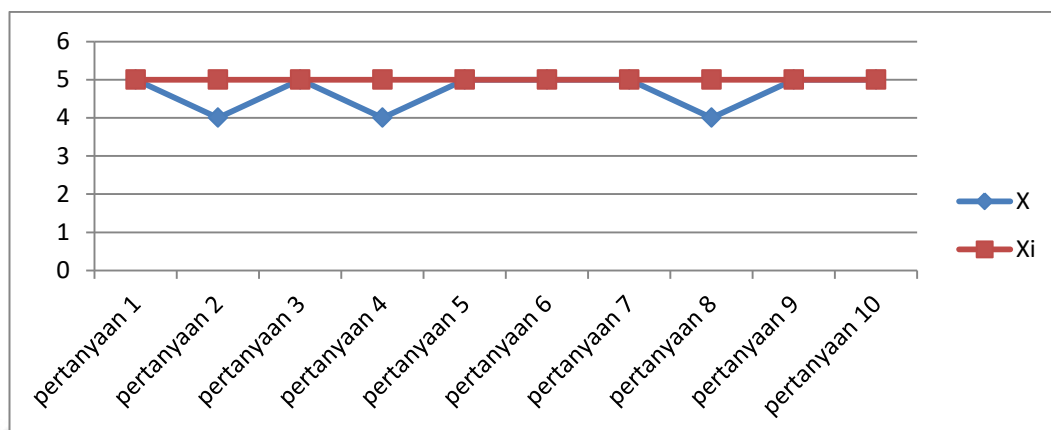
2) Hasil validasi ahli isi

Hasil data validasi ahli isi media dapat diperhatikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Ular Tangga
Berdasarkan Data Kuantitatif

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir dengan kompetensi					5
2	Kejelasan pertanyaan dan jawaban yg diharapkan				4	
3	Ketepatan kata tanya/perintah					5
4	Kesederhanaan penggunaan bahasa				4	
5	Keterkaitan pengecoh (<i>distractor</i>) dengan pokok soal					5
6	Pernyataan menggunakan informasi yang benar					5
7	Ketepatan isi materi untuk pemahaman konsep siswa					5
8	Ketepatan pemilihan kalimat soal				4	
9	Kesesuaian soal dengan media pembelajran					5
10	Kelayakan Butir soal					5
Jumlah		47				
Skor Maksimal		50				

Tabel 4.7
Kurva Validasi Ahli Isi



Keterangan berdasarkan kurva diatas X merupakan skor penilaian ahli isi yang telah melakukan validasi, sedangkan Xi merupakan nilai maksimal dari setiap pertanyaan. Hasil validasi dari ahli isi mendapatkan skor 47. Kurva diatas merupakan hasil validasi validasi ahli isi. agar lebih jelasnya bisa diperhatikan dalam lampiran IV.

Adapun sebuah data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran dari ahli isi media terhadap media pembelajaran ular tangga, yaitu antara lain :

Tabel 4.8
**Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Ular
Tangga Berdasarkan Data Kualitatif**

No	Komponen	Komentar
1	Kritik	Penggunaan huruf kapital harus diperhatikan dan penggunaan font kurang menarik
2	Saran	Gunakan font yang lebih menarik

3) Data Analisis

Pengembangan media akan dihitung untuk mengetahui apakah tingkat kevalidan isi dari media ular tangga materi kerajaan Islam, hindu, dan Budha. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$4) P = \frac{47}{50} \times 100 \% = 94 \%$$

Dalam hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki tingkat kualifikasi valid dan kriteria yang didapat memiliki keterangan baik dan tidak ada revisi.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

1) Profil ahli pembelajaran

Media pembelajaran ular tangga, berdasarkan ahli pembelajaran divalidasi oleh ibu Benedekta Margiasri, S.Pd selaku guru wali kelas IV SDN Ngaringan 03. Beliau sudah mengajar di SDN Ngaringan 03 selama 15 tahun. Beliau sangat berpengalaman dalam hal pembelajaran.

2) Hasil validasi ahli pembelajaran

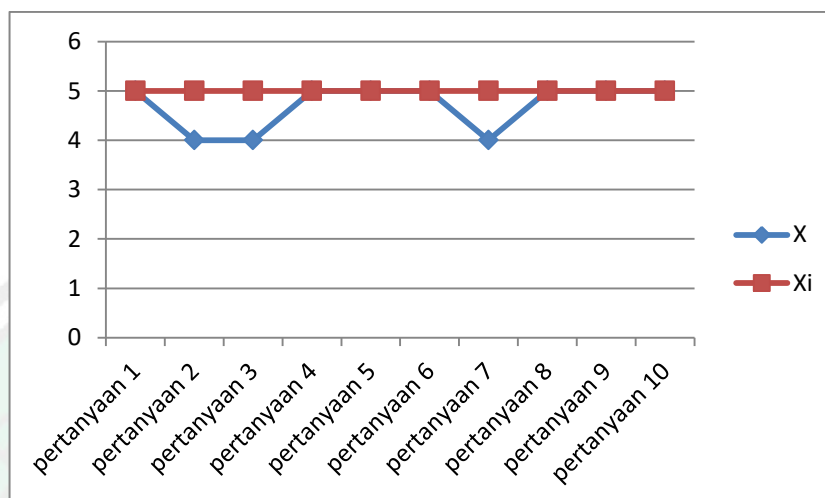
Data validasi yang didapat dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran ular tangga sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Ular Tangga
Berdasarkan Data Kuantitatif

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran					5
2	Memudahkan guru dalam pembelajaran				4	
3	Membantu guru menyampaikan materi				4	
4	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					5
5	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran					5
6	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan materi					5
7	Bahasa yang digunakan komunikatif				4	
8	Media dapat menarik minat belajar siswa					5
9	Media dapat memotivas hasil belajar siswa					5
10	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha					5
Jumlah		47				
Skor Maksimal		50				

Tabel 4.10

Kurva Validasi Ahli Pembelajaran



Keterangan berdasarkan kurva diatas X merupakan skor penilaian ahli pembelajaran yang telah melakukan validasi, sedangkan Xi merupakan nilai maksimal dari setiap pertanyaan. Hasil validasi dari ahli pembelajaran mendapatkan skor 47. Kurva diatas merupakan hasil validasi validasi ahli pembelajaran. Agar lebih jelasnya bisa diperhatikan dalam lampiran IV.

Adapun sebuah data kualitatif yang diperoleh dari komentar serta saran dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran ular tangga, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.11
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Media Pembelajaran Ular
Tangga Berdasarkan Data Kualitatif

No	Komponen	Komentar
1	Saran	Sudah bagus. Perlu ditingkatkan kembali agar sempurna

3) Data Analisis

Pengembangan media akan dihitung untuk mengetahui apakah tingkat kevalidan media ular tangga materi kerajaan Islam, hindu, dan Budha. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$4) P = \frac{47}{50} \times 100 \% = 94 \%$$

Dalam hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki tingkat kualifikasi valid dan kriteria yang didapat memiliki keterangan baik dan tidak ada revisi.

C. Kemenarikan Media Pembelajaran

Kemenarikan media didapat berdasarkan angket yang sudah diisi oleh siswa kelas IV SDN Ngaringan 03. Pada instrumen ini diisi oleh 10 siswa, hal ini disebabkan karena adanya pandemi yang membuat siswa masuk secara bergantian berdasarkan kelompok yang telah ditentukan. Pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka dan online. Untuk pembelajaran tatap muka hanya berlaku satu kelompok dalam satu hari dengan waktu 2 jam pelajaran 2 x 45 menit. Pembelajaran onlin biasanya hanya digunakan untuk pemberian penugasan kepada siswa yang akan di rekap oleh guru sekali dalam satu minggu.

Terdapat beberapa paparan tentang data kuantitatif dan hasil uji coba lapangan terdapat dibawah ini :

a. Profil siswa

Berikut merupakan nama-nama siswa sebagai responden pada penelitian ini :

Tabel 4.12
Profil Siswa Kelas IV SDN Ngaringan 03 Sebagai Responden

Responden	Nama	KODE
1	Dian Ayu S.	X1
2	Giyo Ragil Saputra	X2
3	Riko Setiawan	X3
4	Alien Dara Callista	X4
5	Aditya Diki Prayoga	X5
6	Putut Pras Setyo	X6
7	Dyah Ayu Widyastuti	X7
8	Charla Angelicha	X8
9	Ilmi Fakhrun Nisaa'	X9
10	Keyla Mayka Aurora	X10

b. Hasil uji coba

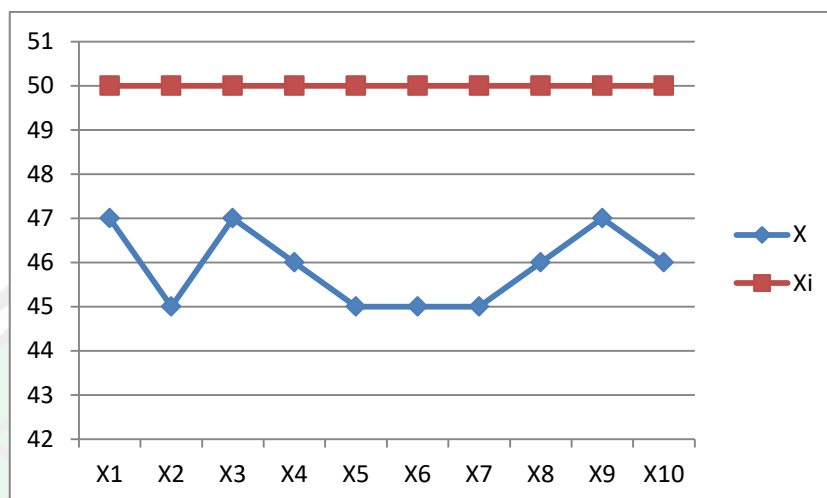
Data validasi yang berasal dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran ular tangga kelas IV SDN Ngaringan 03 sebagai berikut :

Tabel 4.13
Data Hasil Uji Coba Kelas IV SDN Ngarangan 03

Subjek Siswa	Aspek Penilaian										ΣN	\bar{X}_i	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47	50	94
2	4	5	5	4	3	5	5	5	4	5	45	50	90
3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	47	50	94
4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	46	50	92
5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	45	50	90
6	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	45	50	90
7	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	45	50	90
8	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46	50	92
9	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47	50	94
10	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	46	50	92
ΣN											459	500	918
\bar{X}_i											459	500	1000

Tabel 4.14

Kurva kemenarikan produk



Keterangan berdasarkan kurva diatas X merupakan skor penilaian kemenariakn yang telah diisi oleh siswa kelas IV SDN Ngaringan 03, sedangkan Xi merupakan nilai maksimal dari setiap pertanyaan. Hasil validasi dari ahli isi mendapatkan skor 459. Kurva diatas merupakan hasil angket kemenarikan yang diisi oleh siswa. Agar lebih jelasnya bias diperhatikam dalam lampiran IV.

c. Data Analisis

Berdasarkan perolehan data dari 10 siswa kelas IV SDN Ngaringan 03 pada tabel 4.13 kemenarikan produk. Selanjutnya perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$d. P = \frac{459}{500} \times 100 \% = 91,8 \%$$

Dalam hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media ular tangga setelah melakukan uji coba lapangan mendapatkan perolehan mencapai 91,8%. Presentase tersebut termasuk dalam kriteria menarik dan mampu menumbuhkan stimulus siswa untuk lebih mudah dan menarik sehingga dapat memahami materi yang disampaikan.

D. Efektifitas Media Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha Berbasis Soal

Efektifitas kemampuan berfikir tingkat tinggi didalam penelitian ini diketahui melalui rangkaian komponen kognitif dengan cara menambah dimensi pengetahuan, seperti berikut ini :

1. Pengetahuan faktual, yaitu merupakan bagian yang pokok dan harus dikuasai oleh siswa, dimana siswa akan dikenalkan dengan pengetahuan yang baru untuk dapat menentukan masalah yang ada.
2. Pengetahuan konseptual, yaitu merupakan sebuah rancangan, acuan mental, atau suatu teori-teori yang mudah dimengerti dan tanpa keraguan didalam suatu model-model psikologi kognitif yang berbeda.
3. Pengetahuan prosedural, yaitu merupakan suatu pengetahuan yang berisi tentang suatu cara melakukan sesuatu. Melakukannya dengan cara berlatih yang cukup rutin hingga mampu memecahkan masalah paling baru.
4. Pengetahuan metakognitif, yaitu merupakan suatu pengetahuan mengenai kesadaran terhadap pengetahuan dan kepribadian seseorang

Pencapaian tersebut akan dapat diketahui setelah siswa melakukan tes yang sudah disediakan. Tes tersebut diberikan kepada 10 siswa kelas IV SDN Ngaringan 03. Jumlah siswa yang mengikuti tes terbatas karena adanya pandemi. Nilai *pre-test* dipakai untuk mengetahui progres pengetahuan siswa sebelum digunakannya media ular tangga. Siswa di berikan media ular tangga yang telah dilakukan pengembangan oleh peneliti dalam pembelajaran materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha dan dilanjutkan dengan melakukan *post-test*. Berdasarkan dalam uji coba lapangan didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 4.15
Hasil Pre-Test Dan Post-Test Siswa Kelas IV SDN Ngaringan 03

No	Nama	Nilai		Beda (d)	d^2
		Pre-test	Post-test		
1	Dian Ayu S.	55	95	40	1600
2	Giyo Ragil Saputra	75	100	25	625
3	Riko Setiawan	50	85	35	1225
4	Alien Dara Callista	65	90	25	625
5	Aditya Diki Prayoga	45	85	40	1600
6	Putut Pras Setyo	40	80	40	1600
7	Dyah Ayu Widyastuti	30	65	35	1225
8	Charla Angelicha	40	95	55	3025
9	Iلمي Fakhrun Nisaa'	50	80	30	900

10	Keyla Mayka Aurora	60	85	25	625
Jumlah		510	860	350	13050
Rata-rata		51	86	35	

Berikut ini merupakan tabel kesimpulan dari hasil uji coba lapangan pre-test dan post-test :

Tabel 4.16

Tabel kesimpulan dari hasil uji coba lapangan *pre-test*

Kriteria	N	P(%)	Keterangan
<70	9	90%	tidak tuntas
>70	1	10%	tuntas

Tabel 4.17

Tabel kesimpulan dari hasil uji coba lapangan *post-test*

Kriteria	N	P(%)	Keterangan
<70	1	10%	tidak tuntas
>70	9	90%	tuntas

Pada tabel 4.16 dan tabel 1.18 merupakan perolehan nilai siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM). Penetapan nilai kriteria ketuntasan minimum digunakan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa setelah menggunakan media ular tangga. Dalam kedua tabel tersebut terdapat hasil dari *pre-test* dan *post-test*. Dalam tabel *pre-test* siswa yang mencapai ketuntasan minimum hanyalah terdapat 1 siswa dari 10 siswa. Pada *pre-test* presentase 10% dengan keterangan tuntas, sedangkan presentase 90%

dengan keterangan tidak tuntas. Dalam tabel *post-test* mengalami peningkatan dengan siswa yang telah sampai pada ketuntasan minimum terdapat 9 siswa dari 10 siswa. Pada *post-test* presentase 90% dengan keterangan tuntas, sedangkan presentase 10% dengan keterangan tidak tuntas.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan diatas didapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata dari 10 siswa yaitu 51 dan nilai *post-test* dengan rata-rata yaitu 86 dengan selisih atau beda 35. Melalui hasil data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* diatas peneliti melakukan uji T rata-rata berpasangan atau (*Paired Sample t-test*) secara manual dan menggunakan spss 20.

langkah-langkah yang dilakukan untuk analisis data secara manual sebagai berikut ini :³³

1. Menentukan Hipotesis

H_0 : pemahaman materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha yang belajar menggunakan media ular tangga sama dengan pemahaman materi tidak menggunakan media ular tangga.

H_a : pemahaman materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha yang belajar menggunakan media ular tangga lebih baik dari pada pemahaman materi tidak menggunakan media ular tangga.

2. Menentukan kriteria pengujian

1. Kalau $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ hasilnya signifikan, artinya H_a diterima.

2. Kalau $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ hasilnya tidak signifikan, artinya H_a ditolak.

³³Johannes Supranto, Op.Cit, hlm. 335

3. Menentukan hasil statistik pada *pre-test* dan *post-test* dengan rumus paired sample t-test sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

\bar{d} = rata-rata beda

n = banyaknya data

S_d = deviasi standar dari beda

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{13050 - \frac{(350)^2}{10}}{10-1}} \\ &= \sqrt{\frac{13050 - \frac{122500}{10}}{9}} \\ &= \sqrt{\frac{13050 - 12250}{9}} \\ &= \sqrt{\frac{13050 - 12250}{9}} \\ &= \sqrt{\frac{800}{9}} \\ &= \sqrt{88,88} \\ &= 9,427 \end{aligned}$$

$$T_{hitung} = \frac{35}{9,427} = 3,712$$

$$T_{tabel \alpha} = 1,833$$

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari uji T rata-rata berpasangan melalui rumus manual menunjukkan

Berdasarkan hasil penjelasan diatas menunjukkan bahwa efektifitas media ular tangga dan dapat diketahui bahwa media ular tangga dapat membuat perolehan nilai siswa meningkat menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil uji T rata-rata berpasangan secara manual diatas menunjukkan bahwa media ular tangga sangat efektif dalam melatih siswa berfikir tingkat tinggi. Berikut hasil dari penggunaan spss 20 diperoleh hasil sebagai berikut :

T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	51,0000	10	13,29160	4,20317
	POST TEST	86,0000	10	9,94429	3,14466

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE TEST & POST TEST	10	,706	,022

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-35,00000	9,42809	2,98142	-41,74445	-28,25555	-11,739	9	,000

Gambar 4.5 Hitung menggunakan SPSS 20

Paired sample statistics merupakan singkatan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data *pre-test* dan *post-test*. *Paired sample Correlations* merupakan hasil korelasi dari kedua data yakni *pre-test* dan *post-test* menunjukkan signifikansi $0,22 > 0,05$ maka indikasinya tidak ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test*. *Paired samples test* menggambarkan ada atau

tidaknya perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*. Dasar pengambilan keputusan sebagai berikut :³⁴

1. Jika nilai sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.
2. Jika nilai sig.(2-tailed) $> 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*

Nilai 0,000 pada SPSS 20 dapat dilihat pada tabel terakhir *paired samples t-test* pada kolom sig.(2-tailed). Diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka kesimpulan dapat diambil adalah terdapat suatu perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.

³⁴EFEKTIFITAS DAN MANFAAT PROGRAM PEMBANGUNAN MASYARAKAT MULIA SEJAHTERA (PMMS) (STUDI DI KABUPATEN ACEH UTARA) | Desky | INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan,"358, diakes 25 September 2020, <https://ijtihad.iainsalatiga.ac.id/index.php/inferensi/article/view/304>.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab V ini berisikan tentang pembahasan dari sebuah penelitian serta pengembangan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti. Berikut ini pembahasan dalam pengembangan yang dipaparkan : a) analisis pengembangan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha, b) analisis tingkat kelayakan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha, c) kemenarikan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha, dan d) efektifitas media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha..

A. Analisis Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha

Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran ular tangga materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha sebagai penunjang belajar siswa kelas IV di SDN Ngaringan 03 sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Pengembangan media pembelajaran ular tangga materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha berdasarkan permasalahan dalam sekolah. Yaitu sekolah tersebut belum ada media pembelajaran.

Pemilihan pengembangan media ular tangga memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa tertarik sehingga bersemangat dalam kegiatan belajar khususnya dalam materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Hasil dari pengembangan ini dipergunakan sebagai pelengkap pembelajaran di sekolah. Hal ini sama dengan apa yang

diungkapkan oleh Y.Miarso bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat menstimulus dan memberi kemajuan siswa.³⁵

Pengembangan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha terlebih dahulu didesain menggunakan aplikasi corel draw x7 sebelum dikonsulkan kepada pembimbing. Peneliti juga mempersiapkan beberapa bahan dan alat. Pembuatan media ini membutuhkan waktu kurang lebih 4 bulan. Dalam media ini terdapat gambar, petunjuk, dan soal-soal dalam bentuk kartu yang akan dikerjakan siswa untuk mengetahui tingkat pemahamannya. Keunggulan media ini yaitu bentuk yang efisien untuk dibawa kemana-mana yang didalamnya terdapat gambar yang menarik dan kartu soal dengan petunjuk yang telah disediakan. Selain keunggulan juga terdapat kekurangan yaitu media ini hanya dapat digunakan dalam satu materi saja.

Prosedur dalam pengembangan media ini memiliki 4 tahapan yaitu diantaranya : 1) tahap pengembangan dengan penyusunan media, 2) tahap uji produk dengan melakukan validasi kepada para ahli. 3) tahap revisi dengan merevisi produk yang telah dikembangkan. 4) uji coba lapangan.

Media pembelajaran ular tangga dilengkapi dengan soal evaluasi yang sudah disediakan pada kartu soal yang telah dikemas dengan menarik. Soal evaluasi yang telah dibuat sudah disesuaikan dengan Taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl. Soal yang disediakan sudah disesuaikan. Dalam soal evaluasi tersebut sudah mengacu pada dimensi

³⁵Hujair Sanaky, *Op.Cit*, Hlm. 4

pengetahuan C4 sampai dengan C6 yang merupakan kategori keterampilan berfikir tingkat tinggi. Soal evaluasi tersebut dibuat sesuai dengan tujuan soal. Tujuan tersebut diantaranya : 1) memberikan pemahaman dan melatih siswa berfikir tingkat tinggi. 2) mampu mengembangkan keterampilan siswa untuk selalu berfikir siswa tingkat tinggi dan berfikir positif.³⁶ Dari kedua tujuan tersebut membantu siswa dan guru menentukan tujuan pada pembelajaran dengan mudah.

Pada media ular tangga soal evaluasi memiliki salah satu bentuk alternatif yang telah dikembangkan dalam buku I Wayan. Soal ini berbentuk isian singkat siswa dapat mengisi titik-titik sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa.

Pengembangan media ular tangga materi keajaan Islam, Hindu, dan Budha dapat dilihat dari penerapannya di kelas IV, siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam penggunaan media ular tangga kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Hal ini disebabkan pembelajaran berbasis permainan, dengan demikian adanya pengembangan media pembelajaran ular tangga sudah sesuai dengan fungsi tujuan kemenarikan, keefektifan, dan hasil belajar siswa di SD/MI dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan teori Borg & Gall merupakan pedoman yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media ular tangga dalam materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha meliputi :

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

³⁶I Wayan Widana, *Op.cit*, Hlm.39

2. Perencanaan
3. Pengembang produk awal
4. Uji coba produk
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Revisi produk
9. Revisi produk akhir
10. Deseminasi dan implementasi

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah pada gambar prosedur diatas, peneliti hanya menggunakan tujuh langkah. Karena waktu dan biaya peneliti terbatas sehingga hanya menggunakan tujuh langkah. Sedangkan pada langkah ke empat peneliti sudah melakukan ke sekolah yang jaraknya tidak dekat dari tempat tinggal peneliti untuk melakukan uji coba produk.

Langkah-langkah yang peneliti akan lakukan yaitu :

1. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data peneliti gunakan untuk mendapatkan sebuah informasi awal. Peneliti mempertimbangkan kegunaan produk, biaya, dan waktu dengan menganalisis kebutuhan dilapangan.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan sebuah rencana perancangan media ular tangga. Pertama, pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan. Kedua, judul menggunakan sebuah materi kerajaan Islam, Hindu, and

Budha. Ketiga, terdapat tata cara atau penggunaan media untuk mempermudah siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal ini peneliti mulai mengembangkan produk ular tangga. Media disusun dan didesain semenarik mungkin dengan berisi butiran soal-soal.

4. Pengujian Produk Awal

Tahap pengujian produk awal ini peneliti melakukan pemberian angket dan wawancara mengenai produk yang akan dikembangkan. Wawancara dan pemberian angket dilakukan kepada ahli yang dianggap berkompeten didalam desain dan materi untuk merevisi produk yang dikembangkan.

5. Merevisi Produk Awal

Tahap merevisi produk awal ini dilakukan setelah peneliti melakukan pengujian awal kepada ahli yang berkompeten didalam bidang desain dan materi. Revisi produk digunakan untuk memperbaiki kekurangan dan kelebihan yang telah diketahui setelah melakukan pengujian tahap awal. Tahap ini diharapkan produk menjadi lebih baik.

6. Uji Coba Lebih Luas

Penyusunan satuan sebuah pembelajaran di SDN Ngarigan 03, peneliti melakukan pemberian angket kepada siswa beserta melakuakn evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Angket yang diberikan kepada siswa berbeda dengan angket yang diberikan kepada ahli isi dan ahli desain.

7. Media Produk Akhir

Tahap Produk Akhir ini merupakan tahap revisi dari berbagai langkah yang telah dilakukan peneliti. Peneliti melakukan penyempurnaan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan angket dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Karena pada angket yang telah diberikan mencapai kualifikasi valid maka pada tahap ini peneliti tidak melakukan tahap revisi lagi.

B. Analisis Tingkat Kelayakan Media Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha

Analisi pada tingkat kelayakan pada media ular tangga di validasi beberapa orang ahli dalam bidang tersebut. Peneliti sudah melakukan perhitungan untuk kevalidan dengan menggunakan rumus yang disediakan sesuai dengan ketentuan tingkat kevalidan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang telah dikembangkan.

1. Analisis Hasil Validasi oleh Para Ahli

a. Validasi Ahli Desain

Uji coba Media ular tangga telah melalui tahap revisi sesuai dengan yang disarankan oleh ahli desain yaitu Bapak Galih Puji Mulyoto M.Pd berasal dari hasil uji coba kelayakan pada tabel 4.3 dan mengenai kurva validasi desain memperoleh presentase 80%. Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli desain dapat disebut layak sebagai pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli desain berupa pembenahan pada gambar dan warna media ada yang perlu direvisi. Berdasarkan saran dari

ahli desain peneliti sudah melakukan revisi pada media ular tangga. Berkaitan dengan hal tersebut dapat dikatakan media sudah layak tanpa revisi.

b. Analisis Ahli Isi

Media ular tangga telah melalui tahap revisi sesuai dengan yang disarankan oleh ahli isi yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda M.Pd berasal dari hasil uji coba kelayakan pada tabel 4.6 dan mengenai kurva validasi desain memperoleh presentase 94%. Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli isi dapat disebut layak sebagai pengembangan media. Revisi yang diberikan oleh ahli isi berupa pembenahan pada penulisan dalam penggunaan huruf kapital yang perlu direvisi. Berdasarkan saran dari ahli isi peneliti sudah melakukan revisi pada media ular tangga. Berkaitan dengan hal tersebut dapat dikatakan media sudah layak tanpa revisi dan diperkuat dengan kegiatan uji coba lapangan.

c. Ahli Pembelajaran

Uji coba Media ular tangga yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN Ngaringan 03 yaitu Ibu Benedekta Margiasri S.Pd. hasil uji kelayakan pada tabel 4.9 dan mengenai kurva validasi ahli pembelajaran memperoleh presentase 94%. Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli pembelajaran dapat disebut layak sebagai pengembangan media. sehingga dapat dikatakan media sudah layak tanpa revisi dan diperkuat dengan kegiatan uji coba lapangan.

C. Kemenarikan Media Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha

Hasil analisis kemenarikan media ular tangga dipaparkan pada tabel 4.13 yang merupakan hasil angket kemenarikan yang sudah diisi oleh siswa kelas IV SDN Ngaringan 03. Hasil yang didapatkan 91,8%. Berdasarkan skor yang diperoleh tersebut dapat dikatakan menarik. Berikut pemaparan dari analisis kemenarikan media ular tangga oleh siswa :

1. Menggunakan media ular tangga mampu memudahkan pembelajaran. Sesuai dengan presentase sebesar 94% yang berarti siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
2. Materi dan soal pada media ular tangga mudah dipahami. Sesuai dengan presentase sebesar 94% yang berarti siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
3. Gambar pada media roda putar menarik. Sesuai dengan presentase sebesar 92% yang berarti gambar media menarik perhatian siswa.
4. Penjelasan dan soal pada media ular tangga jelas. Sesuai dengan presentase sebesar 90% yang berarti siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
5. Warna yang digunakan pada media ular tangga menarik. Sesuai dengan presentase sebesar 88% yang berarti warna media menarik perhatian siswa.

6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. Sesuai dengan presentase sebesar 92% yang berarti siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
7. Saya bersemangat dan tertarik menggunakan media ular tangga. Sesuai dengan presentase sebesar 90% yang berarti siswa antusias dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga.
8. Buku panduan disajikan menarik. Sesuai dengan presentase sebesar 92% yang berarti buku panduan membuat siswa tertarik.
9. Langkah-langkah terstruktur dengan jelas. Sesuai dengan presentase sebesar 92% yang berarti siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami penggunaan media pembelajaran ular tangga.
10. Saya cepat memahami materi menggunakan media ular tangga. Sesuai dengan presentase sebesar 94% yang berarti siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.

Berdasarkan paparan diatas dapat diambil sebuah kesimpulan media ular tangga dapat menarik siswa untuk belajar karena sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI. Karena di dalam media ular tangga terdapat gambar-gambar para tokoh kerajaan serta menggunakan warna yang menarik. Sehingga dapat membangkitkan stimulus siswa dalam memahami materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.

Tingkat kemenarikan secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus yang dipilih peneliti. Hasil yang diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa keseluruhan memperoleh presentase 91,8%.

D. Efektifitas Media Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha

Pengujian efektifitas ini, yang dilakukan peneliti melakukan tes awal yang disebut *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa. Hal yang penting dari dikembangkannya media ular tangga materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha yaitu untuk melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa. Berfikir tingkat tinggi menurut resnick adalah proses berfikir yang kompleks dalam menguraikan materi, membuat suatu kesimpulan, membuat suatu referensi, mampu menganalisis, dan mampu membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling mendasar. Anderson dan Krathwool mempunyai rangkaian kompleksitas kognitif yaitu dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti :³⁷

- a. Pengetahuan faktual, pengetahuan faktual memiliki isi elemen-elemen dasar yang harus diketahui para siswa jika mereka akan dikenalkan dengan suatu disiplin atau untuk memecahkan suatu permasalahan apapun didalamnya pengetahuan konseptual, dalam pengetahuan konseptual meliputi model-model mental, skema-skema, atau teori-teori eksplisit dan implisit didalam model-model psikologi kognitif yang berbeda.
- b. Pengetahuan konseptual, dalam pengetahuan konseptual meliputi model-model mental, skema-skema, atau teori-teori eksplisit dan implisit didalam model-model psikologi kognitif yang berbeda.

³⁷Yoki Ariyana dkk, *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi*. (kementrian pendidikan dan kebudayaan:2018)

- c. Pengetahuan prosedural, “pengetahuan mengenai bagaimana” melakukan sesuatu. Hal ini dapat berkisar dalam melengkapi latihan-latihan yang cukup rutin hingga memecahkan masalah-masalah baru.
- d. Pengetahuan metakognitif, pengetahuan metakognitif yaitu merupakan pengetahuan mengenai kesadaran secara umum sama dengan halnya dengan kewaspadaan dan pengetahuan tentang suatu kesadaran pribadi seseorang.

Keempat dimensi pengetahuan tersebut, maka dapat memperoleh sejauh mana peningkatan kemampuan berfikir kreatif yang dimiliki oleh siswa untuk kemudian dapat diketahui efektifitas media ular tangga yang telah dikembangkan. Empat Indikator tersebut ditungangkan ke dalam soal *pre-test* dan *post-test* yang mana hasilnya dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Proses uji coba sebelum menggunakan media rata-rata nilai siswa yaitu 51. Sedangkan, setelah penggunaan media ular tangga materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha kepada 10 siswa kelas IV SDN Ngaringan 03 memiliki rata-rata nilai yaitu sebesar 86. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga. Maka dapat disimpulkan *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre-test*.

Dilihat dari hasil *pre-test* yang didapatkan siswa masih menunjukkan hasil atau nilai yang kurang memuaskan. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk dengan memberikan sebuah perlakuan kepada siswa berupa media

ular tangga materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha berbasis soal HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat berdasarkan nilai *post-test* yang sudah dilakukan ternyata menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil dari *pre-test*, yakni perbedaan rata-rata nilai sebesar 35%. Hasil analisis *Post-test* dengan uji-T menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini diperoleh $T_{hitung} = 3,712$ dan $T_{tabel} = 1,833$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa mampu dikembangkan dengan melalui media ular tangga materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha, hasil *post-test* dari media ular tangga yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. penggunaan media ular tangga dilakukan agar suatu pembelajaran dapat mencapai hasil yang memuaskan. Sehingga, dibutuhkan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha yang telah didesain dengan menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media ular tangga, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran ular tangga materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan realita kenyataan yang terjadi dilapangan. Pada SDN Ngaringan 03 belum terdapat media pembelajaran untuk materi kerajaan Islam, Hindu dan Budha. Pengembangan media ini berdasarkan sebuah langkah-langkah dari modal Borg and Gall dengan menggunakan uji kelayakan yang diberikan kepada para ahli isi/materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV SDN Ngaringan 03. Materi yang diberikan dan dikembangkan sudah sesuai dengan KD (kompetensi dasar).
2. Berdasarkan uji kelayakan media ular tangga memiliki suatu kualifikasi yang valid dan memiliki kelayakan untuk menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Presentase kelayakan dari media ini mendapatkan 80% validasi dari ahli desain, 94% validasi dari ahli isi/materi, 94% validasi dari ahli pembelajaran, dan 91,8% dari hasil angket kemenarikan yang diisi oleh siswa kelas IV SDN Ngaringan 03.
3. Hasil uji coba penggunaan media ular tangga dapat mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan

dibagi menjadi *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* yang dilakukan kepada 10 siswa memiliki rata-rata 51 sedangkan hasil *post-test* memiliki rata-rata 86. Langkah berikutnya menggunakan analisis uji T berpasangan (*paired sample t-test*) secara manual menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$, artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini diperoleh $T_{hitung} = 3,712$ dan $T_{tabel} = 1,833$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Media ular tangga ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu menunjang dan melatih suatu kemampuan siswa dalam berfikir tingkat tinggi. Media ini dirancang menarik dengan menggunakan media sebagai sebuah permainan agar suatu pembelajaran menjadi lebih menarik. Adapun beberapa saran untuk pengembangan media ular tangga yang sudah dikembangkan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Universitas

Penelitian pengembangan ini dipergunakan untuk menyelesaikan tugas akhir. Berharap mampu digunakan menjadi referensi untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

2. Bagi Sekolah

Melalui penelitian dan pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran ini sebagai salah satu contoh referensi media pembelajaran bagi pihak sekolah. Pihak sekolah diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu suatu kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memotivasi dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran untuk siswa agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

4. Bagi Siswa

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan siswa keberhasilan siswa dalam belajar menjadi meningkat, memotivasi siswa untuk rajin belajar dengan giat, dan mampu berprestasi.

5. Bagi Penulis

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman dan wawasan dalam bidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi seorang tenaga pendidik yang profesional.

6. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

Peneliti pengembangan lebih lanjut diharapkan mampu mengembangkan dengan materi yang berbeda, lebih luas dan lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi rifki. 2014. *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar ipsdi sekolah dasar*. (tersedia. www.researchgate.net) diakses 11 desember 2019.
- Ahmad Patoni, dkk, 2004. *Dinamika Pendidikan Anak*. Jakarta : PT. Bina Ilmu.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Asnawir dan Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Press.
- Arief S.Sadiman, dkk. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo.
- Dwi Diana Putri. 2018. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permaian Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kebonduren 01 Kabupaten Blitar*. skripsi, PGMI. UIN Malang.
- Heni endayani. 2017. pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial, jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial FITK UIN SU Medan, vol 1, no 1.
- HM. Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Lely Gusliana Novia. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permaian Ular Tangga Segitiga Dan Jajargenjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di MI Jamiyatut Tholibin Kabupaten Blitar*, skripsi, PGMI. UIN Malang.
- Mukaromah Richatul. 2018. *bimbingan konseling pada ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus pada usia sekolah dasar melalui permainan ular tangga di Desa Kedung Kendo*. skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nailussunah Ayyuniswin. 2010. *Efektifitas pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi perbandingan di kelas VII MTs Nurul Huda Kalanganyar Sedati Sidoarjo*. skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- R. Arifin Nugroho. 2018. *HOTS*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.

Ramandhita Dwi Pranata. 2016. *Pengembangan Ular Tangga Edukatif Pada Materi Limit Kelas X SMK*, skripsi, pendidikan matematika. Universitas Negeri Malang.

Selly Effa Weranti. 2017. *pengaruh media diporama tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang mapel IPS kelas III SDN Balung Bowo*, skripsi, PGSD. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Sugiono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&d*. Bandung : CV. Alfabeta.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Bandung: Fokusmedia, 2010.

Yoga Krestama, *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Arah dan Letak Rumah pada Siswa Kelas 1A SD Muhammadiyah 09 Malang*, (skripsi, PGSD. Universitas Muhammadiyah. 2013).



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Izin 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 : 1339 / U n.03.1/TL.00.1/08/2020 31 Agustus 2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Ngaringan 03
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 : Faisal Ibnu Henryanto
NIM : 16140073
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan : (PGMI)
Semester-Tahun Akademik : Ganjil-2020/2021
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular
Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, dan
Budha Basis Soal HOTS Kelas IV di SDN
Ngaringan 03
Lama Penelitian : Agustus 2020 sampai dengan September
2020 (2 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. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

Tembusan:

1. Yth. Ketua Jurusan PGM I
2. Arsip

Lampiran II : Surat Keterangan Bukti Melakukan Penelitian dari Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN BLITAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SD NEGERI NGARINGAN 03
KECAMATAN GANDUSARI
Alamat: Jalan Kawi Nomor 53 Desa Ngaringan
BLITAR**

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/63/ 409.101.350/2020

Yang bertandatangan dibawah ini :

N a m a	: DWI RIANI, S.Pd
NIP	: 19630818 198504 2 003
Pangkat/Golongan	: Pembina TK I, IV/b
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: UPT SD Negeri Ngaringan 03 Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar


Menerangkan bahwa


Nama	: Faisal Ibnu Henryanto
NIM	: 16140073
Prodi	: KSDP / S1 Pendidikan Guru MI
Nama Perguruan Tinggi	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah benar-benar melaksanakan **Penelitian** di UPT SD Negeri Ngaringan 03 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar untuk penyusunan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu dan Budha Basis Soal HOTS Kelas IV di SDN Ngaringan 03"

Demikian surat keterangan ini kami buat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.






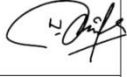
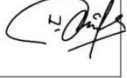
Ngaringan, 2 November 2020
Kepala UPT SD Negeri Ngaringan 03


DWI RIANI, S.Pd
NIP. 19630818 198504 2 003



Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi

LEMBAR BUKTI KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
24/juni/2020	Konsultasi keseluruhan hasil media pembelajaran	Materi HOTS ditambah lagi	
2/juli/2020	Konsultasi instrumen penelitian	Sudah layak	
8/juli/2020	Konsultasi soal pre-test dan post-test	Revisi sesuai C4-C6	
10/September/2020	Konsultasi analisis data	Sudah layak	
18/September/2020	Konsultasi BAB IV	Masukan Hasil penelitian	
20/September/2020	Konsultasi BAB V	Masukan kesimpulan dari setiap instrumen	
5/Oktober/2020	Konsultasi keseluruhan	Siap ke tahap skripsi	

Malang, 10 Oktober 2020

Dosen pembimbing



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 201608 012014

Lampiran IV : Angket Validasi Ahli Isi

FORMAT PENILAIAN MEDIA SOAL HOTS

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Media : Permainan Ular Tangga Berbasis HOTS

Penyusun : Faisal Ibnu Henryanto

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis HOTS di kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon bapak atau ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : S2

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah cermat item yang ada
2. Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

C. Kriteria-kriteria Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir dengan kompetensi					5
2	Kejelasan pertanyaan dan jawaban yg diharapkan				4	
3	Ketepatan kata tanya/perintah					5
4	Kesederhanaan penggunaan bahasa				4	
5	Keterkaitan pengecoh (<i>distractor</i>) dengan pokok soal					5
6	Pernyataan menggunakan informasi yang benar					5
7	Ketepatan isi materi untuk pemahaman konsep siswa					5
8	Ketepatan pemilihan kalimat soal				4	
9	Kesesuaian soal dengan media pembelajaran					5
10	Kelayakan Butir soal					5
Jumlah						47

Berdasarkan penilaian diatas, Maka saya mengatakan bahwa media pembelajaran ini :

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

D. Saran

.....

Malang , 21 Agustus 2020
 Validator



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
 NIP. 19910919201802012143

Lampiran V : Angket Validasi Ahli Desain

FORMAT PENILAIAN DESAIN MEDIA

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Media : Permainan Ular Tangga Berbasis HOTS

Penyusun : Faisal Ibnu Henryanto

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis HOTS di kelas IV, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon bapak atau ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : S2

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah cermat item yang ada
2. Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

C. Kriteria-kriteria Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Desain sesuai dengan isi materi					5
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV				4	
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas IV			3		
4	Gambar sesuai dengan materi				4	
5	Gambar yang digunakan menarik siswa				4	
6	Konsistensi penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi			3		
7	Tata letak sesuai				4	
8	Ukuran gambar pada media tepat				4	
9	Warna pada media menarik siswa					5
10	Layout media menarik				4	
Jumlah		40				

Berdasarkan penilaian diatas, Maka saya mengatakan bahwa media pembelajaran ini :

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

D. Saran

Kemenerikan gambar masih kurang untuk jenjang dan kelas siswa uji coba.

Tulisan Terlalu kecil.....

Belum ada petunjuk atau aturan bermain.....

Malang, 2020
Validator


Gafth Pufi Mulyoto, M.Pd
NIP.

Lampiran VI : Angket Validasi Ahli Pembelajaran

FORMAT PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Media : Permainan Ular Tangga Berbasis HOTS

Penyusun : Faisal Ibnu Henryanto

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis HOTS di kelas V, peneliti bermaksud untuk mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dicetak sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dimohon bapak atau ibu mengisi angket dengan format dibawah ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media sehingga layak digunakan. Atas kesediaannya diucapkan terimakasih.

Nama : BENEDEKTA MARGIASRI, S.Pd

Instansi : SDN NGARINGAN 03

Pendidikan : S1

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah cermat item yang ada
2. Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
3. Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

C. Kriteria-kriteria Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran					5
2	Memudahkan guru dalam pembelajaran				4	
3	Membantu guru menyampaikan materi				4	
4	Kesesuaian materi dengan KI dan KD					5
5	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran					5
6	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan materi					5
7	Bahasa yang digunakan komunikatif				4	
8	Media dapat menarik minat belajar siswa					5
9	Media dapat memotivas hasil belajar siswa					5
10	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa pada materi kerajaan Islam, Hindu, dan Budha					5
Jumlah		47				

Berdasarkan penilaian diatas, Maka saya mengatakan bahwa media pembelajaran ini :

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

D. Saran

.....

Blitar, 2 September 2020

Validator

Benedekta Margiasri, S.Pd

NIP.

Lampiran VII : Angket Uji Kemenarikan Kepada Siswa

**ANGKET TANGGAPAN / PENILAIAN UJI KEMENARIKAN
MEDIA ULAR TANGGA KERAJAAN ISLAM, HINDU, DAN BUDHA
BERBASIS SOAL HOTS**

Nama : Dyah Ayu Widayastuti
Kelas : IV
Sekolah : SDN Ngaringan 03

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Bacalah cermat item yang ada
- Instrumen ini terdiri dari kolom jawaban
- Keterangan makna pada huruf pilihan sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Tepat
4	Tepat
3	Cukup Tepat
2	Kurang Tepat
1	Sangat Kurang Tepat

B. Kriteria-kriteria Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Menggunakan media ular tangga mampu memudahkan pembelajaran			4	4	
2	Materi dan soal pada media ular tangga mudah dipahami				4	
3	Gambar pada media ular tangga menarik					5
4	Penjelasan soal pada media ular tangga jelas					5
5	Warna yang digunakan pada media ular tangga menarik					5
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				4	
7	Saya bersemangat dan tertarik menggunakan media ular tangga				4	
8	Buku panduan disajikan menarik					5
9	Langkah-langkah terstruktur dengan jelas					5
10	Saya cepat memahami materi menggunakan media ular tangga				4	
Jumlah						

Lampiran VIII : Soal Pre-Test Dan Post-Test

$\frac{10}{20} \times 100\% = 50$

NAMA : Riko setiawan
 KELAS : 4
 ABSEN : 7

NILAI
50

SOAL PRE-TEST

1. Kerajaan Aceh didirikan pada tahun 1496. Kerajaan tersebut merupakan kerajaan Islam yang didirikan oleh Sultan Ali Mukhayat Syah. Sultan Ali Mukhayat Syah merupakan sultan pertama di kerajaan tersebut. Kerajaan ini mengalami masa kemunduran pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Thani. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan aceh mengalami puncak kejayaan? *sultan Iskandar muda*
2. Raja Purnawarman merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Kerajaan tersebut berdiri pada abad 4 Masehi. Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kejayaan. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Raja Purnawarman? *Kerta negara*
3. Dipesisir pulau Jawa khususnya Jawa Barat dekat sungai Citarum terdapat sebuah kerajaan. Kerajaan tersebut di dirikan oleh Raja Jayasingawarman. Kerajaan tersebut beraliran agama Hindu. Kerajaan tersebut merupakan? *Singo sari*
4. Dipesisir pulau jawa khususnya di provinsi Jawa Tengah terdapat sebuah kerajaan Islam. Kerajaan ini merupakan kerajaan Islam pertama dan terbesar di pantai utara Jawa. Kerajaan ini berdiri setelah runtuhnya kerajaan Majapahit. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Patah yang merupakan sultan atau raja pertama di kerajaan tersebut. Kerajaan tersebut merupakan kerajaan? *kerajaan demak*
5. Kerajaan Tarumanagara merupakan kerajaan Hindu yang berdiri pada abad 4 Masehi. Kerajaan ini merupakan kerajaan Hindu yang masa kejayaannya dipimpin oleh Raja Purnawarman. Kemudian mengalami masa kemunduran dipimpin oleh Raja Tarusbawa. Siapakah raja pertama pendiri kerajaan Tarumanagara? *Tarus bawq*
6. Kerajaan Demak masa pemerintahannya selama tahun 1475-1554. Kerajaan Demak merupakan kerajaan Islam yang masa kejayaannya dipimpin oleh Sultan Trenggana. Pada masa pemerintahan Arya Penangsang kerajaan Demak mengalami masa kemunduran. Siapakah raja pertama pendiri kerajaan Demak pada tahun 1475? *Pati UNUS*
7.
 1. Masjid Agung Demak
 2. Pintu Bledek

3. Soko Tatal

4. Dampar Kencana

Tempat dan benda tersebut merupakan peninggalan salah satu kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *Kerajaan demak*

8. kerajaan majapahit didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1293. Kerajaan Majapahit mengalami masa kejayaan dibawah kepemimpinan Raja Hayam Wuruk. Pada masa kepemimpinan Raja Hayam Wuruk Kerajaan Majapahit berhasil menguasai wilayah yang cukup luas di Nusantara. Sebutkan wilayah yang dikuasai kerajaan majapahit? *Jawa, sumatra, semenanjung malaya*

9. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu yang didirikan oleh Kudungga yang merupakan raja pertama di kerajaan tersebut. Kerajaan Kutai terletak Dipesisir Kalimantan Timur di dekat Sungai Mahakam. kerajaan Kutai mengalami masa kemunduran Pada masa pemerintahan Dharma Setia. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan Kutai mengalami puncak kejayaan? *ASMA warman*

10. Kerajaan Aceh merupakan kerajaan Islam yang mengalami masa kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Masa kemunduran pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Thani. Setiap kerajaan setelah mengalami kehancuran akan meninggalkan suatu peninggalan. Sebutkan peninggalan dari Kerajaan Aceh? *Masjid raya baitul masjid tua indra puri, Yahmeir*

11. 1. Kundungga

2. Asmawarman Mulawarman

3. Indera Mulia

4. Maharaja Dharma Setia

Raja-raja tersebut merupakan para pemimpin di salah satu kerajaan Hindu yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *kerajaan kutai*

12. Dharma Setia merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Kerajaan tersebut terletak Dipesisir Kalimantan Timur di dekat Sungai Mahakam. Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kemunduran. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Dharma Setia? *Kerajaan tarumanegara*

13. Sultan Iskandar Thani merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kemunduran. Kerajaan tersebut berada di suatu tempat yang biasa disebut dengan serambi Makkah. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Sultan Iskandar Thani? *kerajaan aceh*

14. Kerajaan Tarumanagara merupakan kerajaan Hindu yang didirikan oleh Raja Jayasingawarman. Kerajaan ini mengalami masa kejayaannya dipimpin oleh Raja Purnawarman. Setelah mengalami masa kejayaan setiap kerajaan pasti mengalami kemunduran begitu juga Tarumanagara. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan Tarumanagara mengalami masa kemunduran? *tarus bawa*

15. Kerajaan Demak didirikan oleh Raden Patah pada tahun 1475. Pada masa pemerintahan Sultan Trenggana kerajaan Demak mengalami masa kejayaan. Setelah mengalami masa kejayaan setiap kerajaan pasti mengalami kemunduran begitu juga Kerajaan Demak. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan Demak mengalami masa kemunduran? *sultan trenggana*

16. 1. Prasasti Cirauteeun

2. Prasasti Kebon Kopi

3. Prasasti Tugu

4. Prasasti Jambu

5. Prasasti Muara Cianten

Benda-benda tersebut merupakan peninggalan salah satu kerajaan Hindu yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *kerajaan tarumanagara*

17. 1. Sultan Ali Mukhayat Syah

2. Sultan Salahuddin

3. Sultan Alaudin Riayat Syah

4. Sultan Iskandar Muda

5. Sultan Iskandar Thani

Raja-raja tersebut merupakan para pemimpin di salah satu kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *kerajaan demak*

18. Sultan Trenggana merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kejayaan. Sultan Trenggana meneruskan kekuasaan dari Pati Unus yang merupakan raja kedua di kerajaan tersebut. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Sultan Trenggana? *kerajaan atma negara*

19. Raden wijaya merupakan Raja pertama dari kerajaan Majapahit. Pada masa kejayaan kerajaan ini dipimpin oleh Raja Hayam Wuruk. Setelah meninggalnya Gajah Mada beserta Hayam Wuruk kerajaan ini mulai mengalami kemunduran. Tahun berapakah lahirnya Kerajaan Majapahit? *1293M*

20. Kerajaan Kutai didirikan oleh Kudungga yang merupakan raja pertama di kerajaan tersebut. Pada masa pemerintahan Mulawarman kerajaan Kutai mengalami masa kejayaan. Setelah mengalami masa kejayaan setiap kerajaan akan mengalami kehancuran dengan meninggalkan sebuah peninggalan. Sebutkan peninggalan dari Kerajaan Kutai ?

a. Prasasti Tugu

b. Prasasti Jambu

NAMA : Riko Setiawan
KELAS : 4
ABSEN : 7

$$\frac{17}{20} \times 100\% = 85$$

NILAI
85

SOAL POST-TEST

1. Diujung pulau Sumatra terdapat suatu tempat yang biasa disebut dengan serambi Makkah. Tempat tersebut terdapat sebuah kerajaan Islam. Kerajaan itu berdiri menjelang runtuhnya kerajaan Samudra Pasai dan melanjutkan kekuasaan dari kerajaan Samudra Pasai. Kerajaan tersebut didirikan oleh Sultan Ali Mukhayat Syah. Kerajaan tersebut merupakan? *kerajaan Aceh*
2. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu yang terletak Dipesisir Kalimantan Timur di dekat Sungai Mahakam. Kerajaan Kutai masa kejayaannya dipimpin oleh Raja Mulawarman. Pada masa pemerintahan Dharma Setia kerajaan Kutai mengalami masa kemunduran. Siapakah raja pertama pendiri kerajaan Kutai? *Ashwa warman*
3. 1. Masjid Raya Baiturrahman
2. Gunungan
3. Masjid Tua Indrapuri
Tempat-tempat tersebut merupakan peninggalan salah satu kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *kerajaan Aceh*
4. Sultan Iskandar Muda merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kejayaan. Kerajaan tersebut berada di suatu tempat yang biasa disebut dengan serambi Makkah. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda? *kerajaan Aceh*
5. Kerajaan Tarumanagara merupakan kerajaan Hindu yang berdiri pada abad 4 Masehi. didirikan oleh Raja Jayasingawarman. beliau merupakan raja pertama di kerajaan tersebut. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan Kutai mengalami puncak kejayaan? *Rajapurnawarman*
6. Tarusbawa merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Kerajaan tersebut berdiri pada abad 4 Masehi. Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kemunduran. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Tarusbawa? *kerajaan Tarumanegara*
7. 1. Raden Fatah
2. Pati Unus
3. Sultan Trenggono
Raja-raja tersebut merupakan para pemimpin di salah satu kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *kerajaan Demak*
8. Arya Penangsang merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Arya penangsang meneruskan kekuasaan dari Sunan Prawata (Rd. Mukmin). Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kemunduran. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Arya Penangsang? *kerajaan Demak*
9. Dipesisir Kalimantan Timur di dekat Sungai Mahakam terdapat sebuah kerajaan Hindu. kerajaan Hindu tersebut merupakan kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Kerajaan tersebut mengalami masa kejayaan dibawah kekuasaan raja Mulawarman. Kerajaan tersebut merupakan kerajaan? *kerajaan Kutai*

10. Kudungga merupakan raja pertama di kerajaan Kutai yang merupakan raja pertama di kerajaan tersebut. kerajaan Kutai mengalami masa kejayaan. Pada masa pemerintahan Setelah mengalami masa kejayaan Mulawarwan. Setiap kerajaan pasti mengalami kemunduran begitu juga Kerajaan Kutai. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan Kutai mengalami masa kemunduran? *Raja Dharma Setia*
11. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Budha terakhir di Nusantara. Kerajaan Majapahit berdiri pada tahun 1293. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang berhasil menguasai Nusantara. Siapakah pendiri Kerajaan Majapahit? *Raja Raden Wijaya*
12. Kerajaan Aceh didirikan pada tahun 1496. Kerajaan Aceh merupakan kerajaan Islam yang masa kejayaannya dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda. Pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Thani Kerajaan ini mengalami masa kemunduran. Siapakah raja pertama dan yang merupakan pendiri kerajaan Aceh? *Sultan Trenggono*
13. 1. Prasasti Yupa
2. Kalung Ciwa
3. Keris Bukit
4. Meriam Sultan Kutai
5. Pedang Sultan Kutai
6. Kelambu Kuning
- Benda-benda tersebut merupakan peninggalan salah satu kerajaan Hindu tertua yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *Kerajaan Kutai*
14. Raja Mulawarwan merupakan salah satu raja yang memimpin sebuah kerajaan. Kerajaan tersebut terletak Dipesisir Kalimantan Timur di dekat Sungai Mahakam. Pada masa pemerintahannya kerajaan tersebut mengalami masa kejayaan. Kerajaan apa yang pernah dipimpin oleh Raja Mulawarwan? *keajaan Kutai*
15. Kerajaan Demak merupakan kerajaan Islam yang didirikan oleh Raden Patah. Beliau merupakan sultan atau raja pertama di kerajaan tersebut. Pada masa pemerintahan Arya Penangsang kerajaan Demak mengalami masa kemunduran. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan Demak mengalami puncak kejayaan? *Sultan Trenggaha*
16. Kerajaan Tarumanagara mengalami masa kejayaannya dipimpin oleh Raja Purnawarman. Kerajaan ini mengalami masa kemunduran dipimpin oleh Raja Tarusbawa. Setiap kerajaan setelah mengalami kehancuran akan meninggalkan sebuah peninggalan. Sebutkan peninggalan dari Tarumanagara? *Prasasti Ciaruteun, Prasasti Tikeubun Kopi, Prasasti Tugu*
17. 1. Jayasingawarman
2. Dharmayawarman
3. Purnawarman
4. Wisnuwarman
5. Indrawarman
6. Candrawarman
7. Suryawarman
8. Kertawarman
9. Sudhawarman
10. Hariwangawarman
11. Nagajawarman
12. Linggawarman

- Raja-raja tersebut merupakan para pemimpin di salah satu kerajaan Hindu yang ada di Indonesia. Kerajaan tersebut adalah kerajaan? *kerajaan teruna Megara*
18. Kerajaan Demak didirikan oleh Raden Patah pada tahun 1475. Pada masa pemerintahan Sultan Trenggana kerajaan Demak mengalami masa kejayaan. kerajaan Demak mengalami masa kemunduran Pada masa pemerintahan Arya Penangsang. Setiap kerajaan setelah mengalami kehancuran akan meninggalkan sebuah peninggalan. Sebutkan peninggalan dari Kerajaan Demak? *masjid agung demak dan patih kencana*
19. Kerajaan Majapahit berdiri sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Pendiri kerajaan majapahit adalah Raden Wijaya. Pada tahun 1350 – 1389, Kerajaan Majapahit berhasil mencapai puncak kejayaan nya dan menguasai wilayah yang cukup luas di Nusantara. Siapa Raja yang memimpin pada saat itu? *Patih gajah mada*
20. Kerajaan Aceh merupakan kerajaan Islam yang didirikan oleh Sultan Ali Mukhayat Syah. Sultan Ali Mukhayat Syah merupakan sultan pertama di kerajaan tersebut. Kerajaan ini mengalami masa kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Setelah mengalami masa kejayaan setiap kerajaan pasti mengalami kemunduran begitu juga Kerajaan Aceh. Pada masa pemerintahan siapa kerajaan Aceh mengalami masa kemunduran? *sultan iskandar thani*

Lampiran IX : Tabel Distribusi-T

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 200)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72869	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496



Lampiran X : Dokumentasi Penelitian



Lampiran XI : Lampiran Riwayat Mahasiswa

RIWAYAT HIDUP MAHASISWA

A. Identitas



Nama : Faisal Ibnu Henryanto
NIM : 16140073
TTL : Blitar, 06 Desember 1997
Alamat Asal : Dsn. Sukorejo Ds. Tambakan
Kec. Gandusari Kab. Blitar
Email : Faisalibnu2121@gmail.com
No.HP : 085755153425

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. TK Al-Hidayah Tambakan
2. SDN Tambakan 01
3. SMPN 2 Gandusari
4. SMAN 4 Blitar
5. Universitas Islam Mulana Malik Ibrahim Malang