PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAAN LITERASI DIGITAL "UTALIDI" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI IPS DI MI HAYATUL ISLAM PURWOSEKAR - KAB. MALANG

SKRIPSI



Oleh:

Mochamad Kahfi Ali

NIM. 19140096

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAAN LITERASI DIGITAL "UTALIDI" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI IPS DI MI HAYATUL ISLAM PURWOSEKAR - KAB. MALANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh Mochamad Kahfi Ali NIM. 19140096

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

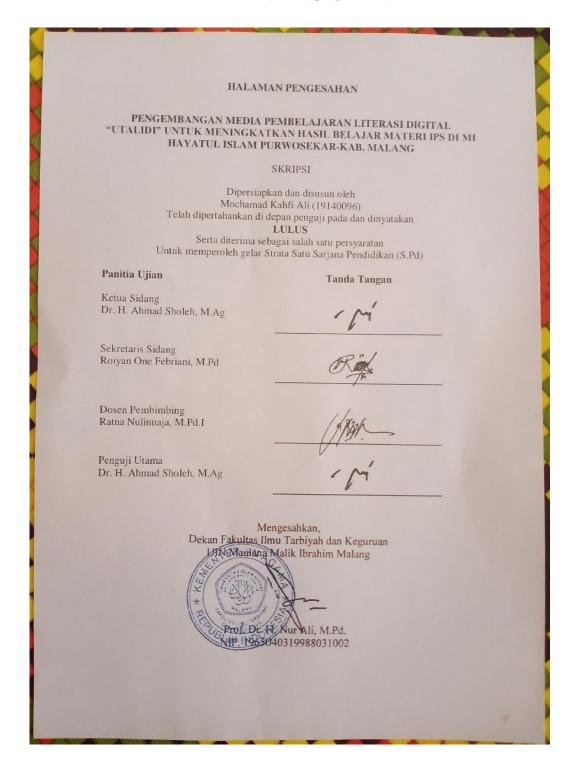
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL "UTALIDI" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI IPS DI MI HAYATUL ISLAM PURWOSEKAR - KAB. MALANG Skripsi Oleh: Mochamad Kahfi Ali Nim: 19140096 Telah disetujui oleh, Dosen Pembimbing Ratna Nulinnaja, M.Pd.I NIP. 19891210201802012133 Mengetahui, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) NIP. 197604052008011081

HALAMAN PENGESAHAN



NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 7 Desember 2023

PEMBIMBING

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Mochamad Kahfi Ali Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama : Mochamad Kahfi Ali

NIM : 19140096

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital "UTALIDI"

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MI Hayatul Islam

Purwosekar - Kab. Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing, 7 Desember 2023

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I NIP. 19891210201802012133

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN Saya yang bertanda tangan di bawah in: : Mochamad Kahfi Ali Nama : 19140096 NIM : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Studi : Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital Judul "UTALIDI" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MI Hayatul Islam Purwosekar - Kab. Malang Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar Apabila di kemudian hari ternyata tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan praturan Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarbenarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Malang, 7 Desember 2023 Hormat saya Mochamad Kahfi Ali NIM. 19140096

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital "UTALIDI" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MI Hayatul Islam Purwosekar – Kab. Malang. Penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengetahuan, serta dukungan dari banyak pihak yang selama ini membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Hati tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunia pertolongan-Nya selama penulis menyusun skripsi.
- 2. Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi contoh sekaligus panutan bagi penulis.
- 3. Kepada kedua orang tua (Alm) H. Sahlan dan Ibu Siti Halimah atas ridhonya yang selalu memberikan dukungan dan perhatian pada penulis dan memberikan do'a yang terbaik untuk putranya dalam pendidikan.
- 4. Adikku tercinta, Tizza Arzalia. Terimakasih atas penyemangat dan do'a nya.
- Terima kasih untuk keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baiki secara moral maupun material.
- 6. Terima kasih kepada dosen pembimbing, Ibu Ratna Nulinnaja, M.Pd.I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan semangat yang luar biasa. Beliau adalah orang hebat.
- 7. Terima kasih untuk diriku sendiri. Terima kasih sudah menepi ego dan memilih untuk kembali bangkit dan menyelesaikan semua ini, kamu hebat.

MOTTO

"Hiduplah kamu bersama manusia sebagaimana pohon yang berbuah, mereka melemparinya dengan batu, tetapi ia membelasnya dengan buah"

(Abu Hamid Al Ghazali)

مَنْ جَدُّ وَجَدَ "Barang siapa yang bersunggu-sunggu maka ia pasti berhasil"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi Robbil Aalamin, puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia Nya sehingga laporan tugas akhir (skripsi) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital "UTALIDI" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MI Hayatul Islam Purwosekar – Kab. Malang" ini dapat di kerjakan dan disajikan sebaik mungkin.

Penyusunan laporan penelitian ini dilaksanakan sebagai pemenuhan kewajiban menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Setiap proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari banyak bantuan, dorongan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat khusnya kepada:

- Prof. Dr. H. M. Zainuddin MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Prof Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 4. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku dosen pendamping dengan tulus, sabar, perhatian, tegas, dan semangat dalam memberikan bimbingan, kritik, dan saran dalam bidang keilmuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Roiyan One Febriani, M.Pd selaku Wali Dosen yang selalu memberikan support

dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas penelitian ini.

6. Semua dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) atas

segala ilmu yang dibagikan kepada penulis selama studi.

7. Kedua orang tua, yang senantiasa mendo'akan dalam kelancaran dan kesuksesan

penulis.

8. Kepala sekolah dan guru kelas IV MI Hayatul Islam atas izin dan ilmu selama

melakukan penelitian.

9. Saya ucapkan kepada validator yang berkenan menilai dan memberikan baik saran

maupun kritik mengenai produk yang penulis kembangkan.

10. Saya ucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan PGMI 2019 atas

pengalaman yang berharga dan telah membersamai belajar di bangku perkuliahan.

Terakhir, skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis

juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai wacana wawasan

keilmuan dan kontribusi pemikiran dalam perkembangan bidang keilmuan dan

pengetahuan bagi penulis dan pembaca karya ini.

Malang, 30 Oktober 2023

Penulis

Mochamad Kahfi Ali

ix

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

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

A. Huruf

١	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	В	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	m	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ح	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
۲	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	٥	=	Н
د	=	D	ع	=	•	۶	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y

C. Vokal Diftong

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang
$$= \hat{a}$$
 $= \hat{b}$ Vokal (i) panjang $= \hat{i}$ $= \hat{b}$ Vokal (u) panjang $= \hat{u}$ $= \hat{u}$ $= \hat{b}$ $= \hat{b}$

DAFTAR ISI

HALAN	AAN PERSETUJUAN	ii
HALAN	1AN PENGESAHAN	iii
NOTA I	DINAS PEMBIMBING	iv
HALAN	IAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	V
HALAN	1AN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	O	Vii
KATA P	PENGANTAR	Viii
PEDON	IAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN	x
DAFTA	R ISI	xi
DAFTA	R TABEL	Xiii
DAFTA	R GAMBAR	xiv
ABSTR	AK	XV
BAB I F	PENDAHULUAN	1
A. L	atar Belakang	1
B. R	umusan Masalah	5
C. T	ujuan Pengembangan	5
D. M	lanfaat Pengembangan	6
E. A	sumsi Pengembangan	7
F. S	pesifikasi Produk	8
G. C	Prientasi Peneliti	9
H. D	efinisi Istilah	16
BAB II	KAJIAN TEORI	19
A. K	ajian Teori	19
1.	Media Pembelajaran	19
2.	Literasi Digital (UTALIDI)	31
3.	Materi IPS	32
4.	Kerangka Berfikir	33
BAB III	METODE PENELITIAN	37
Δ Ι.	enis Penelitian	37

В.	Model Pengembangan	. 37
C.	Uji Produk	. 41
D.	Jenis Data	. 43
E.	Istrumen Pengempulan Data	. 43
F.	Teknik Analisis Data	. 44
BAB	IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	. 47
A.	Analisis (Analysis)	. 47
B.	Perancangan (Design)	. 49
C.	Pengembangan (Development)	. 49
D.	Implementasi (Implementation)	. 50
E.	Evaluasi (Evaluation)	. 51
F.	Penyajian Data Uji Coba	. 52
G. Kal	Validasi Media UTALIDI Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MI Hayatul Islam b. Malang	. 81
Н.	. Hasil Dalam Menggunakan Media UTALIDI	. 82
I.	Respon Peserta Didik Terhadap Media Digital UTALIDI	. 82
BAB	V PENUTUP	. 83
A.	Kesimpulan	. 83
B.	Saran	. 84
DAF	FAR PUSTAKA	. 85
LAM	PIR AN-LAMPIR AN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orientasi Penelitian
Tabel 3.1 Kreteria Validasi
Tabel 3.2 Kreteria Penelitian Respon Peserta Didik
Tabel 4.1 Hasil Validasi LKPD
Tabel 4.2 Validasi Soal Pretest
Tabel 4.3 Validasi Soal Posstest
Tabel 4.4 Validasi Media Pembelajaran UTALIDI
Tabel 4.5 Hasil Tes Peningkatan Belajar
Tabel 4.6 One Grub 60
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik
Tabel 4.8 Analisis Hasil Validasi LKPD
Tabel 4.9 Hasil Validasi Pretest
Tabel 4.10 Hasil Validasi Posstest
Tabel 4.11 Hasil Validasi Media Pembelajaran UTALIDI
Tabel 4.12 Analisis Tes Peningkatan Hasil Belajar
Tabel 4.13 Hasil Analisis Respon Peserta Didik
Tabel 4.14 Hasil Validator 1
Tabel 4.15 Hasil Validator 2
Tabel 4.16 Hasil Validator 3

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Aspek Validasi LKPD	65
Gambar 4.2 Aspek Validasi Pretest	67
Gambar 4.3 Aspek Validasi Posstest	71
Gambar 4.4 Aspek Validasi Media Pembelajaran UTALIDI	74
Gambar 4.5 Hasil Skor Uji N – Gain	75
Gambar 4.6 Hasil Presentase Kategori N – Gain	76

ABSTRAK

Ali, Mochamad Kahfi. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital "UTALIDI" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS di MI Hayatul Islam Purwosekar – Kab. Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Bersadarkan studi literasi observasi yang di lakukan peneliti di MI Hayatul Islam, peneliti menemukan masalah yang untuk di jadikan sebuah penelitian yang lebih lanjut. Masalah ini di temukan adanya permasalahan khususnya terhadap pembelajaran IPS. Tujuan 1. Mengenal tahapan pembuatan media untuk meningkatkan pemahaman yang menggunakan media permainan ular tangga dalam pemahaman konsep IPS tentang kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam 2. Mengetahui proses penerapan media sebelum dan sesudah menggunakan media digital permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam 3. Mengetahui kemenarikan permainan ular tangga yang berbasis digital yang untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS tentang kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam. Jenis penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development). Produk ini berupa sebuah media pembelajaran berbasis literasi digital yang menggunakan permainan ular tangga dengan menggunakan model ADDIE "Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation". Penerapan permainan ular tangga literasi digital "UTALIDI" pada pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di kelas IV MI Hayatul Islam Dalam kesimpulannya, media ini membuka peluang untuk pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bedaya dorong pada pemahaman konsep-konsep ekonomi manusia.

Kata kunci: Pengembangan Media UTALIDI, Pembelajaran IPS, Literasi Digital.

ABSTRACT

Ali, Mochamad Kahf. 2023. Development of Digital Literacy Learning Media "UTALIDI" to Improve Social Studies Material Learning Outcomes at MI Hayatul Islam Purwosekar – Malang District. Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

Aware of the observational literacy study conducted by researchers at MI Hayatul Islam, researchers found problems that to be made into a further study. This problem found problems, especially for social studies learning. Goal 1. Get to know the stages of making media to increase understanding using snakes and ladders game media in understanding the social studies concept of class 4 human economic activities in MI Hayatul Islam 2. Knowing the process of applying media before and after using digital media snake and ladder games to improve understanding of the concept of class 4 human economic activities in MI Hayatul Islam 3. Knowing the attractiveness of the digitalbased snakes and ladders game which is to improve the understanding of social studies concepts about class 4 human economic activities at MI Hayatul Islam. This type of research uses R&D (Research and Development). This product is a digital literacy-based learning media that uses snakes and ladders using the ADDIE model "Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation". Application of the digital literacy snake and ladder game "UTALIDI" in Madrasah Ibtidaiyah education in class IV MI Hayatul Islam In conclusion, this media opens opportunities for interactive, fun, and encouraging learning to understand human economic concepts.

Keywords: UTALIDI Media Development, Social Studies Learning, Digital Literacy.

تجريدي

علي، محمد كهف. 2023. تطوير وسائط تعلم محو الأمية الرقمية "UTALIDI" لتحسين نتائج تعلم مواد الدراسات الاجتماعية في MI Hayatul Islam Purwosekar - منطقة مالانج. أطروحة، قسم تعليم المعلمين المدرسة الإبداعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة: راتنا نوليناجا، ماجستير في الطب

وإدراكا لدراسة محو الأمية القائمة على الملاحظة التي أجراها باحثون في MI Hayatul Islam ، وجد الباحثون مشاكل يجب تحويلها إلى دراسة أخرى. وجدت هذه المشكلة مشاكل ، خاصة بالنسبة لتعلم الدراسات الاجتماعية. الهدف 1. تعرف على مراحل صناعة الإعلام لزيادة الفهم باستخدام الثعابين والسلالم لعبة الوسائط في فهم مفهوم الدراسات الاجتماعية للفئة 4 الأنشطة الاقتصادية البشرية في MI Hayatul Islam 2. معرفة عملية تطبيق الوسائط قبل وبعد استخدام ألعاب ثعبان وسلم الوسائط الرقمية لتحسين فهم مفهوم الأنشطة الاقتصادية البشرية من الفئة 4 في MI Hayatul Islam 3. معرفة جاذبية لعبة الثعابين والسلالم الرقمية التي تهدف إلى تحسين فهم مفاهيم الدراسات الاجتماعية حول الأنشطة الاقتصادية البشرية من الفئة 4 في MI Hayatul Islam. يستخدم هذا النوع من الأبحاث البحث والتطوير (البحث والتطوير). هذا المنتج عبارة عن وسائط تعليمية قائمة على محو الأمية الرقمية تستخدم الثعابين والسلالم باستخدام نموذج ADDIE "التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم". تطبيق لعبة الثعبان والسلم لمحو الأمية الرقمية "UTALIDI" في المدرسة الابتدعائية التعليم في الصف الرابع MI لبشرية. المؤسرية المنتع والممتع والمشجع لفهم المفاهيم الاقتصادية البشرية.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل الإعلام UTALIDI ، تعلم الدراسات الاجتماعية ، محو الأمية الرقمية.

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada pendidikan dasar hingga menengah. Menurut Dedi Tsabit dkk (2020), pembelajaran IPS diharapkan memungkinkan siswa mencapai keunggulan, penguasaan, pengetahuan, dan keterampilan dalam bidang studi atau mata pelajaran yang dipelajarinya. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap permasalahan sosial. Sementara itu, agar tetap peka, siswa perlu terlebih dahulu memahami bagaimana suatu masalah terjadi dengan memahami isi materi pembelajaran. Pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran merupakan landasan penting dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya.

Proses pembelajaran IPS tidak bisa lepas dari peran guru. Peran guru dalam pembelajaran tidak hanya sebagai guru saja, tetapi juga sebagai pemberi informasi, pendukung, dan motivator. Sehingga dalam hal ini guru harus bisa lebih kreatif untuk mengelolah kelas. Apabila dalam sistem pengelolahan kelas itu sangat baik dan bagus maka sebuah hasil belajar peserta didik akan bagus dan baik, akan tetapi kalau sebuah pengelolahan sistemnya sangat buruk maka hasil belajar yang di peroleh juga akan tidak setabil dan rendah (Endayani, 2018). Oleh sebab itu peran guru dalam pembelajaran sangat krusial dan harus dilakukan dengan baik. Adanya sistem yang baik dapat meningktkan kualitas belajar peserta didik dan membantu meraka dalam mencapai tujuan belajar yang di harapkan.

Pada intinya pendidikan Madrasah Ibtidaiyah mencakup pembelajaran yang khususnya pengembangan pribadi kepada peserta didik yang mampu membangun diri dan bertanggung jawab membangun negara, maupun mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya (Saputra, 2016).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang di lakukan peneliti di MI Hayatul Islam, peneliti menemukan masalah yang menarik untuk di teliti. Masalah ini yang di temukan adalah permasalahan khusus terhadap pembelajaran IPS. Pada dasarnya guru sudah baik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, akan tetapi dalam penyampaian tersebut masih monoton dan peserta didik belum memenuhi standar pemahaman dalam materi tersebut, sehingga hasil nilai ulangan harian peserta didik menurun.

Seperti biasanya guru mengawali proses pembalajaran IPS ini dengan menjelaskan sebuah materi yang terkait, selanjutnya guru juga meminta peserta didik untuk membaca agar faham apa yang terkait dalam materi pembalajaran IPS tersebut. Setelah itu guru melakukan evaluasi dan memberikan masukan pada materi yang terkait dalam pembelajaran IPS tersebut. Guru terkadang mengulangngulang materi tersebut karena siswa masih belum memahami serta belum mencapai nilai yang sesuai tentang materinya. Pola pembelajaran yang seperti itu terkadang membuat peserta didik menjadi jenuh dan merasa bosan terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, banyak peserta didik juga kesulitan dalam memahami bahan bacaan yang sulit bagi meraka untuk di fahami, sehingga

pembelajaran itu tidak kondusif dan belum mampu mencapai tujuan yang akan di harapkan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa sebuah permasalahan yang telah di paparkan di atas dari hasil evaluasi yang di lakukan guru, yakni proses pada sebuah hasil evaluasi ini kita bisa menggambarkan bahwa peserta didik masih kurang faham terhdapat materi yang di sajikan. Oleh karena itu harus dilakukan secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai kemampuan peserta didik dalam memahami sebuah materi.

Salah satu sumber pembalajaran yang dapat di jadikan sebagai bahan peserta didik agar mampu lebih interaktif dan berfikir kongkrit dengan menggunakan permainan digital yang berupa ular tangga yang di harapkan dapat membantu meningkatkan hasil dan proses pembelajaran (Harsiwi and Arini, 2020). Era digital saat ini membutuhkan metode media yang penting untuk di terapkan dalam sebuah proses pembelajaran, oleh karena itu di butuhkan sebuah pengembangan media literasi yang menarik dan interaktif sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik. Menggunakan media literasi dapat di terapkan diantaranya sebuah media digital ular tangga yang berbasis permainan. Sebuah literasi digital ini membuat sebuah proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan juga memotivasi pemain untuk terus berusaha dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital dengan baik dan juga bisa untuk mempermudah untuk memahami sebuah konsep yang komplek dalam teknologi digital dengan sebuah cara menyenangkan dan mudah di fahami oleh peserta didik.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Pengambangan Media Pembelajaran Literasi Digital (UTALIDI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPS Kelas IV di MI Hayatul Islam Purwosekar - Kab. Malang".

UTALIDI itu sendiri singkatan dari "Ular Tangga Literasi Digital" yang mana peneliti meringkaskan dengan semenarik dan sesimpel mungkin agar peserta didik mudah untuk memahami sebuah judul dari permainan pembelajaran yang akan berlangsung. Permainan yang berbasis UTALIDI ini menggambarkan sebuah permainan yang menggunakan alat bantu teknologi yakni digital yang mana nantinya bisa kita akses melalui seperti: Hp, Leptop, proyektor, dan teknologi digital yang lainnya.

Ada beberapa alasan peneliti memilih dalam judul tersebut, di antaranya:

1. Popularitas dalam sebuah permainan ular tangga

Dalam permainan ular tangga ini adalah sebuah salah satu permainan tradisional yang sangat populer dan juga di kenal banyak kalangan. Hal ini disebutkan dengan sudah di pakai pada penelitian sebelumnya dan terbukti berhasil dalam pembelajarannya. Oleh karena itu peneliti juga berharap dengan menggunakn sebuah media digital ular tangga ini dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis literasi digital.

2. Keunikan dan kesenagan dalam belajar

Dengan menggunakan adanya media digital ular tangga ini akan menjadi menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik dan juga meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Karena permainan ular tangga digital ini dapat di fungsikan sebagai alat bantu dalam memfasilitasi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPS pada kelas IV.

3. Peningkatan dalam media digital

Sebuah media pembelajaran yang menggunakan ular tangga ini di harapkan bisa membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai adanya materi IPS dan juga meningkatkan literasi digital mereka.

B. Rumusan Masalah

- 1. Bagaimana tahapan pembuatan media untuk meningkatkan pemahaman yang menggunakan media permainan ular tangga dalam pemahaman konsep IPS tentang kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam?
- 2. Bagaimana proses penerapan media sebelum dan sesudah menggunakan media digital permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam?
- 3. Bagaimana kemenarikan permainan ular tangga yang berbasis digital yang untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS tentang kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam?

C. Tujuan Pengembangan

- 1. Mengetahui tahapan pembuatan media untuk meningkatkan pemahaman yang menggunakan media permainan ular tangga dalam pemahaman konsep IPS tentang kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam?
- 2. Mengetahui proses penerapan media sebelum dan sesudah menggunakan media digital permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman konsep kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam?

3. Mengetahui kemenarikan permainan ular tangga yang berbasis digital yang untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS tentang kegiatan ekonomi manusia kelas 4 di MI Hayatul Islam?

D. Manfaat Pengembangan

Adapun sebuah manfaat dari peneliti ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- Agar peneliti dapat memperkuat dalam sebuah konsep tentang kegiatan ekonomi manusia di kelas IV.
- Agar permasalahan dalam kesulitan belajar yang di alami peserta didik dapat di atasi lebih lanjut dalam pemblajaran IPS.
- c. Memberikan sebuah pengembangan media baru, agar guru dapat menggunakan sebagai alternatif untuk pembalajaran IPS.
- d. Hasil penelitian ini di gunakan atau di jadikan sebagai refrensi atau juga bisa sebagai alat informasi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis di kategorikan menjadi 3 manfaatnya yang di antaranya:

a. Peserta didik

Bagi peserta didik, untuk meningkatkan sebuah mata pembalajaran IPS dan membantu untuk memahami materi yang khususnya tentang kegiatan ekonomi manusia. Juga untuk memperkaya sebuah wawasan dan memberikan dasar untuk mengejar ilmu yang lebih lanjut lagi.

b. Guru

Bagi guru, diharapkan dengan adanya literasi digital yang berupa permainan ular tangga ini membantu menyediakan materi ajar yang relevan dan juga dapat untuk mempermudah menjelaskan sebuah penyampaian materi, sehingga dalam kegiatan pembalajaran dapat berjalan dengan baik, aktif, interaktif dan menyeangkan.

c. Pengembang

Bagi pengembang, semoga menjadikan sebuah pemecahan masalah dan memperoleh solusi dan inovasi baru dalam bidang pendidikan dan juga bisa di gunakan sebagai tambahan pengetahuan mengenai media digital yang berupa permainan ular tangga di mata pembalajaran IPS.

E. Asumsi Pengembangan

Ada beberapa sebuah asumsi yang mendasari dalam penelitian:

- Harapan sumber pembelajaran yang sudah di desain sekreatif dan semenarik mungkin, peserta didik akan lebih tertarik dan senang dalam pembelajarannya. Juga untuk sebuah desain ini peserta didik lebih nyaman, interaktif, dan bisa mudah untuk memahami sebuah materi dari konsep pembalajaran nya.
- 2. Peserta didik dalam pembalajaran IPS ini yang menggunakan media digital ular tangga bisa lebih fokus dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakannya.
- 3. Nantinya sebuah tes yang sudah di berikan dengan menggunakan media tersebut bisa mendaptkan hasil yang benar-benar baik dan mencerminkan adanya tingkat pemahaman yang lebih.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang di kembangkan berupa sebuah media digital yakni permainan ular tangga, yang dimana permainan ular tangga di gital ini bisa berfungsi untuk mempermudah dalam memahami adanya konsep pembalajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi manusia di tema 5 subtema 4. Dalam hal ini dengan spesifikasi yang di antara lainnya:

- Produk yang di hasilkan berupa media digital yang berpentuk sebuah permainan ular tangga, yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran IPS.
 Dalam permainan ini mirip dengan ular tangga tradisional atau yang di mainkan menggunakan dadu dan kertas ular tangga tersebut. Akan tetapi yang membedakannya dalam ular tangga di gital ini peneliti bisa memasukkan sebuah isi materi, soal, website, vedio, yang bertujuan untuk bisa memperoleh pemahaman yang lebih dari sebuah model pembalajaran menggunakan media digital ini.
- 2. Sedangkan teruntuk peserta didik dalam media digital (UTALIDI) ular tangga literasi digital pada pembalajaran IPS ini bertujuan untuk menambah sebuah pengetahuan dan pemahaman baru terhadapa adanya sebuah konsep materi kegiatan ekonomi manusia. Adanya media digital ini semoga peserta didik meningkat dari sebuah pemahaman pada materi kegiatan ekonomi manusia ini.
- 3. Dalam penelitian ini mencakup di kelas 4 pada mapel pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi manusia di tema 5 subtema 4 semester 1.

G. Orientasi Peneliti

Penyajian orisinalitas penelitian menunjukkan hasil penelitian yang nantinya di gunakan untuk mengetahui adanya persamaan dan berbedaan dari penelitipeneliti terdahulu. Oleh karena itu sangat penting untuk memastikan integritas dan akuntabilitas sebuah penelitian. Penelitian pengembangan ini juga telah di lakukan oleh beberapa peneliti terdahulu dengan berbagai judul.

1. Jurnal ilmiah yang di teliti oleh Nico Slamet Chrisna Putra, dkk yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Pada Pembalajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rojoso 1 Kab. Blitar" Universitas Pendidikan UNIKAMA pada tahun 2020. Dari sebuah hasil penelitian yang di peroleh yakni sebuah desain animasi yang memperoleh 94% dengan kategori layak. Keakuratan materi dan mendorong keingin tahuan yang memperoleh 90% dengan kategori layak. Teruntuk struktur bahasa, kemudahan bahasa, tata bahasa EYD yang memeperoleh 90%. Respon siswa, kemenarikan, kemudahan, manfaat yang di peroleh 91% (Putra et al., 2020).

Perbedaan penelitian jurnal yang sudah terterah di atas sama pengembangan peneliti yang sekarang adalah:

- a. Dari segi sub materi yang di bahasa, di situ membahas tentang tematik sedangkan peneliti menggunakan materi kegiatan ekonomi manusia.
- b. Dalam penelitian jurnal di atas menggunakan kelas V untuk sebuah penelitian, sedangkan peneliti menggunakan kelas IV.
- Jurnal yang di teliti oleh Dewi Wahyuni, dkk yang berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Pada Tema 4 Subtema 1 'Jenis-Jenis Pekerjaan' di SD

Negeri 5 Sekayu" Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang pada tahun 2022. Dari sebuah hasil pengembangan ini memperoleh dari penilaian validator dari ahli media memperoleh nilai 98%, dari penilaian validator ahli materi memperoleh nilai 92%, sedangkan penilaian dari segi bahasa memperoleh nilai 90%. Dalam hal ini maka dapat di simpulkan dari validator tentang media ular tangga mennunjukkan sangat valid (Wahyuni et al., 2022).

Dalam perbedaan ini peneliti mengutip dari materi jurnal di atas ini yang di anatara lainnya:

- a. Untuk penelitian jurnal yang di teliti oleh Dewi Wahyuni, dkk yang menggunakan kelas V, sedangkan punya peneliti menggunakan kelas 4 dalam bahan penelitian nya.
- b. Dari segi sub materi yang di bahas di penelitian ini menggunakan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Pada Tema 4 Subtema 1 'Jenis-Jenis Pekerjaan' di SD Negeri 5 Sekayu", sedangkan peneliti menggunakan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital (UTALIDI) Pada Mapel IPS Kelas 4" yang menggunkan sebuah materi kegiatan ekonomi manusia yang bertepatan pada tema 5 sub tema 4.
- 3. Jurnal yang di teliti oleh Ririn Marcela, dkk yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang" Universitas PGRI Palembang pada tahun 2022. Dari sebuah hasil pengembangan yang memperoleh kelayakan media 73.3%, penilaian kelayakan bahasa memperoleh sekor 72%, dan penilaian kelayakan dari

sebuah ahli materi 86%. Adapun hasil keseluruan dari validator yang berjumlah 80.3% dengan kreteri valid.

Dalam sebuah perbedaannya yakni:

- a. Dalam penelitian jurnal yang di telitih oleh Ririn Marcela, dkk yang di situ menggunakan kelas IV, sedang kan juga peneliti menggunakan kelas yang sama yakni kelas IV juga akan tetapi dari segi perbedaan yang laian masih ada.
- b. Dari segi sub materi penelitian ini cuma menyebutkan pembalajaran IPS saja, sedangkan peneliti menjelaskan tentang pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi manusia.
- c. Judul yang di gunakan penelitian yang di teliti oleh Ririn Marcela, dkk menggunakan judul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang". Sedangkan peneliti menggunakan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital (UTALIDI) Pada Mapel IPS Kelas 4" yang menggunkan sebuah materi kegiatan ekonomi manusia yang bertepatan pada tema 5 sub tema 4.
- 4. Jurnal yang di teliti oleh Lalu Abdul Aziz, yang berjudul "Pengembangan Medi Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Oprasi Hitungan Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara" Universitas Nahdlatul Ulama PGSD (NTB) 2018. Dalam perkembangan ini, penelitian mengembangkan bahan ajar mata pelajaran matematika yang bernilai dan efektif. Pada hakikatnya tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan, sekaligus memuat rangkaian isi

yang lengkap sehingga pengetahuan siswa dapat terstruktur dari umum ke khusus. Setelah dilakukan pengujian siswa memberikan feedback yang positif dalam belajarnya dan ketika diuji dengan angket motivasi siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 98,42% yang berarti sangat baik dan menyenangkan (Aziz, 2018).

Dalam sebuah perbedaan penelitian ini yakni:

- a. Di sini peneliti menganalisis kelas IV, dan berupa materi yang berbeda juga dari penelitian sebelum nya.
- b. Dari segi sub materi di sini peneliti menggunakam materi kegiatan ekonomi manusia pembelajaran IPS.
- c. Dari media nya juga berbeda dalam permainan ular tangga nya.

Tabel 1.1

No	Peneliti/Judul/Bentuk/	Perbedaan	Persamaan	Titik berat
	Tahun			
1.	Nico Slamet Chrisna	Penelitian ini	Sama-sama	Pengembangan
	Putra, dkk, yang	menggunakan;	menggunakan	media literasi
	berjudul	tematik, model	media ular	digital bebasis
	"Pengembangan	pengembangan	tangga.	permainan ular
	Aplikasi Ular Tangga	Borg & Gall,		tangga dalam
	Pada Pembalajaran	materi organ		meningkatkan
	Tematik Siswa Kelas	gerak hewan		sebuah
	V SD Negeri Rojoso 1	dan manusia		pemahaman
	Kab. Blitar" /Jurnal	subtema 1,		kelas IV di MI
	/2020.	kelas 5, beda		Hayatul Islam
		sebuah media		dan menentukan
		nya dari		sebuah

		pengaplikasiann		kelayakan media
		ya. Sedangkan		digital ular
		peneliti		tangga.
		menggunakan;		
		model		
		pengembangan		
		ADDIE, materi		
		IPS tentang		
		kegiatan		
		ekonomi,		
		Ruangan kelas		
		yang di teliti		
		yakni kelas IV,		
		judul.		
2.	Dewi Wahyuni, dkk,	Perbedaan	Sama-sama	Untuk
	yang berjudul	dalam	menggunakan	mengetahui
	"Pengembangan	penelitian ini	model	sebuah
	Media Ular Tangga	yakni; dari segi	pengembangan	penerapan media
	Pada Tema 4 Subtema	materinya,	ADDIE, sama	yang berbasis
	1 'Jenis-Jenis	kelas, judul.	dalam media	permainan ular
	Pekerjaan' di SD		ular tangga	tangga.
	Negeri 5 Sekayu"		akan tetapi	
	Universitas Islam		beda dalam	
	Negeri Raden Fatah		desain,	
	Palembang pada tahun			
	2022.			
3.	Ririn Marcela, dkk	Penelitian ini	Sama sama	Mendeskripsikan
	yang berjudul	menggunakan;	menggunakan	sebuah desain,
	"Pengembangan	media ular	media ular	menentukan
	Permainan Ular	tangga di situ	tangga tapi	kelayakan

T D 1	1	1 1 1 1 1	1.
Tangga Dalam	menggunakan	berbeda dalam	media,
Pembelajaran IPS	alat papan yang	menggunakan	keefektifan
Siswa Kelas IV SD	di buat oleh	desain kalau	media, dan
Negeri 138	peneliti,	penelitian	penilaian apakah
Palembang", /Jurnal /	menggunakan	menggunakan	media
2022.	model	alat papan	pembelajaran
	pengembangan	kalau peneliti	dengan metode
	Borg & Gall, di	menggunakan	digital bisa
	penelitin ini	digital, sama	efektif dalam
	tidak tererah	kelas IV nya.	pembelajaran di
	sebuah materi		sekolah sadar.
	apa yang di		
	bahas akan		
	tetapi merujuk		
	tentang		
	pembelajaran		
	IPS saja.		
	Sedangkan		
	peneliti yakni;		
	menggunakan		
	media digil		
	seputar ular		
	tangga tersebut,		
	model		
	pengembangan		
	menggunakan		
	ADDIE, materi		
	kegiatan		
	ekonomi		
	manusia mapel		
	IPS, dari segi		
	_		

			judul juga		
			berbeda.		
İ	4.	Lalu Abdul Aziz, yang	Dari perbedaan	Sama sama	Memodifikasi
		berjudul	penelitian ini	menggunakan	media yang
		"Pengembangan Medi	yakni;	media ular	dulunya dengan
		Pembelajaran	menggunakan	tangga akan	papan dan balok,
		Permainan Ular	pengembangan	tetapi beda	di sini peneliti
		Tangga Materi Oprasi	model 4 D,	dalam sebuah	menggunakan
		Hitungan Pecahan	judul, materi	desain nya.	media digital
		Kelas V SDN 24	MTK, kelas V.		yang mana di era
		Cakranegara"	Sedangkan		yang sudah
		Universitas Nahdlatul	peneliti; model		kebanyak orang
		Ulama PGSD (NTB),	pengembangan		mau tidak mau
		/Jurnal, /2018	nya ADDIE,		harus mengikuti
			materinya		perubahan
			tentang IPS		zaman pada di
			kegiatan		era sekarang.
			ekonomi		
			manusia, kelas		
			IV		
ı					

Pada permainan ini memiliki perbedaan dengan permainan ular tangga biasanya karena yang akan di pakai dalam permainan ular tangga ini menggunakan berbasis digital, hal ini berupa permainan dengan versi elektronik yang di mana permaian ini di mainkan menggunakan sebuah perangkat seluler ataupun juga komputer. Pemain dapat memainkan permainan dengan menggunakan alat penggerak yang berupa mouse atau bisa juga dengan sentuhan jari dan pemain tidak perlu memiliki papan yang berupa fisik seperti papan dan

dadu. Dari perbedaan atara permainan ular tangga berbasis digital dan ular tangga tradisional adalah pengalaman bermain. Dalam permainan ular tangga tradisional permainan harus berinteraksi secara langsung dengan papan dan dadu, sementara dalam permainan ular tangga digital dapat memainkan permainan tanpa harus berinteraksi secara langsung dengan benda fisik.

Selain itu permainan ular tangga berbasis digital juga menawarkan pengalaman bermain yang lebih menyenakan dan memiliki sebuah grafis yang lebih menarik dan juga memiliki fitur yang bisa di kasih sebuah soal, materi, link vedio seputar pebelajaran. Maka dari itu, pada di era sekarang ini anak-anak kebanyakan sudah mengenal dunia teknologi dan sudah bermain gedget. Peneliti di sini membuat seperangkat pembelajaran yang berbasis permainan ular tangga digital yang di harapkan peneliti yakni peserta didik bisa lebih semangat lagi dalam sebuah pembelajarannya, dan berharap apa yang menjadi sebuah tujuan peneliti untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi peserta didik di kelas IV materi tentang "kegiatan ekonomi manusia" pada pembelajaran IPS.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah itu sendiri merupakan suatu kata atau ungkapan yang mempunyai arti tertentu, yang mana berkaitannya dengan suatu pokok pembahasan dan sehingga yang di maksud menjadi jelas dan dapat di fahami.

Dalam definisi istilah peneliti akan menjelaskan tentang pengembangan media digital ini, yang meliputi antara lain:

1. Ular Tangga Literasi Digital (UTALIDI)

Untuk pengembangan UTALIDI ini bisa di gambarkan menjadi alat media untuk peserta didik dalam pembelajarannya, dalam hal ini bisa di kaitkan dengan materi, soal-soal, video, agar peserta didik itu menjadi senang dengan hal yang baru. UTALIDI ini permainan seperti zaman dahulu tapi di sini, di ringkas menjadi permaian dengan model media digital dengan perkembangan pada zaman saat ini.

2. Pembelajaran IPS

Pengetahuan Sosial (IPS) merupaksan salah satu mata pembelajaran yang di ajarkan baik di tingkat Ilmu SD, SMP, SMA. IPS mengkaji sebuah pristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Endayani, 2018).

3. Materi Kegiatan Ekonomi Manusia

Kegiatan ekonomi ialah suatu kegiatan yang di lakukan oleh manusia untuk mendapatkan suatu barang atau jasa tertentu sesuai dengan kebutuhannya. Kegiatan ekonomi di katakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan sebuah kesejahteraan dalam kehidupannya. Berdasarkan sebuah jenis kegiatan ekonomi terbagi menjadi 3 jenis yang danataranya:

- a. Produksi adalah sebuah usaha yang menghasilkan atau menambah kegunaan barang dan jasa untuk kebutuhan masyarakat.
- b. Konsumsi adalah kegiatan memakai atau menghabiskan barang dan jasa yang di hasilkan atau yang di produksi oleh sebuah prusahaan yang bagi pemenuhan kebutuhan manusia.

Distrubusi adalah usaha yang untuk menyalurkan dan menyebarluaskan hasil sebuah produksi kepada masyarakat.

BABII

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Dalam pengertian (Tafonao, 2018), menyebutkan bahwa "media" berasal dari bahasa latin yakni "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Lebih lanjutnya, media yakni merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesesan tersebut.

Association for Educational and Communication Technology (AECT) dalam jurnal M. Mifta (Miftah, n.d. 2018) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Selain itu juga memberikan pengertian media sebagai suatu bentuk dan saluran yang juga digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana penyampaian atau penyampaian informasi pembelajaran. Apabila media membawa pesan atau informasi yang dimaksudkan untuk pembelajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Secara inplisit bahwa sebuah media pembalajaran itu meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajar yang terdiri dari buku, perekam suara, kaset, camera, video, foto, gambar, dan media yang lainnya. Dengan demikian, perangkat pembelajaran adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dapat di artikan untuk membuat media pembalajaran harus mengacu pada komponen-komponen yang sudah di rencanakan dan ditetapkan yang merujuk ke tujuan pembelajaran dan materi. Jika hal tersebut tidak di lakukan dalam struktur pembuatan atau penyusunan suatu media pembalajaran, itu akan berdampak kepada media pembelajaran tersebut yang tidak dapat dikatakan dan di kategorikan sebagai bahan dan alat pembelajaran yang nantinya bisa membantu peserta didik dalam memahami materi.

Kajian teori pengembangan media pembelajaran literasi digital permainan ular tangga bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan ular tangga itu dapat di kembangkan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan literasi kepada peserta didik. Dalam kajian ini, teori-teori yang berkaitan dengan literasi digital, permainan, dan pembalajaran IPS yang akan di tinjau dan di analisis untuk memperkuat sebuah pengembangan ular tangga sebagai media pembalajaran (Dr. Ani Cahyadi, M.Pd., 2019).

Teori-teori yang akan dikaji yang di anatara lainnya:

1.) Teori Literasi Digital

Teori ini menjelaskan sebuah pentingnya literasi digital dan bagaimana litersi digital dapat di kembangkan pada era digital saat ini. Dalam sebuah literasi digital ini secara sederhana dapat di artikan sebagai kemampuan pengguna suatu media digital dalam memperoleh, mengelolah, dan menyampaikan sebuah informasi. Oleh karena itu generasi yang tumbu dengan adanya akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyaipola berfikir yang berbeda dengan generasi yang sebelumnya. Prinsip dasar suatu pengembangan literasi digital yakni:

a.) Pemahaman

Prinsip pemahaman dari sebuah literasi digital ini adalah meliputi kemampuan untuk memahami informasi secara implinsit dan juga eksplinsit.

b.) Saling Ketergantungan

Prinsip ini bertujuan media dengan yang lainnya itu berkerjasama dan saling berhubungan. Dan juga melengkapi anatara satu sama yang lain.

c.) Faktor Sosial

Prinsip ini adalah bertujuan saling berbagi informasi kepada masyarakat dan keberhasilan dalam jangka yang panjang dalam media itu di tentukan oleh penerima sebuah informasi.

d.) Kurasi

Prinsip ini bertujuan untuk menyimpan, mengngakses, memahami, serta menyimpan sebuah informasi termasuk kemampuan berkerjasama untuk mencari informasi yang dinilai berguna (Pradana, 2017).

2.) Teori Permainan

Dalam sebuah permainan ini merupakan sebuah media alternatif yang sudah di desain dengan sedemikian rupa yang bertujuan untuk mengaktifkan para peserta didik dan berupaya agar bisa lebih faham dengan adanya sebuah media permainan ini (Marcela et al., n.d.). Untuk sebuah permainan juga dapat di jadikan media yang efektif dan menyenangkan untuk peserta didik karena mempunyai beberapa keunggulan yang di antaranya:

- a.) Mengaktifkan dalam pembelajaran, permainan itu sendiri mempunyai lingkungan tersendiri di bandingkan dengan tidak menggunakan media apapun. Karena di situ sangat menyenagkan dan mendobrak peserta didik agar lebih semangat dalam belajarnya.
- b.) Mempermudah dalam sebuah pemahaman konsep, yang artinya media yang menggunakan permainan ataupun media yang lain itu sangat mudah di cerna oleh peserta didik. Karena di situ di kemas dengan visual dan interaksi yang sangat menyenagkan.

- c.) Meningkatkan sebuah kemampuan berkooprasi, yang di mana permainan itu membutuhkan sebuah kerja sama untuk menyelesaikan sebuah pekerjaannya.
- d.) Meningkatkan berfikir kritis, dalam permainan itu peserta didik harus kreatif dan interaktif yang di situ dapat meningkatkan sebuah kemampuan berfikir mereka.

Permainan dapat memiliki sebuah kemampuan dala meningkatkan motivasi peserta didik, mempermudah pemahaman, meningkatkan sebuah retensi (penyimpanan) informasi, meningkatkan sebuah berfikir kritis, dan juga meningkatkan berkelompok atau berkerjasama sehingga menjadikan hasil pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3.) Teori Pembelajaran

Adalah sebuah seperangkat pemikiran dan prinsip yang membahas tentang proses bagaimana seorang peserta didik belajar dan bagaimana juga sebuah lingkungan dapat mempengaruhi sebuah proses pembalajaran. Oleh karena itu teori pembelajaran yang relevan dengan melalui permainan ular tangga akan menekankan adanya pengetahuan mereka melalui sebuah interksi yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenagkan, sehingga mempermuda pemahaman mereka.

b. Peran Media Pembelajaran

Pendidikan mentitik beratkan pada media sebagai sarana untuk mencapai tujuan, sehingga informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun praktis sehingga terciptalah suatu proses pembelajaran. Pendidikan IPS di sekolah khususnya kelas IV dapat berperan dalam mengembangkan literasi digital pada setiap siswa sehingga mempersiapkan mereka untuk melahirkan generasi yang berliterasi tinggi. Proses pembelajaran IPS melalui pengembangan literasi digital dapat dicapai melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran bagi siswa dan guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Heryani et al., 2022).

Dalam hal peran media pembalajaran mencakup bebrapa komponen yang di antaranya:

1.) Memperkuat konsep

Media pembelajaran ini dapat membantu memperkuat adanya konsep yang sedang diajrkan dengan menyediakan visualisasi yang menarik dan juga membantu memahami sebuah konsep lebih baik.

2.) Meningkatkan motifasi

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena memungkinkan peserta didik dapat melihat, mendengar, dan mengalami konsep yang lebih interaktif dan menarik.

3.) Meningkatkan hasil belajar

Dalam menggunakan media pembalajaran yang tepat dapat meningkatkan sebuah hasil belajar peserta didik karena mereka dapat memahami konsep denganlebih baik dan menyimpan informasi yang lebik efektif.

Dapat di simpulkan dari peran media pembalajaran hanya membantu dalam proses belajar mengajar dan tidak bisa menggantika peran guru.

Dalam hal ini guru masih memegang peran utama dalam memimpin jalannya suatu proses belajar mengajar.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam sebuah pemilihan media pembelajaran ini sangat penting untuk menentukan keberhasilan. Oleh karena itu dengan adanya pemilihan media bertujuan untuk meningkatkan peserta didik dan mempermuda dalam pemahaman dan dapat membantu meningkatkan sebuah hasil yang baik (Wahyuni, n.d.). Dalam hal ini media pembelajaran perlu juga adaya dukungan teknis sumber daya yang memadai untuk memastikan bahwa sebuah proses pembalajaran itu berjalan dengan lancar. Dapat di kaitkan guru juga bisa memilih media pembelajaran yang paling tepat untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yang belih baik.

d. Ciri-ciri dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah sarana atau alat yang di gunakan dalam membantu proses pembalajaran. Oleh sebab itu media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri dan fungsi yang dapat menjelaskan dan memudahkan untuk sebuah pemahaman dalam pembelajaran. Berikut penjelasan tentang ciri-ciri dan fungsi media pembelajaran:

1) Ciri-ciri media pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembalajaran menurut Oemar Hamalik dalam Jurnal Talizaro Tafonoa, adalah:

- a) Media pembelajaran identik dengan sebuah pengertian peragaan yang berasal dari kata "raga" yang artinya suatu benda yang dapat dirubah, dilihat, didengar dan juga dapat di amatimelalui sebuah indra.
- Tekanan utama yang terletak pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar.
- c) Media pembelajaran di gunakan dalam sebuah rangka hubungan (komunikasi) dalam pembelajaran antara guru dan peserta didik.
- d) Media pembelajaran yakni semacam alat bantu belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e) Media pembalajaran merupakan suatu perantara yang di gunakan dalam rangga belajar.
- f) Media pembalajaraan juga terdapat aspek yang mana mencakup adanya metode belajar.

Dari berbagai jenis media yang disajikan dapat disimpulkan bahwa alat peraga atau juga sebuah media pembelajaran yang mana mencakup adanya sarana, metode dan mengidentifikasi komunikasi dalam interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

2) Fungsi media pembelajaran

Setiap orang harus belajar mengembangkan ilmu, bakat dan minatnya. Agar seseorang dapat mengembangkan kemampuan tersebut, diperlukan orang lain yang melatih dan mendidiknya. Selain itu, peran media dalam pendidikan sangat penting untuk mendidik peserta didik. Dalam konteks ini, peran pembelajaran adalah menyediakan, mendemonstrasikan, membimbing dan memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar.

Pada hakekatnya, media adalah sarana komunikasi yang digunkan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi, menurut Oemar Hamalik dalam Jurnal Talizaro Tafonoa. Alat pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi yang di antaranya:

a) Fungsi Edukatif

Untuk fungsi edukatif media kominikasi ini yakni, setiap kegiatan media komunikasi yang mengandung sifat mendidik.

b) Fungsi Sosial

Di dalam fungsi sosial ini memberikan informasi aktual dan pengalaman.

c) Fungsi Ekonomis

Dalam media komunikasi ini dapat di gunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.

d) Fungsi Politik

Saranan komunikasi ini merupakan bidang politik yang mana berfungsi sebagai politik pembagunan material dan spritual.

e) Fungsi Seni dan Budaya

Sebagai sarana komunikasi antara seni dan budaya, perkembangan di bidang budaya dan seni dapat di sebarluaskan melalui sarana komunikasi.

Adapun menurut Levied and Lentz (1982) dalam Azhar (2011: 16-17), mengemukakan ada 4 fungsi media pembelajaran dalam media khususnya yang terlihat (visual) yakni:

- a) Fungsi Atensi merupakan sebuah media visual menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembalajaran nya yang di tampilkan dalam materi pembalajaran.
- b) Fungsi efektif adalah media visual, terlihat dari antusias peserta didik ketika belajar membaca teks bergambar. Juga gambaran visual tersebut dapat menggugah sebuah sikap emosional peserta didik.
- c) Fungsi kognitif ialah sebuah gambar yang dapat memerlancar pencapain tujuan untuk memahami dan mengingat sebuah informasi atau pesan yang terkandung dalam suatu gambar.

d) Fungsi kompensatoris, yakni sebuah media visual yang bisa mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari sessuatu bacaan, dan bisa membantu siswa yang lemah dari sebuah bacaan. Dalam hal ini mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang di sajikan dengan teks secara verbal.

e. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media saat ini sangat di pengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi dan komunikasi. Yang di mana salah satunya juga berkembang seperti: teknologi digital, animasi, dan lain-lain (Aghni, 2018). Adapun sebuah jenis-jenis dalam media pembelajaran yang di antaranya:

1) Audio visual

Meliputi seperti: flm, video, dan presentasi slide yang di mana memanfaatkan sebuah unsur audio dan visual dalam membantu siswa memhami konsep dalam pembelajarannya.

2) Alat peraga

Meliputi seperti: poster, diagram dan alat peraga yang lainnya.

3) Perangkat lunak

Meliputi seperti: aplikasi, software pembalajaran yang membantu siswa dalam mempelajari adanya konsep yang melalui interaksi dan simulasi.

4) Buku

Meliputi seperti: buku refrensi, buku teks dan buku pembalajaran lainnya.

5) Internet

Meliputi seperti: situs web, video online, dan sumber daya lainnya yang dapat di akses melalui sebuah internet.

6) Alat pembelajaran tangan

Meliputi seperti: puzzel, permainan, dan aktivitas yang lainnya yang membantu interaksi secara fisik dan mental.

7) Alat peraga virtual

Meliputi seperti: simulasi, animasi, dan permainan virtual yang dapat membatu memahami sebuah konsep yang interaktif dan menyenagkan.

8) Pelatihan langsung

Meliputi seperti: diskusi kelompok, demostrasi, dan aktifitas yang lain. Juga dapat membantu peserta didik berinteraksi langsung dengan guru dan teman-temannya.

Dalam setiap jenis media pembelajaran juga memiliki adanya kelebihan dan kekurangan yang berbeda, akan tetapi dapat di gunakan sesuai dengan kebutuhan saat situasi pembalajaran. Oleh karena itu pada kelas IV di MI Hayatul Islam peneliti menemukan sebuah permasalah yang mengenai permasalahan dalam pemahamam peserta didik, di situ penelti menggunakan media literasi digital yang berupa

permainan ular tangga. Semoga dengan media yang akan di terapkan ini peserta didk menjadi lebih interaktif dan mudah untuk memahami sebuah materi dalam pembalajaran IPS.

2. Literasi Digital (UTALIDI)

Penerapan permainan ular tangga literasi digital "UTALIDI" pada pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di kelas IV MI Hayatul Islam yang mana permainan ini perlu di lakukan dengan baik agar dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti melakukan sebuah pengembangan dengan menggunakan media digital, karena kebanyakan sekarang ini peserta didik mulai gemar dalam permainan yang elektronik. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif menggunakan literasi digital media ular tangga "UTALIDI" yang mana peneliti berharap bisa mebantu dengan adanya media ini, peneliti mencoba melakukan pemecahan permasalahan yang ada di kelas IV.

Media permainan ini juga ada komponen-komponen di dalamnya yang mana di setiap kotakan/kolom itu bisa di isi seperti: soal-soal, berupa video pembelajaran dll. Selain itu, sebelum kita memulai dengan permainannya kita di arahkan untuk membaca petunjuk ataupun aturan yang sudah di cantumkan.

Adapaun sebuah manfaat dari media permainan ular tangga digital ini adalah:

a. Meningkatkan kemampuan sebuah kognitif pada peserta didik karena permainan ini melibatkan adanya pemecahan sebuah masalah.

 Berkerja sama dan saling membantu antar kelompok, sehinga peserta didik dapat memperoleh sebuah keterampilan sosial yakni saling membantu.

3. Materi IPS

Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah kegiatan ekonomi manusia yang diajarkan di kelas IV MI Hayatul Islam. Kehidupan seharihari, kegiatan ekonomi merupakan kegiatan manusia yang sangat penting. Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Aktivitas perekonomian manusia juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan setempat, termasuk kondisi alam. Karena kondisi alam setempat, geografi, iklim, dan sumber daya alam yang tersedia akan mempengaruhi jenis kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan masyarakat. Dalam hal ini, penting bagi masyarakat untuk memanfaatkan sumber daya alam yang tersedia secara bijaksana dan hatihati agar kegiatan perekonomian yang dilakukan dapat berkelanjutan dan berkesinambungan.

Pada hal ini juga mencakup adanya Kopetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), dalam KD tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas IV ini menjelaskan bahwa 3.3 kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial di lingkungan sekitar. Sedangkan 4.3 menyajiakan sebuah hasil kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial, dan lingkungan sekitar.

Adapun beberapa jenis kegaiatan ekonomi manusia yang mencakup 3 aspek yang di anataranya (C. Citra Dewi et al., n.d.):

a. Kegiatan produksi

Kegiatan produksi adalah proses pengelolahan suatau barang atau jasa yang di lakukan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

b. Kegiatan distribusi

Adalah sebuah kegiatan yang terkait dengan pengiriman barang ataupun jasa dari produsen ke konsumen yang melalui jaringan distribusi yang terdiri dari berbagai saluran. Dari sebuah tujuan ini untuk mempermudahkan konsumen dalam memperoleh barang atau jasa yang di butuhkan.

c. Kegiatan konsumsi

Dalam kegiatan ini di lakukan oleh konsumen dalam sebuah membeli atau menggunakan barang ataupun jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegaiatan konsumen ini menjadi sebuah kegiatan yang sangat penting juga karena memiliki pengaru yang besar terhadap permintaan pasar.

4. Kerangka Berfikir

Sebuah penjelasan mengenai variabel apa saja yang diturunkan dari sebuah konsep yang terpilih dan bagaimana hubungan di antara variabel tersebut, serta untuk mengukur variabel yang bersangkutan. Dalam sebuah kerangka berfikir ini, khusunya sebagai guru itu memastikan bahwa peserta didik tidak merasa bosan dan dapat di fahami

dengan mudah saat pembalajaran yang menggunakan media pembelajaran (UTALIDI). Dengan hal ini kerangka berfikir yang meliputi sebuah pemahaman peserta didik dan agar peserta didik bisa berfikir keritis sehingga bisa memecahkan sebuah masalah. Oleh karena itu di sini peneliti menggunakan sebuah bagan dalam menyusun kerangka berfikir ini.

Sebagai guru untuk merencanakan sebuah pembalajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, konsep yang akan di ajarkan, dan bagaimana sebuah media digital ular tangga dapat membantu kepada peserta didik.



Dalam penyajian materi yang di presentasikan yang menggunakan cara interaktif menyenagkan terhadap peserta didik. Untuk menggunakan media digital permainan ular tangga sebagai alat bantu dalam permasalahan ini. Di harapkan peserta didik dengan adanya permainan ini pemahaman yang di peroleh menggunakan media ini bisa membantu untuk miningkatkan pemahaman dan memecahkan sebuah masalah.



Memberikan sebuah motivasi kepada peserta didik dengan adanya reward (hadiah) sebagai bentuk partisipasi siswa, dan juga agar peserta didik bisa merasa di lakukan dengan baik dan membuat suasanya menjadi menyenagkan.



- 1. Media pembelajaran yang menyenagkan yang mampu merangkum sebuah aspek pemahaman, interaktif, dan berkonsep game.
- 2. Proses pembalajaran yang mampu meningkan sebuah pemahaman peserta didik dan juga dapat membarikan sebuah media pembelajaran baru.



Pengembangan media pembelajaran literasi digital menggunakan permainan ular tangga atau di sebut dengan (UTALIDI). Yang berbasis meningkatkan sebuah pemahaman siswa kelas IV pada materi Kegiatan Ekonomi Manusia di MI Havatul Islam.

Ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat di perlukan apalagi abad modern ini, dalam kehidupan manusia juga bahkan hapir aktivitas tidak terlepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal ini terdapat juga pada QS Yunus: 101, yang mana itu mendorong umat muslim agar lebih giat belajar dan menambah ilmu pengetahuan dan untuk mengembangkan menjadi teknologi yang modern sehingga bermanfaat bagi manusia kedepannya.

Mengatakan, "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!" Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman (surah yunus ayat 101).

Oleh karena itu peneliti menggunakan sebuah media pembelajaran digital yang berbasis teknologi yang mana menggunakan permainan ular tangga.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development). Penelitian R&D adalah metode penelitian yang untuk menghasilkan produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk tersebut sehingga layak di terapkan dalam pembelajaran (Andi Rustandi and Rismayanti, 2021). Produk ini berupa media pembelajaran berbasis literasi digital yang menggunakan permainan ular tangga dengan mengunakan model ADDIE "Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation".

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini yang menggunakan ADDIE yang merupakan sebuah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dalam hal ini merupakan sebuah 5 tahapan dalam penelitian yang di gunakan saat ini.

a. Analysis (Analisis)

Tahapan ini yang melibatkan identifikasi adanya masalah dan analisis di lapangan melalui observasi. Oleh karena itu peneliti melakukan sebuah observasi dan melakukan wawancara kepada guru yang mengajar di kelas 4 MI Hayatul Islam dalam materi tentang kegiatan ekonomi manusia pembelajaran IPS. Melakukan wawancara yang struktur yang di mana peneliti mengumpulkan data dan mengetahui adanya permasalahan dalam proses pembelajarannya.

Untuk di kelas IV MI Hayatul islam berdasarkan sebuah wawancara dan observasi yang di temukan yakni: 1) media yang di gunakan guru dalam sebuah penyampaian materi masih terbatas, 2) metode pembelajarannya yang hanya memanfaatkan sebuah teknik ceramah, 3) dalam sebuah interaksi anatara guru dan siswa masih kurang.

Berikutnya peneliti melakukan sebuah adaya diskusi lebih mendalam dengan guru kelas IV terkait dengan adanya penelitian yang di temukan pada observasi awal. Setelah guru memberikan berbagai masukan peneliti mencoba untuk menganalisis upaya yang dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran yang ada tersebut. Peneliti di sini mangajukan sebuah alat bantu yang berupa media permainan digital yakni permainan ular tangga (UTALIDI) yang di mana media ini bisa membantu dalam pembelajaran di kelas IV tersebut, dan pada akhirnya media ini dapat di terima oleh pengajar kelas.

b. Design (Rancangan)

Pada fase ini, peneliti melaksanakan sebuah rancangan pengembangan media dan materi pembelajara, rancangan pengembangan ini hasil dari pertimbangan adanya analisis di awal. Peneliti memili media ular tangga digital sebagai sebuah sarana dalam pembalajarannya. Dari sebuah media ini sangat mudah dan semua peserta didik pasti pernah bermain menggunakannya seperti: kertas ular tangganya, dadunya, dan pin yang di situ sebagai alat untuk bermain. Akan tetapi di sini peneliti menggunakan dengan adanya media digital yang seiring pada zaman sekarang yang

kemungkinan rata-rata peserta didik juga bermain alat media digital yang merupakan hp atau gadget.

Pada tahapan rancangan ini peneliti fokus pada materi kegiatan ekonomi manusia yakni: 1.) menanyakan apa yang mereka ketahui tentang kegiatan ekonomi manusia, 2.) menjelaskan materi tentang kegiatan ekonomi manusia. Dalam hal ini mengacu pada kurikulum yang berlaku KI dan KD.

Guna untuk mendukung sebuah proses pembelajaran menggunakan media ular tangga digital (UTALIDI) yang di mana ada sebuah tahapan untuk rancangannya, di antara lainnya: 1) Pengenalan sebuah media digital dan cara pegunaannya, 2) Sebelum main di situ peserta didik bisa membaca terlebih dahulu tentang ada peraturan yang sudah di from permain ular tangga tersebut, 3) Selanjutnya, peserta didik membuat regu/kelompok yang di situ berkerjasama atar kelompoknya, 4) Kalau sudah berkelompok semuanya baru memulai permainannya, yang di situ sama aja kayak model yang dulu sistemnya akan tetapi di media ini ada soal, quiz, link pembelajaran yang harus di selesaikan oleh peserta didik kalau kena ada kolom yang ada lingkaran kecil di permainannya tersebut, 5) Dan kalau ada aggota yang bisa menyelesaikan duluan akan di kasih sebuah hadiah, karena telah berkerja sunggu-sunggu dan kekompakan anggotanya, 6) peserta didik sambil bermain dan belajar dengan menggunakan media literasi digital ular tangga (UTALIDI).

c. Development (Pengembangan)

Setelah desain dan pengembangan di rasa sudah cukup dan memenuhi kebutuhan siswa, dalam fase ini peneliti fokus pada pengembangan media digital yakni permainan ular tangga. Pengembangan adalah mewujudkan desain yang telah di buat menjadi terwujut. Adapun beberapa sebuah komponen-komponen yang di manfaatkan oleh peneliti dan menghasilkan media pembelajaran menjadi relevan seperti: 1) Merancang sebuah media semenarik mungkin agar peserta didik menjadi lebih nyaman dan menyenagkan dan tidak membosankan, 2) Memasukkan sebuah materi pembelajaran pada media digital yang berbasis ular tangga, 3) Memastikan media digital ini dapat memberikan sebuah dampak kepada siswa, dalam pemahamannya, 4) Mengevaluasi media pembelajarannya.

d. Implementation (Implementasi)

Setelah tahapan pengembangan media digital ular tangga selesai, di perlukan adanya uji ahli. Dalam tahapan ini di berikan kepada masing-masing ahli yang bersangkutan. Uji coba ahli juga di maksudkan untuk memperoleh adanya sarana atas perkembangan media dan pembelajaran IPS tersebut.

Dalam implementasi ini ada 2 uji coba yang di antara nya ada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Untuk uji coba skala kecil di perlukan adanya uji coba yang akan di berikan kepada ahli media dan materi untuk memperoleh sebuah hasil atas perkembangan dan saran yang ada, dan juga menguji seberapa keefektifan dan kelayakan media digital. Uji coba skala

kecil di ujikan kepada peserta didik kelas IV di MI Hayatul Islam yang terdiri ada beberapa anak dan di situ di bagikan sebuah kelompok atau regu dalam uji coba untuk menggunakan sebuah media digital ular tangga tersebut. Setelah itu peserta didik di berikan sebuat lembaran/angket untuk menilai media digital itu. Dari sebuah hasil uji coba ini di jadikan acuan produk pada uji skala besar.

e. Evaluation (Evaluasi)

Pada fase ini, peneliti melakukan sebuah kajian ulang yang terkait pembelajaran, yang di mana setelah menggunakan media digital ular tangga pada peserta didik kelas IV MI Hayatul Islam Purwosekar Kab. Malang. Eevaluasi menjadikan sebuah tahap proses untuk melihat apakah media digital pembelajaran yang di buat sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahapa evalusia ini di gunakan sebagai mengukur dalam keberhasilan pengembangan produk media literasi digital ular tangga (UTALIDI) yang bertujuan untuk meningkatkan sebuah pemahaman seorang peserta didik dan agar bisa memecahkan sebuah masalah dalam pembelajarannya.

Observasi, wawancara, respon peserta didik, survei validasi media pembelajaran di manfaatkan untuk dapat melihat perkembangan belajar peserta didik sebum dan sesudah menggunakan media digital ular tangga.

C. Uji Produk

Pada uji coba produk dalam hal ini merupakan sebuah evaluasi terhadap produk literasi digital yang menggunakan permainan ular tangga untuk kelas IV MI Hayatul Islam yang membahas tentang kegiatan ekonomi manusia. Dari tujuan utama ini adalah untuk menentukan apakah dari hasil sebuah produk ini efektif dalam meningkatkan sebuah pemahaman peserta didik tentang materi kegiatan ekonomi manusia. Dalam validator sebuah materi yakni guru yang mengajar di kelas IV MI Hayatul Islam, sedangkan validator media yakni dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki sebuah bidang untuk proses pengembangan media pembelajaran. Selain dari ke 3 ahli uji coba peneliti seperti: a. Validasi materi, b. Validasi pembelajaran, c. Validasi desain yang di mana di ujicobakan kepada peserta didik di MI Hayatul Islam.

- 1) Dalam sebuah Validasi Materi adalah proses pengecekan dan nilai terhadap kesesuaian materi yang di susun dengan standar dan nilai kreteria tertentu. Adapun sebuah tujuan validasi materi ini untuk memastikan bawah materi yang di susun memmiliki keakuratan, kejelasan, kelayakan, dalam konteks penggunaannya.
- 2) Validasi Pembelajaran adalah sebuah proses pengecekan dan penilaian dari hasil belajar peserta didik, serta ke efektivitasan suatu program pembelajaran yang telah di lakukan atau dilaksanakan dalam penerapan pembelajaran. Tujuannya yakni untuk mengetahui hasil belajara peserta didik dalam mencapai tujuan yang di targetkan.
- Validasi desain adalah suatu pengecekan dan penilaian terhadap desain produk yang di buat. Adapun tujuan dari desain itu sendiri untuk

memastikan bahwa desain tersebut apakah sesuai dengan kebutuhan, kelayakan, kualitas yang berlaku.

D. Jenis Data

Jenis data ini meliputi adanya data kualitatif dan kuantitatif. Dari data kualitatif itu yang di gunakan yakni (wawancara dan observasi) dari adanya uji coba dan sumber yang alinnya. Sedangka data kuantitatif yang di terapkan sementara itu ialah angka-angka yang di mana data tersebuat di peroleh melalui sebuah konsioner.

E. Istrumen Pengempulan Data

Penelitian ini melakukan tahapan wawancara dan observasi untuk melakukan pengumpulan data yang di peroleh saat pertemuan awal. Untuk pengumpulan data ini di laksanakan pada kelas IV MI Hayatul Islam. Dari hasil yang di peroleh melalui wawancara dan observasi yakni: dalam melakukan wawancara di lakukan dengan struktur dan juga berperan penting dalam memperoleh sebuah data yang di butuhkan oleh peneliti yaitu guru kelas IV yang ada di sekolah dasar. Juga dalam melakukan wawancara kepada guru yang terdapat berbeai tujuan yang di miliki oleh peneliti, untuk memeperoleh sebuah informasi dari kesenjangan yang di resahkan, mencari tau tentang informasi mengenai media pembelajaran dan saran yang guru berikan kepada peneliti. Dari penjelasan yang sudah di dapat oleh peneliti selanjutnya mencatat dari hasil pembehasan tersebut. Sedangkan dari hasil observasi pengamatan yang di lakukan yakni berupa pembelajaran tentang

materi kegiatan ekonomi manusia, dan menyimak sebuah penjelasan dari sebuah kelas IV tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data merupakan hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan pendukung lainnya. Sehingga mudah untuk di pahami oleh orang lain (Darna and Herlina, 2018). Media digital ular tangga ini untuk meningkatkan sebuah pemahaman IPS tentang kegiatan ekonomi manusia. Oleh karena itu di ujikan maka harus di validasikan oleh para ahli sesuai dengan ahlinya masing-masing, dari hasil validasi yang sudah di prikasa oleh validator beruapa deskripsi kuantitatif yang di ubah menjadi deskripsi kualitatif. Rumusan yang di gunakan sebagai berikut.

$$p = \frac{\epsilon x}{\epsilon x i} x 100$$

Keterangan:

P = Nilai Presentase

£x = Jumlah skor validasi 3 validator

£xi = Jumlah skor maksimum

Setelah hasil presentase itu diketahui oleh 3 validator ahli yang terdiri dari ahli desain, materi, pembelajaran. Maka maka di tentukan validasi pada perangkat pembelajaran yang berapa media digital ular tangga yang mana bertujuan untuk meningkatan sebuah pemahaman IPS tentang kegiatan ekonomi manusia.

Tabel 3.1 Kreteria Validasi

No	Skor	Kreteria	
1	80 – 100 %	Sangat valid, atau digunakan tanpa revisi	
2	60 - 80%	Cukup valid, dapat di gunakan dengan revisi kecil	
3	40 – 60%	Kurang valid, di sarankan tidak dipergunakan karena	
		perlu revisi besar	
4	20 – 40%	Tidak valid atau tidak boleh di gunakan	

Langkah selanjutnya yakni analisis respon peerta didik tehadap media digital ular tangga. Dalam hal ini memanfaatkan angkat untuk menilai dan mengevaluasi jawaban peserta didik. Tanggapan peserta didik dapat diperiksa dengan memanfaatkan skala guttman, skala guttman itu sendiri di gunakan pada permasalahan yang akan di teliti. Pada umumnya skala ini ada pilihan yang di berikan yang pertama ke arah positif atau ke arah negatif. Dengan skor 1 untu menjawab "ya" dan skor 0 untuk menjawab "tidak". Setelah di perolehkan sebuah % dari hasil angket jawaban peserta didik maka dapat perhitunga peresentase sebagai berikut:

$$p \text{ (\%)} = \frac{Menjawab "ya"}{Peserta \text{ didik Keseluruhan}} \times 100$$

Tabel 3.2 Kreteria Penilaian Respon Peserta Didik

Presentase Skor	Kategori
100% - 76%	Positif
75% - 51%	Cukup positif
50% - 26%	Kurang positif
25% - 0%	Tidak positif

Dari jawaban peserta didik terhadap angket di manfaatkan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang menggunakan media digital ular tangga. Sebuah media digital ini dianggap berhasil jika minimal 51% peserta didik bisa menanggapi adanya survey yang di lakukan.

BABIV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis (Analysis)

Analisis ini merupakan tahapan yang mana untuk menyelidiki terlebih dahulu berbagai hal sebelum masuk ke dalam pembuatan media pembelajaran:

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan, dimana indikator analisis kebutuhan ini fokus pada kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Tahap analisis ini dilakukan melalui wawancara terhadap guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, mereka berpendapat bahwa proses pembelajaran mata pembelajaran IPS dilakukan melalui ceramah, tanya jawab dan penyajian gambar kegiatan ekonomi manusia yang terdapat dalam buku tematik. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa materi membosankan, sulit dipahami dan juga tidak menarik. Pemanfaatan media digital masih kurang dimanfaatkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS khususnya pada bidang aktivitas ekonomi manusia. Oleh karena itu guru dan siswa antusias dan mendukung dengan adanya media pembelajaran digital permainan ular tangga yang peneliti rumitkan agar siswa lebih semangat dengan ide pembelajarannya.

2. Analisis karakter peserta didik

Pada tahapan analisis ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada guru kelas. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas seputar karakteristik peserta didik mengatakan bahwa karakteristik peserta didik yang di mana pada

umumnya yakni; mereka aktif bergerak, senang bermain, dan suka belajar berkelompok. Vygotsky (Septianti and Afiani, 2020) berpendapat bahwa agar pembelajaran menjadi bermakna, maka harus dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Interaksi sosial khususnya debat dan diskusi dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan siswa dan membantu memperjelas pemikiran sehingga menjadi lebih logis (dapat dipahami dan logis). Oleh karena itu, materi pembelajaran, strategi dan alat bantu pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus mampu menghubungkan dengan aktivitasnya sehari-hari. Upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran tergantung pada karakteristik siswa adalah dengan membantu mereka belajar sambil bermain. Melalui permainan ini siswa akan belajar dengan nyaman, mampu menyerap informasi, dan mempunyai kesan terhadap materi pembelajaran.

3. Analisis materi

Analisis Materi Kegiatan Ekonomi Manusia Pembelajaran IPS kelas IV, pada kurikulum 2013, materi tentang kegiatan ekonomi manusia menfokuskan buku tema 4: Berbagai Pekerjaan dan sub tema 3: Kegiatan Ekonomi Manusia, dengan kompetensi dasar yang mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan dan juga kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar. Yang di mana pembelajaran tersebut di ajarkan tahap pembelajaran ke 5.

B. Perancangan (Design)

Pada tahap desain ini, peneliti mengamati program media dan merancang produk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti terlebih dahulu merancang soal pada papan grid ular tangga, berjumlah 18 soal yang mencakup materi tentang aktivitas ekonomi manusia. Aturan permainan kemudian dibuat, dan peneliti selanjutnya mengidentifikasi komponen grafis yang termasuk dalam permainan Ular Tangga digital, antara lain: papan permainan, animasi ular, animasi tangga, animasi bidak catur, dan animasi simbol soal. menunjukkan bahwa ada masalah yang harus diselesaikan.

C. Pengembangan (Development)

Media pembelajaran yang telah di kembangkan berupa media pembelajaran yang berbasis digital yang berisi sebuah materi kegiatan ekonomi manusia. Dengan hal ini, pembelajaran media digital ular tangga juga sama dengan permainan ular tangga yang dulu akan tetapi yang membedakan dengan yang sekarang yakni di pembelajaran digital ini kita bisa mengakses lewat link, barcode, bisa mengasih sebuah komponen-komponen yang lainnya. Yang mana tidak bisa di temukan di permainan ular tangga yang dulu.

Hal ini ada beberapa keunggulan yang di miliki oleh media pembelajaran yang berbasis media digial ular tangga yakni; media ini juga dapat menstimulus peserta didik dalam upaya untuk lebih aktif mengenai pembelajaran, media ini di duplikasikan juga dalam permainan sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan mudah di akses lewat link ataupun barcode, maka peneliti memilih penelitian yang berbaisis digital di karenakan pada era sekarang tidak anak-anak, anak muda,

orang dewasa, dan yang tua pun sekarang tidak luput dengan jangkauan hp dan alat digital lainnya.

Media pebelajaran yang berbasis pembelajaran digital ular tangga ini mencakup sebuah materi kegiatan ekonomi manusia yang mana di kembangkan dengan model pembelajaran ADDIE. Dalam hal ini media melewati tahapan; 1. Analisis, 2. Desain, 3. Pengembangan, 4. Implementasi, 5. Evaluasi.

D. Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan uji coba kepada guru dan peserta didik dengan media digital ular tangga berbasis pembelajaran. Uji coba ini di lakukan pada peserta didik yang di mana peserta didik di berikan lembar kerja berupa LKPD (lembar kerja peserta didik) yang sudah di sampaikan oleh peneliti. Sebelum pembelajaran di mulai peserta didik membaca do'a terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang tujuan yang akan di terapkan kepada peserta didik megenai media permainan digital ular tangga.

Berdasarkan perolehan skor rata-rata yang diterima dari hasil respon guru yakni; 90% hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mendaptkan nilai "sangat layak" untuk di gunakan dalam proses pembelajaran yang merujuk indikator yang mana meliputi aspek seperti: isi materi, media, karakteristik peserta didik. Dalam upaya melihat media pembelajaran yang peneliti bawakan, guru pun juga melakukan sebuah tanggapan/respon mengenai media pembelajaran tersebut. Guru pun memberikan sebuah tanggapan bahwa media pembelajaran di gital ini kreatif, inovatif, menambah sebuah pemahaman kepada peserta didik meliputi pembelajaran IPS materi tentang "Kegiatan Ekonomi Manusia", dan juga mampu

meningkatkan kemampuan digitalisasi peserta didik, media menjadi semagat dan senang untuk belajar, dan mudah untuk di gunakan.

Adapun perolehan sekor rata-rata yang di dapat pada respon peserta didik yakni 87% dan di kategorikan "Layak" untuk di gunakan. Peserta didik pun memberikan sebuah respon yang sangat baik, merekan sangat senang dengan adanya media digital ular tangga, dan mereka ingin mencoba kembali dalam permainan media digital ular tangga tersebut.

E. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahapan evaluasi ini peneliti melakukan analisis atau mengkaji ulang pada tahapan yang sudah diterapkan kepada peserta didik. Peneliti melihat sejauh mana media digital ular tangga yang mencakup pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi manusia, dan ternyata dari hasil sebuah wawancara yang di peroleh yakni di sini jarang menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital dalam pelaksanaan pembelajaran di sekoalahan. Pembelajaran yang berbaisis digital ini bisa membantu seseorang guru untuk peyampaian pembelajaran yang lebih komplek dan efesien, tentunya peserta didik pun senang, tidak bosan, dan bersemangat.

Teruntuk tahapan dalam pengembangan sebuah produk, peneliti juga melakukan adanya pemilihan desain yang cocok untuk di gunakan kepada peserta didik. Media yang di kembangkan juga harus mudah di mengerti sama peserta didik dan juga kebermanfaatnya. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital berupa ular tangga ini berdasarkan

permainan ular tangga ini sangat mudah, sederhana, dan sesuai dengan krakterristik peserta didik yang suka bermain.

F. Penyajian Data Uji Coba

- 1. Validasi Produk Pengembangan
 - a. Valisadi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menjelaskan bahwa lembar kerja peserta didik yang merupakan rencana atau rancangan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Lembar kerja peserta didik juga mencakup tentang tema 4 sub tema 1 pembelajaran IPS materi tentang kegiatan ekonomi manusia. Lembar kerja peserta didik di beri nilai dan di validasi oleh tiga validator yang memvalidasi terdiri dari; 1.) validasi desain (Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd.), 2.) validasi materi (Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I), 3.) validasi pembelajaran (Bapak Syamsul Hadi Kurniawan). Sebuah hasil validasi rencana pembelajaran disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Validasi LKPD

Komponen Penilaian		Skor		
	Romponen i ennatun		V2	V3
A.	Kelengkapan Komponen LKPD			
1.	Memuat identitas sekolah, universitas, dan jurusan.	4	4	4
2.	Memuat kompetensi dasar dan sebuah langkah-langkahnya.	4	4	4
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator.	4	4	4

4.	Kesesuaian metode pembelajaran yang di	4	4	4
	gunakan dengan materi.			
5.	Sumber belajar yang relevan.	4	4	4
6.	Penulisan (penomeran, dan ukuran font).	3	4	4

В.	Kegiatan Pembelajaran			
7.	Langkah- langkah kegiatan pembelajaran	4	4	4
	(pembukaan, isi, dan penutup).			
8.	Penerapan sumber belajar sesuai dengan	4	4	4
	media digital permainan ular tangga.			

C.	Bahasa			
9.	Menggunakan bahasa Indonesai sesuai	4	4	4
	dengan PKPBI yang baik dan benar.			
10.	Bahsaa yang jelas dan mudah di fahami.	4	3	4
	Jumlah		39	40

Keterangan:

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

Validasi lembar kerja peserta didik (LKPD) menilai 10 aspek yang mana terdiri dari 6 aspek kelengkapan komponen LKPD, dua (2) aspek mengenai kegiatan pembelajaran, dan (dua) 2 aspek mengenai tata bahasa dalam penulisan LKPD. Dari adanya penilaian kegiatan validator memberikan penialain dan kriteria valid yang mana di gunakan untuk pembelajaran.

b. Validasi Soal Pretest

Hasil dari sebuah validasi soal pretest di kembangkan dari Kopetensi Dasar (KD) 3.3 kegiatan ekonomi manusia dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial di sekitar. Yang mana bersubtema 1 tema 4, mata pembelajaran IPS materi tentang kegiatan ekonomi manusia.

Dalam hal ini peneliti memberikan sebuah soal yang terdiri 18 soal di permainan ular tangga digital tersebut, kemudian salah satu perwakilan dari kelompok untuk maju dan memulai game yang sudah di sediakan oleh peneliti.

Tabel 4.2 Validasi Soal Pretest

Komponen Penilaian		Skor		
	Komponen i emiaian		V2	V3
A.	Kelayakan Isi			
1.	Soal pretest sesuai dengan kompetensi dasar.	4	4	4
2.	Soal pretest sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4
3.	Petunjuk yang sistematis dan mudah di fahami.	4	4	4
4.	Kesesuaian kunci jawaban dan soal pretest	4	4	4
5.	Soal pretest sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4	4

B.	Tata Bahasa			
1.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik	4	4	4
	dan benar.			

2.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau	4	4	4
	istilah.			
3.	Bahasa yang mudah di fahami oleh peseta	4	4	4
	didik.			

C.	Tampilan			
1.	Sistem penomoran yang jelas.	4	4	4
2.	Tulisan yang jelas dan mudah di fahami/	4	4	4
	dibaca oleh peserta didik.			
	Jumlah	37	37	37

Keterangan:

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

c. Validasi Soal Posttest

Hasil dari sebuah validasi soal posttest yang berjumlah 18 soal, akan tetapi dalam validasi soal posttest ini di sajikan berbentuk kuis. Hasil dari validasi ini di sajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Validasi Soal Posttest

	Komponen Penilaian		Skor		
Komponen i emilian		V1	V2	V3	
A.	Kelayakan Isi	II.	1		
1.	Isi materi dalam media pembelajaran	4	4	4	
	"UTALIDI" memiliki kesesuaian dengan				
	Kompentensi dasar.				

2.	Materi dalam media pembelajaran	4	3	4
	"UTALIDI" memudahkan dalam			
	ketercapaian tujuan pembelajaran.			
3.	Soal posttest yang di sajikan dalam media	4	4	4
	pembelajaran "UTALIDI" sesuai dengan			
	tujuan pembelajaran.			
4.	Soal posttest yang di sajikan dalam media	4	4	4
	pembelajaran "UTALIDI" sangat			
	menunjang pendalam materi kegiatan			
	ekonomi manusia.			
5.	Kesesuaian kunci jawaban dan soal posttest.	4	4	4

B.	Tata Bahasa			
1.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik	4	4	4
	dan benar.			
2.	Ketepatan dalam menggunakan ejaan atau	4	4	4
	istilah.			
3.	Bahasa yang di gunakan dalam media	4	4	4
	pembelajaran mudah di fahami oleh peserta			
	didik.			

C.	Tampilan / Desain			
1.	Pemilihan gambar pada pembelajaran	4	4	4
	"UTALIDI" yang jelas.			
2.	Pemilihan komposisi warna media	4	4	4
	pembelajaran "UTALIDI".			
3.	Tata letak setiap komponen pada media	4	4	4
	pembelajaran "UTALIDI".			
4.	Media aman dan tidak membahayakan	4	4	4
	peserta didik.			

5.	Kemenarikan media pembelajaran	4	4	4
	"UTALIDI" yang di gunakan pada materi			
	IPS.			
6.	Kualitas desain media pembelajaran	3	4	4
	"UTALIDI".			
	Jumlah	55	55	56

Keterangan:

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

d. Validasi Media Pembelajaran Digital Permainan UTALIDI

Hasil dari sebuah validasi media pembelajaran UTALIDI oleh ketiga validator yang bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran UTALIDI sebelum di berikan kepada peserta didik. Dalam hal ini ketiga validator di berikan sesuai dengan bidang nya masing-masing yang mencakauap; Validasi desain, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Yang mana media pembelajaran UTALIDI akan divalidasi. Hasil sebuah validasi olah validator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4

	Pertanyaan		Skor	
			V2	V3
No.		1		
1.	Media pembelajaran UTALIDI dapat	4	4	4
	memudahkan peserta didik dalam			
	menguasai materi.			

2.	Media pembelajaran UTALIDI sesua	4	4	4
	dengan karakteristik peserta didik MI			
	Hayatul Islam yang di mana suka bermain.			
3.	Media pembelajaran UTALIDI menarik	4	3	4
	perhatian dan meningkatkan motivasi			
	belajar peserta didik dan menjakan peserta			
	didik aktif.			
4.	Media pembelajaran UTALIDI mudah di	4	4	3
	fahami oleh peserta didik.			
5.	Gambar dan desain sangat jelas dan rapi.	4	4	4
6.	Perpaduan warna dan tulisan sangat cocok	4	4	4
	untuk menarik perhatian peserta didik.			
7.	Media pembelajaran UTALIDI aman di	4	4	4
	gunakan oleh peserta didik.			
8.	Disini menggunakan media digital yang	4	4	4
	mana di era sekarang anak-anak gemar			
	bermaian gadget.			
9.	Media pembelajaran UTALIDI dapat di	4	4	4
	gunakan berulang-ulang.			
10.	Media pembelajaran UTALIDI sangat	4	4	4
	praktis.			
	Jumlah	40	39	39

Keterangan:

V1 = Validator 1

V2 = Validator 2

V3 = Validator 3

2. Hasil Tes Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran di MI Hayatul Islam dapat di katakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik mencapai KKM ≥75. Sumber pembelajaran yang berupa

media pembelajaran digital yang berbasis permainan ular tangga pada mata pembelajaran IPS materi tentang kegiatan ekonomi manusia. Yang dimana media ini sebuah alat bantu untuk peserta didik dalam memahami pelajaran dan semoga memberika dampak yang lebih baik. Pemberian soal pretest kepada peserta didik di berikan di awal sebelum melakukan tahap selanjutnya, karena untuk mengetahui peserta didik tentang materi tersebut. Sedangkan pemberian soal posttest di berikan kepada peserta didik setalah memperoleh perlakukan materi yang mencakup tentang kegiatan ekonomi manusia.

Materi pembelajaran yang tersampaikan oleh guru mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.3 Kegiatan ekonomi dan hubungan dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial di lingkungan sekitar.

Dari hasil tes belajar yang di kembangkan oleh peneliti sebanyak 18 soal, soal tersebut seperti kuis yang sudah di sediakan. Produk pengembangan media pembelajaran UTALIDI di ujicobakan kepada 17 peserta didik MI Hayatul Islam. Berikut hasil uji coba soal pretest dan possttest dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Tes Peningkatan Belajar

No	Nama	Nilai		
	Peserta Didik	Pretest	Posttest	
1.	AF	54	94	
2.	DA	47	87	
3.	TE	49	84	
4.	TA	47	75	
5.	SY	40	87	

6.	MA	40	87
7.	DI	60	100
8.	AD	60	88
9.	RI	50	87
10.	НА	47	87
11.	LU	70	87
12.	AF	54	90
13.	AL	60	80
14.	RA	47	87
15.	DI	67	88
16.	KA	60	80
17.	TI	74	100
	Jumlah	926	1.488
	Rata-rata	54,4	87,5

Tabel 4.6
One Grub Pretest dan Posttest

	Pretest	Postest
Mean	54,47058824	87,52941176
Variance	99,63970588	40,26470588
Observations	17	17
Pearson Correlation	0,362887143	
Hypothesized Mean		
Difference	0	
df	16	
t Stat	-14,06374083	
P(T<=t) one-tail	1,00025E-10	
t Critical one-tail	1,745883676	
P(T<=t) two-tail	2,0005E-10	
t Critical two-tail	2,119905299	

Data yang di peroleh dari tes hasil belajar peserta didik dapat diketahui dalam uji coba soal pretest dengan sebuah nilai rata-rata 54,4 dan uji coba soal

posttest di peroleh dengan rata-rata 87,5. Dari sebuah hasil data ini akan di analisis menggunakan uji normalitas gain untuk memperoleh data yang menunjukkan pengaruh pada media pembelajaran UTALIDI terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Kuisioner Respon Peserta Didik

Respon peserta didik didapatkan dari pengisian kuisioner yang di berikan kepada peserta didik setelah peserta didik menjawab soal soal yang di berikan. Hasil dari pengisian kuisioner yang melalui respon peserta didik di gunakan untuk mengetahaui ke efektifan dari media pembelajaran UTALIDI.

Hasil data respon peserta didik yang di berikan dengan pengisian kuisioner yang berbentuk LKPD. Dalam hal ini hasil kuisioner yang berbentuk LKPD yang di sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Kuesioner Respon Peserta didik

No	Aspek Penilaian	Pen	ilaian
110	Aspek i emidian	Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran UTALIDI	17	0
	mempermudah saya memahami sebuah		
	materi kegiatan ekonomi manusia.		
2.	Media pembelajaran UTALIDI sangat	17	0
	menarik dan mempermudah untuk saya		
	fahami.		
3.	Media pembelajaran UTALIDI	15	2
	mempermudah dalam pemahaman		
	tentang kegiatan ekonomi manusia.		

4.	Saya suka belajar menggunakan media	17	0
	pembelajaran UTALIDI.		
5.	Permainan yang berbasis belajar	17	0
	menggunakan media pembelajaran		
	UTALIDI membuat saya semagat dan		
	tidak bosan.		
6.	Pilihan warna pada media pembelajaran	17	0
	UTALIDI sangat menarik bagi peserta		
	didik.		
7.	Media pembelajaran UTALIDI	17	0
	menjadikan aktif, dan saling		
	berkolaborasi.		
8.	Media pembelajaran UTALIDI	15	2
	memudahkan peserta didik dalam		
	menguasai materi (Kegiatan Ekonomi		
	Manusia).		
9.	Bahasa yang di gunakan pada struktur	16	1
	media digital pembelajaran sangat		
	mudah di fahami.		

Peneliti menggunakan 9 pertanyataan untuk menggali sebuah informasi mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran UTALIDI. Dalam hal ini kebanyakan peserta didik memberikan respon dengan jawaban "Ya", yang mana membuktikan bahwa respon peserta didik mengarah positif sehingga sangat mendukung dan mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Antusias peserta didik menggunakan media pembelajaran UTALIDI yang dapat meningkatkan adanya pemahaman belajar peserta didik.

4. Analisis Data

a. Analisis hasil validasi LKPD

Tabel 4.8

				,	Skor			Kreteria
No.	Komponen Penilaian	V1	V2	V3	ΣX	ΣX	P%	
						i		
A.	Kelengkapan		1.	1.	1	1	1	
	Komponen							
1.	Memuat identitas	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	sekolah, tujuan							valid
	pembelajaran, materi,							
	metode, sumber							
	belajar, kegiatan							
	pembelajaran.							
2.	Memuat kopetensi	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	inti, kopetensi dasar,							valid
	dan indikator.							
3.	Kesesuaian tujuan	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	pembelajaran dengan							valid
	indikator.							
4.	Kesesuaian metode	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	pembelajaran yang di							valid
	gunakan dengan							
	materi.							
5.	Sumber belajar yang	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	relevan.							valid
6.	Penulisan	3	4	4	11	12	91%	Sangat
	(penomeran, dan							valid
	ukuran font).							

B.	Kegiatan Pembelajaran							
7.	Langkah-langkah	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	kegiatan pembelajaran (pembukaan, isi, dan							valid
	penutup).							
8.	Penerapan sumber	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	belajar sesuai dengan							valid
	media digital							
	permainan ular							
	tangga.							

C.	Bahasa							
9.	Menggunakan bahasa	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	Indonesai sesuai							valid
	dengan PKPBI yang							
	baik dan benar.							
10.	Bahsaa yang jelas dan	4	3	4	12	12	91%	Sangat
	mudah di fahami.							valid

Keterangan;

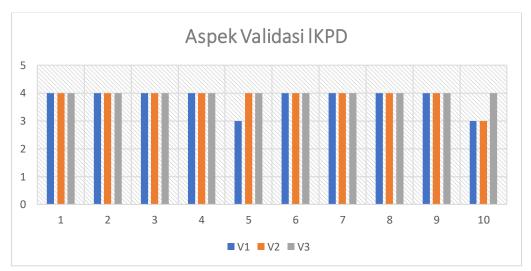
V1 : Validator 1V2 : Validator 2V3 : Validator 3

 $\sum X$: Jumlah sekor validasi 3 validator

 $\sum X i$: Jumlah skor maksimal

Visualisasi dari hasil analisis LKPD dan tiga validator dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

Gambar 4.1.



Hasil sebuah nilai rata-rata analisis LKPD adalah 97% dan hasil validitas produk LKPD dari tiga validator memberikan sebuah penilaian pada 10 aspek. Enam (6) aspek itu mengenai sebuah kelengkapan komponen yang menunjukkan sebuah hasil yang sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Dua (2) aspek yang mencakup kegiatan pembalajaran yang di sana menunjukkan hasil yang sangat valid.

b. Hasil validasi pretest

Table 4.9

No.	Aspek	V1	V2	V3	$\sum X$	$\sum X$	P%	Kreteria
						i		
A.	Kelayakan Isi	I	I	I	1	I		
1.	Soal posttest sesuai	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	dengan kompetensi							valid
	dasar.							

2.	Soal posttest sesuai	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	dengan tujuan							valid
	pembelajaran.							
3.	Petunjuk yang	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	sistematis dan mudah							valid
	di fahami.							
4.	Kesesuaian kunci	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	jawaban dan soal							valid
	posttest.							
5	Soal pretest sesuai	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	dengan materi							valid
	pembelajaran.							

B.	Tata Bahasa							
6.	Menggunakan bahasa	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	indonesia yang baik							valid
	dan benar.							
7.	Ketepatan dalam	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	menggunakan ejaan							valid
	atau istilah.							
8.	Bahasa yang mudah	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	di fahami oleh peseta							valid
	didik.							

C.	Tampilan							
9.	Sistem penomoran	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	yang jelas.							valid
10.	Tulisan yang jelas dan	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	mudah di fahami/							valid

dibaca oleh peserta			
didik.			

Keterangan;

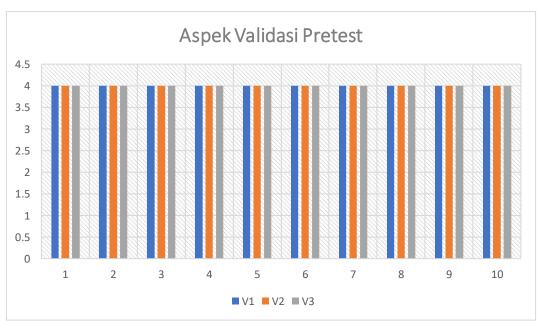
V1 : Validator 1
V2 : Validator 2
V3 : Validator 3

 $\sum X$: Jumlah sekor validasi 3 validator

∑X i : Jumlah skor maksimal

Data hasil sebuah pretest dapat divisualisasikan memalui diagram batang sebagai berikut.

Gambar 4.2



Adanya hasil rata-rata sebuah analisis data tentang pretest adalah 98% yang terbagi dalam 14 aspek. Lima (5) aspek kelayakan isi yang menunjukkan adanya sebuah hasil yang sangat valid. Tiga (3) aspek tata bahasa yang menunjukkan sebuah hasil yang sangat valid. Enam (6) aspek

mengenai tampilan/desain yang membuktikan sangat valid atau dapat digunakan tanpa adanya revisi.

c. Hasil validasi posstest

Tabel 4.10

				,	Skor			
No.	Aspek	V1	V2	V3	ΣX	ΣX	P%	Kreteria
						i		
A.	Kelayakan Isi							
1.	Isi materi dalam media	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	pembelajaran							valid
	"UTALIDI" memiliki							
	kesesuaian dengan							
	Kompentensi dasar.							
2.	Materi dalam media	4	3	4	11	12	91%	Sangat
	pembelajaran							valid
	"UTALIDI"							
	memudahkan dalam							
	ketercapaian tujuan							
	pembelajaran.							
3.	Soal posttest yang di	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	sajikan dalam media							valid
	pembelajaran							
	"UTALIDI" sesuai							
	dengan tujuan							
	pembelajaran.							
4.	Soal posttest yang di	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	sajikan dalam media							valid
	pembelajaran							
	"UTALIDI" sangat							
	menunjang pendalam							

	materi kegiatan							
	ekonomi manusia.							
5.	Kesesuaian kunci	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	jawaban dan soal							valid
	posttest.							

B.	Tata Bahasa							
6.	Menggunakan bahasa	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	Indonesia yang baik							valid
	dan benar.							
7.	Ketepatan dalam	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	menggunakan ejaan							valid
	atau istilah.							
8.	Bahasa yang di	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	gunakan dalam media							valid
	pembelajaran mudah							
	di fahami oleh peserta							
	didik.							

C.	Tampilan / Desain							
9.	Pemilihan gambar	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	pada pembelajaran							valid
	"UTALIDI" yang							
	jelas.							
10.	Pemilihan komposisi	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	warna media							valid
	pembelajaran							
	"UTALIDI".							

11.	Tata letak setiap	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	komponen pada media							valid
	pembelajaran							
	"UTALIDI".							
12.	Media aman dan tidak	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	membahayakan							valid
	peserta didik.							
13.	Kemenarikan media	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	pembelajaran							valid
	"UTALIDI" yang di							
	gunakan pada materi							
	IPS.							
14.	Kualitas desain media	3	4	4	12	12	91%	Sangat
	pembelajaran							valid
	"UTALIDI".							

Keterangan;

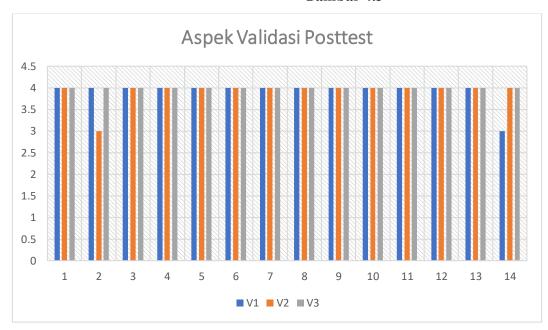
V1 : Validator 1V2 : Validator 2V3 : Validator 3

 $\sum X$: Jumlah sekor validasi 3 validator

 $\sum X i$: Jumlah skor maksimal

Sebuah hasil data analisis validasi posstest dapat divisualisasikan melalui diagram batang sebagai berikut.

Gambar 4.3



Dari rata-rata hasil data analisis posstest adalah 99% yang terbagi dalam 12 aspek. Dari aspek kelayakan terdiri dari 6 aspek yang dimana aspek ini sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi, aspek selanjutnya yakni tata bahasa yang terdiri dari 3 aspek yang memproleh hasil valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi, yang terakhir aspek tentang tampilan yang terdiri dari 2 aspek yan memperoleh hasil sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

d. Hasil validasi media pembelajaran UTALIDI

Tabel 4.11

				,	Skor			
No.	Aspek	V1	V2	V3	$\sum X$	$\sum X$	P%	Kreteria
						i		
1.	Media pembelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	UTALIDI dapat							valid
	memudahkan peserta							
	didik dalam							
	menguasai materi.							
2.	Media pembelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	UTALIDI sesua							valid
	dengan karakteristik							
	peserta didik MI							
	Hayatul Islam yang di							
	mana suka bermain.							
3.	Media pembelajaran	4	3	4	11	12	91%	Sangat
	UTALIDI menarik							valid
	perhatian dan							
	meningkatkan							
	motivasi belajar							
	peserta didik dan							
	menjakan peserta							
	didik aktif.							
4.	Media pembelajaran	4	4	3	11	12	91%	Sangat
	UTALIDI mudah di							valid
	fahami oleh peserta							
	didik.							
5.	Gambar dan desain	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	sangat jelas dan rapi.							valid

6.	Perpaduan warna dan	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	tulisan sangat cocok							valid
	untuk menarik							
	perhatian peserta							
	didik.							
7.	Media pembelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	UTALIDI aman di							valid
	gunakan oleh peserta							
	didik.							
8.	Disini menggunakan	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	media digital yang							valid
	mana di era sekarang							
	anak-anak gemar							
	bermaian gadget.							
9.	Media pembelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	UTALIDI dapat di							valid
	gunakan berulang-							
	ulang.							
10.	Media pembelajaran	4	4	4	12	12	100%	Sangat
	UTALIDI sangat							valid
	praktis.							

Keterangan;

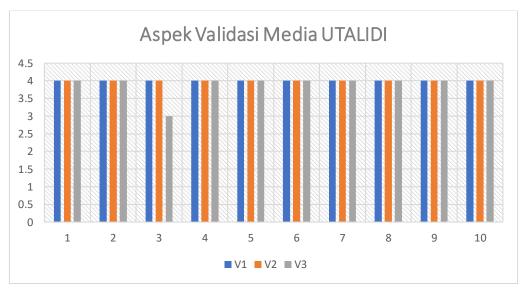
V1 : Validator 1V2 : Validator 2V3 : Validator 3

 $\sum X$: Jumlah sekor validasi 3 validator

 $\sum X i$: Jumlah skor maksimal

Data sebuah hasil analisis validasi media pembelajaran UTALIDI dapat divisualisasikan melalui diagram batang sebagai berikut;

Gambar 4.4



Hasil dari analisis data rata-rata 94% yang terbagai menjadi 10 aspek. Yang mana dari keseluruhan aspek yang di analisis mendapatkan hasil yang valid tanpa adanya revisi.

e. Analisis tes peningkatan hasil belajar

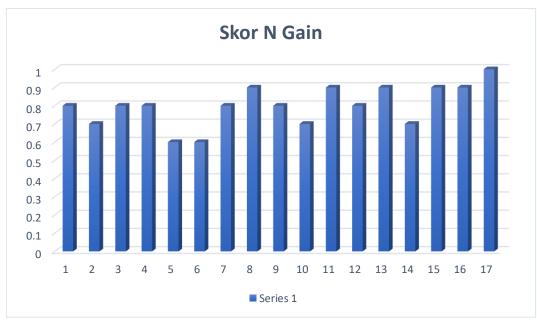
Tabel 4.12

No	Nama	Ni	ilai	Gain	Kreteria
	Peserta Didik	Pretest	Posttest	skor	
1.	AF	54	94	0,8	Tinggi
2.	DA	47	87	0,7	Tinggi
3.	TE	49	84	0,8	Tinggi
4.	TA	47	75	0,8	Tinggi
5.	SY	40	87	0,6	Sedang
6.	MA	40	87	0,6	Sedang
7.	DI	60	100	0,8	Tinggi
8.	AD	60	88	0,9	Tinggi

9.	RI	50	87	0,8	Tinggi
10.	НА	47	87	0,7	Tinggi
11.	LU	60	87	0,9	Tinggi
12.	AF	54	90	0,8	Tinggi
13.	AL	60	87	0,9	Tinggi
14.	RA	47	87	0,7	Tinggi
15.	DI	60	88	0,9	Tinggi
16.	KA	60	87	0,9	Tinggi
17.	TI	74	100	1	Tinggi
	Jumlah	926	1.488	13,6	
	Rata-rata	54,4	87,5	0,8	Tinggi

Data analisis tes peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan uji N – Gain dapat juga di visualisasikan dalam sebuah bentuk diagram batang sebagai berikut.

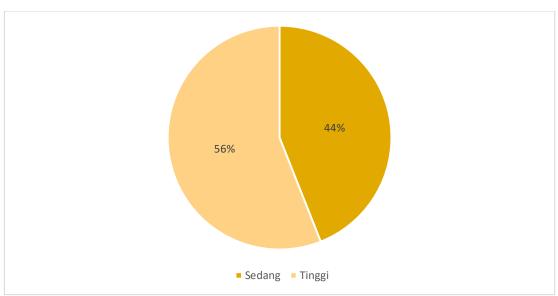
Gambar 4.5 hasil analisis skor uji N-Gain



Tabel menunjukkan bahwa hasil (1) sebuah hasil pretes pada uji coba mendapatkan nilai 54,4 dengan nilai > 75. (2) Hasil posstest pada uji coba

yakni memperoleh nilai 87,5 dan 17 peserta didik mencapai ≥75. (3) hasil coba N Gain dengan hasil sebesar 44% kategori sedang dan 56% kategori tinggi. Rata-rata hasil uji coba N gain menunjukkan nilai 8,7 dengan kategori tinggi

Gambar 4.6



Hasil Analisis Respon Peserta didik

Tabel 4.13 hasil analisis respon peserta didik

No	Aspek			
110	, topen	Ya	P%	Kategori
1.	Media pembelajaran UTALIDI	17	100%	Positif
	mempermudah saya memahami			
	sebuah materi kegiatan ekonomi			
	manusia.			
2.	Media pembelajaran UTALIDI	17	100%	Positif
	sangat menarik dan			
	mempermudah untuk saya fahami.			

3.	Media pembelajaran UTALIDI	15	88%	Positif
	mempermudah dalam pemahaman			
	tentang kegiatan ekonomi			
	manusia.			
4.	Saya suka belajar menggunakan	17	100%	Positif
	media pembelajaran UTALIDI.			
5.	Permainan yang berbasis belajar	17	100%	Positif
	menggunakan media			
	pembelajaran UTALIDI membuat			
	saya semagat dan tidak bosan.			
6.	Pilihan warna pada media	17	100%	Positif
	pembelajaran UTALIDI sangat			
	menarik bagi peserta didik.			
7.	Media pembelajaran UTALIDI	17	100%	Positif
	menjadikan aktif, dan saling			
	berkolaborasi.			
8.	Bentuk media pembelajaran	15	88%	Positif
	UTALIDI sangat menarik			
	sehingga saya semangat dalam			
	belajar.			
9.	Bahasa yang di gunakan pada	16	94%	Positif
	struktur media digital			
	pembelajaran sangat mudah di			
	fahami.			
	T. Control of the Con	1	1	

Data hasil kuisioner respon peserta didik pada uji coba produk dapat di interprestasikan di bawah ini:

Hasil respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan,
 "menggunakan media pembelajaran berbasisi UTALIDI

mempermudah saya memahami sebuah materi kegiatan ekonomi manusia" mendaptkan 100%. Hasil respon menunjukkan bahwa sebuah media pembelajaran UTALIDI juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi kegiatan ekonomi manusia.

- 2) Hasil respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "media pembelajaran UTALIDI itu sangat menarik dan mudah di fahami" mendaptkan 100%. Hasil respon dapat menunjukkan media pembelajaran UATALIDI sangat mudah dan menarik bagi peserta didik.
- 3) Hasil respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "media pembelajaran UTALIDI mempermudah dalam pemahaman tentang materi kegiatan ekonomi manusia" mendapatkan 100%. Hasil respon dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran UTALIDI dapat mempermudah peserta didik tentang materi kegiatan ekonomi manusia.
- 4) Hasil sebuah respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "media pembelajaran UTALIDI dapat mempermudah dalam belajar" mendapatkan 100%. Hasil adanya respon dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran UTALIDI dapat mempermudah peserta didik dalam belajar.
- 5) Hasil dari respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "media pembelajaran UTALIDI sebuah permainan yang

- membuat saya semangat dan tidak bosan 100%. Hasil respon dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran UTALIDI membuat peserta didik merasa semagat dan tidak bosan.
- 6) Hasil respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "media pembelajaran UTALIDI sebuah permainan yang memiliki perwarnaan yang bagus dan tidak terlalu monoton" mendaptkan 91%. Hasil respon peserta didik dapat menunjukan bahwa peserta didik suka terhadap pewarnaan media UTALIDI.
- 7) Hasil dari respon kepada peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "media pembelajaran UTALIDI menjadikan peserta didik aktif, dan saling berkolaborasi" mendapatkan 95%. Hasil respon peserta didik dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran UTALIDI sangat di gemari peserta didik.
- 8) Hasil dari respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "bentuk dan komponen dari media pembelajaran UTALIDI sangat mudah di fahami" mendaptkan 95% hasil respon peserta didik dapat menunjukkan bahwa bentuk dan komponen pada media pembelajaran UTALIDI sangat mempermudah peserta didik dalam belajar.
- 9) Hasil respon peserta didik pada uji coba produk dengan pernyataan, "bahasa pada media pembelajaran UTALIDI sangat mempermudah saya dalam belajar" mendaptkan 98%. Hasil respon peserta didik dapat menunjukkan bahwa bahasa yang di gunakan dalam media

pembelajaran UTALIDI sangat mudah di fahami oleh peserta dididk dalam belajar.

g. Revisi produk

Teruntuk revisi produk di gunakan untuk membenahi atau menyempurnakan sebuah produk dari hasil uji coba awal. Revisi produk di lakukan setalah validasi oleh validator para ahli di bidangnya yang berupa saran dan kritik, yang membangun agar menjadi produk yang sangat sah dan layak untuk di gunakan. Validasi produk pengembangan media pembelajaran UTALIDI divalidasikan oleh tiga orang validator.

Penilaian dari valdator serta saran dan kritik yang membangun untuk revisi produk sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Validator 1

Tabel 4.14

No	Aspek	Kritik dan Saran
1	LKPD	Sudah bagus tapi perlu di benahi
		lagi dalam penempatan
		komposisinya.
2	Media UTALIDI	Sudah bagus tetapi di tambahi lagi
		akses untuk menuju ke media
		UTALIDI.

2) Hasil Validasi Validator 2

Tabel 4.15

No	Aspek	Kritik dan Saran
1	Soal Posstest	Sudah bagus tapi perlu di benahi
		sedikit dalam soal posstest nya.

Materi dalam	Sudah sesuai akan tetapi di struktur
Media UTALIDI	profil itu sebaiknya di kasih foto
	peneliti juga, dan di dalam materi
	di kasih sedikit gambar.

3) Hasil Validasi Validator 3

Tabel 4.16

No	Aspek	Kritik dan Saran
1	Postest	Lebih bagus lagi di kasih gambar di
		sebagian postest.
2	Respon Siswa	Sudah bagus dan sesuai, akan tetapi
		peserta didik masih sedikit
		kebingung di awal-awal.

Dari penialian validator terdapat beberapa revisi produk untuk menunjag adanya kelayakan produk dalam pembelajaran. Penilaian produk diberikan pada LKPD, soal pretst, soal posttest, dan media UTALIDI.

G. Validasi Media UTALIDI Pada Pembelajaran IPS Kelas IV MI Hayatul Islam Kab. Malang

Validasi juga di lakukan untuk mengetahui tinggat sebuah kelayakan media pembelajaran yang akan di terapkan. Setelah media pembelajara berbasis media UTALIDI pada materi kegiatakan ekonomi manusia, yang di mana langkah selanjutnya di validasi oleh validator untuk mengetahui sebuah tinggat kelayakan media tersebut. Selama proses validasi, banyak masukan yang di berikan oleh validator sebagai perbaiki produk.

H. . Hasil Dalam Menggunakan Media UTALIDI

Media pembelajaran berbasis media digital UTALIDI yang efektif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat di gunakan untuk belajar peserta didik. Dalam keefektifan media pembelajaran yang berbasis media digital UTALIDI di tentukan dengan melihat hasil tes peserta didik. Berdasarkan sebuah data yang di peroleh, maka produk yang di kembangkan berupa media digital UTALIDI dapat di katakan efektif.

I. Respon Peserta Didik Terhadap Media Digital UTALIDI

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat media pembelajaran media digital UTALIDI, peneliti juga memberikan angket respon dalam kepraktisan media pembelajaran tersebut saat di gunakan. Media pembelajaran yang praktis ialah media pembelajaran yang telah di kembengakan dan mudah di gunakan serta diterapkan. Hasil dari peserta didik menunjukkan posistif dengan banyak yang menjawab "Ya". Dalam hal ini peraktisnya media digital UTALIDI yang di kembangkan dan di tunjang oleh adanya kemudahan menggunakan media, hasil ini dapat di lihat dari suatu respon peserta didik sebagai hasil dari tinggat keperaktisan media.

Hal ini beberti media pembelajaran berbasis media digital UTALIDI yang bermateri tentang kegiatakan ekonomi manusia yang di gunakan oleh peserta didik termasuk praktis dan juga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian kreteria media pembelajaran yang berbasis media digital UTALIDI tercapai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan sumber belajar yang menggunakan media digital UTALIDI pada materi kegiatan ekonomi manusia dengan mapel IPS kelas IV di MI Hayatul Islam Kab. Malang yang di mana memberikan sebuah solusi terhadap sumber belajar yang ada di MI Hayatul Islam Kab. Malang. Dalam kesimpulan, media ini membuka peluang untuk pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bedaya dorong pada pemahaman konsep-konsep ekonomi manusia.

- Interaktif dan menyenagkan, permainan digital ular tangga menyajikan pembelajaran secara interaktif, menggabukan aspek-aspek kompetisi dan hiburan. Hal ini membuat peserta didik itu lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- 2. Pemahaman konsep, melalui permainan media digital UTALIDI ini konsepkonsep manusia seperti produksi, distribusi, konsumsi, dan pertukaran barang dan jasa dapat di fahami dengan cara konkret dan agar bisa memperkuat dalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran tersebut.
- 3. Keterlibatan dan motivasi, dengan alam kompetitif dan interaktif dari media permainan ular tangga, peserta didik cenderung terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi dalam kelas.

4. Peningkatan kolaborasi, dalam permainan ini bisa dimainkan dalam kelompok yang memungkinkan peserta didik berkerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama-sama. Hal ini meningkatkan keterampilan kerja tim mereka, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial dan emosional.

Dari deskripsi tersebut bisa kita simpulkan bahwa media digital pembelajaran UTALIDI yang telah di kembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di kelas IV MI Hayatul Islam Kab. Malang.

B. Saran

Dalam hal ini pemanfaatan dari produk pengembangan sumber belajar peserta didik yang menggunakan media digital pembelajaran UTALIDI. Media digital pembelajaran UTALIDI yang di kembangkan diharpkan dapat digunakan secara baik dalam proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan fasilitas yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R.I., 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi. J. Pendidik. Akunt. Indones. 16 https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173
- Andre Fernando Pakpahan, dkk, 2021. *Metodelogi Penelitian Ilmia*, ke 2. Ed. Yayasan Kita Menulis.
- Aziz, L.A., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara 6.
- Endayani, H., 2018a. Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS.
- Endayani, H., 2018b. Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., 2022. *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi*. J. Pendidik. 31, 17. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977
- Miftah, M., n.d. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran
- Pradana, Y., 2017. *Atribusi Kewargaan Digital Dalam Literasi Digital*. Untirta Civ. Educ. J. 3. https://doi.org/10.30870/ucej.v3i2.4524
- Marcela, R., Idris, M., Aryaningrum, K., n.d. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*.

 Journal On Teacher Education Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022, Halaman 54-61.
- Saputra, T.A., 2016. *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik*. Edu Humairoh J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru 1. https://doi.org/10.17509/eh.v1i2.2736
- Tafonao, T., 2018. Pembelajaran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. J. Komun. Pendidik. 2, 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113
- Tim Tunas Karya Guru, Rumiyati, M.Pd, Tatang, M.Pd, 2019. *Kreatif Tematik Sebagai Pekerjaan Kelas IV Untuk Mi/SD*. Penerbit Duta.
- Tsabit, D., Rizqia Amalia, A., Hamdani Maula, L., 2020. Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi I Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pmebelajaran IPS

- Sistem Daring di Kelas IV.3 SDN Pakujajar CBM. Pendas J. Ilm pendidik. Dasar https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917
- Putra, N.S.C., Sulistyowati, P., Ladamay, I., 2020. Pengembangan Aplikasi Ular Tangga digital Pada Pembelajaran tematik Siswa Kelas V SD negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar 4.
- Wahyuni, D., Handayani, T., Sofyan, F.A., 2022. Pengembangan Media Ular Tangga Tematik Pada Tema 4 Subtema 1 "Jenis-Jenis Pekerjan" Di Sd Negeri 5 Sekayu.
- Wahyuni, I., n.d. Pemilihan Media Pembelajaran.
- Harsiwi, U.B., Arini, L.D.D., 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. J. Basicedu 4, 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505
- Dr. Ani Cahyadi, M.Pd., 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Laksita Indonesia.
- Aghni, R.I., 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. J. Pendidik. Akunt. Indones. 16. https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173
- Andi Rustandi, Rismayanti, 2021. Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media PemebelajaranI. J. FASILKOM 11, 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546
- Aziz, L.A., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ualar Tangga Materi Oprasi Hitung Pecahan kelas V SDN 24 Cakranegara 6.
- Citra Dewe, Giyarti, Sri Iswanti M., Triwulan Oktavia, n.d. *Berbagai Pekerjaan*. CV Graha Pustaka, Jl. WR. Supratman 123, Ciputat Jakarta Selatan.
 - Darna, N., Herlina, E., 2018. Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen 5.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat izin penelitian



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

Nomor Sifat Lampiran

Hal

410/Un.03.1/TL.00.1/02/2023

Penting

Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MI Hayatul Islam

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

: Mochamad Kahfi Ali Nama

: 19140096 NIM

: Genap - 2022/2023 Tahun Akademik

: Pengembangan Media Pembelajaran Judul Proposal

Literasi Digital "UTALIDI" Pada Materi

IPS Kelas IV di MI Hayatul Islam Purwosekar Kabupaten Malang

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bidang Akaddemik

27 Februari 2023

mmad Walid, MA 9730823 200003 1 002

Lampiran 2 : Bukti Konsultasi ke Dosen Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA RI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50 Malang (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang

http://fitk.uin-malang.ac.id. Email: fitk.uin-malang.ac.id

KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Dosen Pembimbing:

Nama : Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP : 19891210201802012133

Selaku Mahasiswa yang di bimbing:

Nama : Mochamad Kahfi Ali

Nim : 19140096

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital

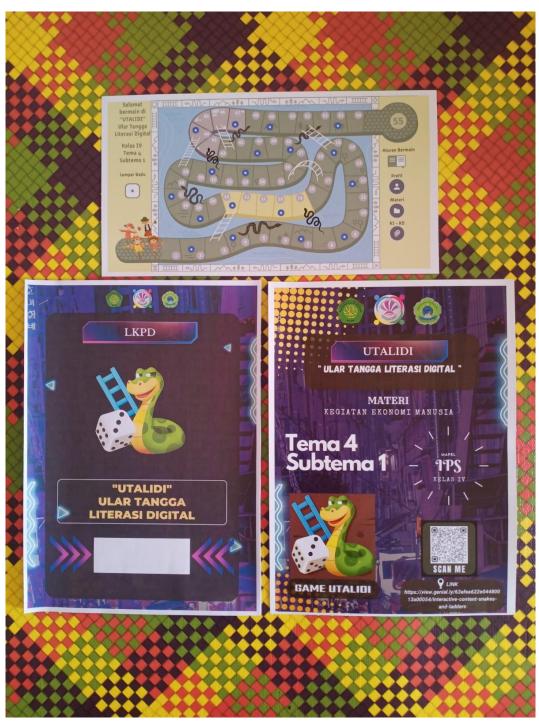
"UTALIDI" Pada Materi IPS Kelas IV di MI Hayatul Islam

Kab. Malang

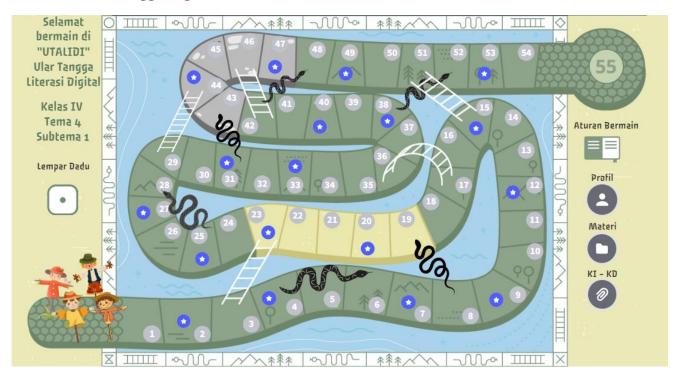
No	Tgl/ Bulan/ Tahun	Waktu	Materi Bimbingan	TTD
1.	8 / Oesember	10.35	- Masalas - Judul	HARA .
2.	12/Desember 2022	09.58	- Leufar belakang - Rumusan Masalah	Harh-
3.	16/Sanuari	14.25	- 18a6 1 - 18a6 2	Je Magh_
4	6/ tebruari	14.23	- Metade Peneluhan - Rnd diperplas	ATTATAS
5.	22/ Februari 2023	11.35	- Bab 3	19/19h

LEMBARKONSULTASI No Materi Bimbingan Tanggal Saran/Catatan Paraf - Latarbelakang (tokus) - Runwsan masalah diperjetas - Orisinalifas Perhatikan Pemaparan 1 SAJA 12023 B4B 2 · Integrasi belum 2 Jelas 1000 AAB 3 - Addie Langsung digeviselas seguat Yang ahan alabuh 12022 - Mengembanghan saja atau dengan menungherthan hans jelas BAB 4 4 1 2023 House man per menjawas 5 Rumusau masalal 2023 BAB 5 6 kulthan duyan teori 12023 4x Stablean agulan Agran skripsi 2023 8 9

Lampiran 3 : Media UTALIDI

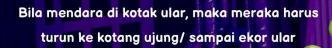


a. Ular Tangga Digital



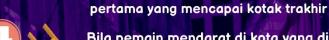
b. Poster Peraturan





Berperan sebagai sosok presentasi kehadiran pemain dalam permainan

Di gunakan untuk mengundi jumlah langkah yang akan di jalankan oleh pemain, dan yang pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak trakhir



Bila pemain mendarat di kota yang di mana ada gambar tangga, pemain bisa langsung naik ke atas sampai ke ujung tangga tersebut

LANGKAH - LANGKAH

1.Peserta masuk pada link yang sudah guru sediakan,

2. Setelah masuk pada link yang guru berikan, peserta didik akan bertemu dengan tampilan permainan ular tangga digital.

3. Dalam permainan ular tangga digital ini, peserta akan bermain secara berkelompok dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4 anggota.

4. Peserta akan bermain dengan dilengkapi LKPD yang akan guru berikan.

5. Dalam permainan ular tangga ini, peserta akan bertemu dengan soal-soal seputar materi "kegiatan ekonomi manusia" pada mata pembelajaran IPS.

6. Apabila pada saat bermain peserta dan kelompoknya mendapati petak yang memiliki tanda lingkaran berbintang, maka peserta dan kelompoknya harus berdiskusi untuk menjawab soal tersebut,

7. Peserta menyantumkan nomor petak pada soal tersebut, serta jawab pada LKPD yang sudah guru sediakan.

8. Permainan dimulai dengan menentukan siapa kelompok yang akan melempar dadu lebih awal. Masing-masing kelompok akan melempar dadu untuk menentukan urutan bermain. Kelompok yang memiliki angka dadu terbesar akan main lebih awal dan yang memiliki angka dadu lebih kecil akan main terakhir. Apabila ada kelompok yang mendapatkan angka yang sama, maka mereka akan melempar dadu kembali untuk menentukan siapa yang main lebih awal.

9. Peserta akan melempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus diambilnya. Misal, jika peserta mendapat angka 3 pada dadu maka peserta akan melompat sebanyak

3 langkah. Peserta akan melempar dadu bergatian dengan anggota kelompoknya.

10. Apabila peserta mendapatkan petak yang memiliki gambar tangga peserta harus naik sesuai tangga, dan apabila peserta mendapatkan gambar ular peserta harus turun petak sesuai yang sudah di tentukannya.

11. Peserta yang sudah mencapai garis finish duluan akan ada sebuah poin tambahan, karena kelompok tersebut telah menyelesaikan permainan terlebih dahulu.

12. Dalam hal ini guru akan mengecek sebuah poin yang sudah di hasilkan dari jawaban yang sudah di tulisakan oleh peserta didik.

c. LKPD





TUJUAN

- 1. Melalui kegiatan belajar sambil bermain menggunakan media ular tangga digital, siswa dapat mengingat ngingat pembelajaran seputar kegiatan ekonomi manusia.
- 2. Melalui kegiatan belajara sambil bermain menggunakan media ular tangga digital, siswa lebih bersemat dan tidak bosan. Menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami.
- 3.melalui kegiatan melengkapi LKPD, siswa dapat mempersentasikan hasil sebuah diskusi dengan kelompoknya terkait identifikasi soal-soal seputar kegiatan ekonomi manusia.

LANGKAH-LANGKAH

- 1. Silahkan bergabung dengan kelompoknya masing-masing!
- 2. Silahkan bermain ular tangga digital sesuai dengan arahan yang telah guru sampaikan.
- 3. Catatlah kegaiatan yang kamu lakukan lalu masukkan dalam tabel yang telah di sediakan.



Lampiran 4 : Soal dan Jawaban Media Pembelajaran UTALIDI

- 1. Berikan sebuah contoh pekerjaan yang menghasilkan bara ng? (Petani)
- 2. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah? (dokter, sopir, dan lain-lain)
- 3. Sebutkan mata pencarian penduduk di pesisir pantai? (Nelayan)
- 4. Sebutkan mata pencarian masyarakat di sekitar mu? (Rondom)
- 5. Seseorang yang menghasilkan barang di sebuat? (produsen)
- 6. Guru, sopir, dan polisi merupakan pekerjaan yang menghasilkan? (jasa)
- 7. Tukang dan nelayan merupakan pekerjaan yang menghasilkan? (Barang)
- 8. Menanam padi di sawah merupakan kegiataan ekonomi seseorang? (petani)
- 9. Menangkap ikan di laut merupakan kegiatan ekonomi yang di lakukan seseorang? (nelayan)
- 10. Pak Budi dan Pak Ahmad merupakan seseorang pengembala kambing yang memliki cukup banyak. Jenis pekerjaan pak Budi dan pak Ahmad adalah? (peternak)
- 11. Kegiatan ekonomi yang di lakukan seseorang pedagang biasanya di lakukan di? (pasar)
- 12. Dampak bagi seseorang pekerjaan dalam melakukan kegiataan ekonomi adalah? (menghasilkan uang)
- 13. Pak Ali adalah petani yang biasanya menanam padi. Dampak bagi masyarakat atas pekerjaan yang di lakukan oleh pak Ali adalah? (beras)
- 14. Tujuan manusia bekerjaan adalah untuk? (menghasilkan uang)
- 15. Pedagang beras membeli padi dari para petani lalu menjual kembali ke masyarakat. Kegaiatan yang di lakukan oleh pedagang beras ini termasuk kegiataan ekonomi jenis? (Berdagang)
- 16. Sebutkan manfaat sungai? (rondom)
- 17. Sumber daya alam yang bisa di gunakan untuk bahan bagunan adalah? (pohon, pasir, batu, bambu)
- 18. Seseorang peternak ayam biasanya menghasilkan? (telur)

Lampiran 5 : Lembaran Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Per	nilaian
INO	Aspek i chilatan	Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran UTALIDI mempermudah		
	saya memahami sebuah materi kegiatan ekonomi		
	manusia		
2.	Media pembelajaran UTALIDI sangat menarik		
	dan mempermudah untuk saya fahami		
3.	Media pembelajaran UTALIDI mempermudah		
	dalam pemahaman tentang kegiatan ekonomi		
	manusia		
4.	Saya suka belajar menggunakan media		
	pembelajaran UTALIDI		
5.	Permainan yang berbasis belajar menggunakan		
	media pembelajaran UTALIDI membuat saya		
	semagat dan tidak bosan		
6.	Pilihan warna pada media pembelajaran		
	UTALIDI sangat menarik bagi peserta didik		
7.	Media pembelajaran UTALIDI menjadikan aktif,		
	dan saling berkolaborasi		
8.	Media pembelajaran UTALIDI memudahkan		
	peserta didik dalam menguasai materi (Kegiatan		
	Ekonomi Manusia)		
9.	Bahasa yang di gunakan pada struktur media		
	digital pembelajaran sangat mudah di fahami		

Lampiran 6 : Lembaran Validasi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELJARAN LITERASI DIGITAL "UTALIDI" MATA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV DI MI HAYATUL ISLAM PURWOSEKAR – KAB. MALANG

A. Identitas Peneliti

Nama : Mochamad Kahfi Ali

NIM : 19140096

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran lietrasi Digital "UTALIDI"

Pada Materi IPS Kelas IV di MI Hayatul Islam Purwosekar - Kab.

Malang

B. Identitas Validator

Nama : Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd

NIP : 198403192019032019

Istansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Petunjuk Pengisian Angket

 Sebelum mengisi angket, dimihon untuk mengamati media Interaktif yang telah dikembangkan.

- 2. Instrumen ini berisi komponen penilaian, rentang nilai, dan saran/catatan tambahan dari para ahli.
- 3. Berilah tanda centang $(\sqrt{})$ pada kolom sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Nilai	Kriteria penilaian
1	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa revisi)
4	Baik (layak diuji coba dengan sedikit revisi)
5	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

D. Pertanyaan Angket

No.	V P 1-1-	Rentang Nilai				
	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Pemilihan komposisi warna media pembelajaran "UTALIDI"					
2.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran "UTALIDI"					V
3.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran "UTALIDI"				V	
4.	Tata letak setiap komponen pada				V	

S. Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran "UTALIDI" 6. Media aman dan tidak membahayakan siswa 7. Kemenarikan media pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - (which Perantuan (ogo teafa di perheusa) Talaman Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd NIP.198403192019032019	5. Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran "UTALIDI" 6. Media aman dan tidak membahayakan siswa 7. Kemenarikan media pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - (whick formula (ogo tech di forbasai) Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd		media pembelajaran					
media pembelajaran "UTALIDI" 6. Media aman dan tidak membahayakan siswa 7. Kemenarikan media pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - (whick Pemakuan (ogo kaha di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	media pembelajaran "UTALIDI" 6. Media aman dan tidak membahayakan siswa 7. Kemenarikan media pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - (wheek foundean logo take de perbensia) Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	E						
membahayakan siswa 7. Kemenarikan media pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - (which femalican logo tasha di parhemei) Talah Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	membahayakan siswa 7. Kemenarikan media pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" . Kolom Kritik dan Saran - (Rhuk Penahuan logo tahu di parheula) Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya tidak Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	5.	media pembelajaran	aan				
pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - (which Penahuan (ogo techa di perbenga) Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	pembelajaran "UTALIDI" yang di gunakan pada materi IPS 8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" . Kolom Kritik dan Saran - (which femalican logo techa di perbengat Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd		membahayakan siswa					V
8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - (which Penahuan logo teafa di perhengit Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	8. Kualitas desain media pembelajaran "UTALIDI" Kolom Kritik dan Saran - Lukuk Penukuan Logo kafu di perhengit Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	7.	pembelajaran"UTALIDI" ya	nng				
Nolom Kritik dan Saran - (which Pennshuan (ogo kaha di penbeuka) Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	Nolom Kritik dan Saran - (which Pennshuan (ogo kafu di perbeuta) Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	8.	Kualitas desain media					
Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	Dengan ini media pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu direvisi Ya Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	Y . Y						
Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	Malang, Validator Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd				10 For	neu ja	1	
Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	Dr. Ahmad Makki Hasan, M. Pd							visi
		Deng	an ini media pembelajaran dapa	t di uji coba				visi
		Deng	an ini media pembelajaran dapa	t di uji coba tidak Malang,				visi
		Deng	an ini media pembelajaran dapa	t di uji coba tidak Malang, Validator	kan tanp	oa perlu	dire	
		Deng	an ini media pembelajaran dapa	t di uji coba tidak Malang, Validator Dr. Ahmad	Makki J	pa perlu	dire	

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELJARAN LITERASI DIGITAL "UTALIDI" MATA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV DI MI HAYATUL ISLAM PURWOSEKAR – KAB. MALANG

A. Identitas Peneliti

Nama : Mochamad Kahfi Ali

NIM : 19140096

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran lietrasi Digital "UTALIDI"

Pada Materi IPS Kelas IV di MI Hayatul Islam Purwosekar - Kab.

Malang

B. Identitas Validator

Nama : Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I

NIP : 198712142015031003

Istansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

 Sebelum mengisi angket, dimohon untuk mengamati media Interaktif yang telah dikembangkan.

Instrumen ini berisi komponen penilaian, rentang nilai, dan saran/catatan tambahan dari para ahli.

 Berilah tanda centang (√) pada kolom sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Nilai	Kriteria penilaian
1	Sangat kurang (tidak layak untuk diuji coba)
2	Kurang (layak diuji coba dengan banyak revisi)
3	Cukup (layak diuji coba dengan beberapa revisi)
4	Baik (layak diuji coba dengan sedikit revisi)
5	Sangat baik (layak diuji coba tanpa revisi)

B. Pertanyaan Angket

No.	W Parilaian		Rer	tang Nilai		
	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Isi materi dalam media pembelajaran "UTALIDI" memiliki kesesuaian dengan KI dan KD mapel IPS			~		
2.	Materi dalam media pembelajaran "UTALIDI" memudahkan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran			~		

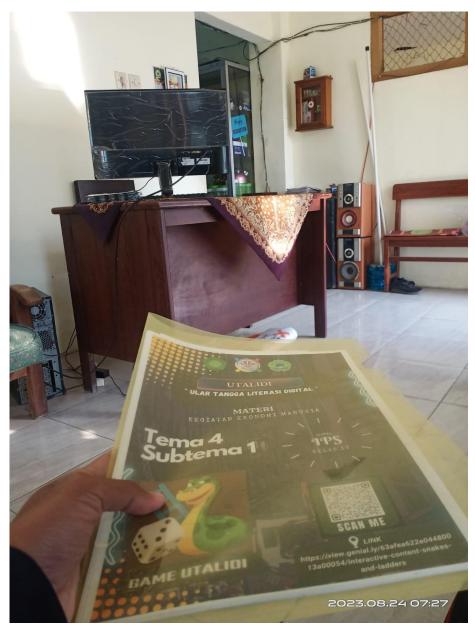
3.	Materi dalam media pembelajaran "UTALIDI" disajikan secara runtut		~		
4.	Soal yang di sajikan dalam media pembelajaran "UTALIDI" sesuai dengan tujuan pembelajaran		~		
5.	Soal yang di sajikan dalam media pembelajaran "UTALIDI" sangat menunjang pendalam materi (Kegiatan Ekonomi Manusia)			~	
6.	Bahasa yang di gunakan dalam media pembelajaran mudah di pahami siswa			~	
7.	Media pembelajaran "UTALIDI" menjunjung siswa dalam berkolaborasi				~
8.	Media pembelajaran "UTALIDI" memudahkan siswa dalam menguasai materi IPS (Kegiatan Ekonomi Manusia)		V		

C. Pertanyaan LKPD

No.	Komponen Penilaian	Rentang Nilai					
	Komponen Femiaian	1	2	3	4	5	
1.	LKPD sesuai dengan KI - KD				~		
2.	LKPD mudah di pahami oleh siswa			~			
3.	Kalimat yang di gunakan LKPD sesuai dengan usia anak MI			~			
4.	LKPD menunjang siswa dalam menguasai materi IPS (Kegiatan Ekonomi Manusia)				~		
5.	LKPD tersusun sistematis				V		

- Moder pelle d	hembughen + gumbers
- Fureing siskuah: - Tatu baliasa	herrbughen + gunbon s persogram materi perla di karella. herrbali.
E. Dengan ini media j direvisi Ya	pembelajaran dapat di uji cobakan tanpa perlu tidak 🔲
	Malang, 2.6 Jul. 2013 Validator
	lle
	Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I NIP.198712142015031003

Lampiran 7 : Dokumentasi







Ada 3 kelompok mendapatkan sebuah juara 1, 2, 3 yang di mana kita kasih apresiasi/hadiah



Lampiran 8 : Biodata



Nama : Mochamad Kahfi Ali

Nim : 19140096

Tempat/Tanggal Lahir : Malang, 27 April 2001

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Tahun Masuk : 2019

Alamat Rumah : Dusun Purboyo - Desa Purwosekar, Kec. Tajinan - Kab.

Malang

Provinsi : Jawa Timur

No. Hanphone : 082332367446

Email : alikahfi04@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK Muslimat

2. MI Miftahul Huda

3. MTS Bahrul Ulum

4. MA Bahrul Ulum

5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang