PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATERI KEHIDUPAN MANUSIA MASA PRA AKSARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VII DI MTSN 4 BLITAR

SKRIPSI



Oleh:

Fatwatul Malikah

200102110003

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

2024

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA MATERI KEHIDUPAN MANUSIA MASA PRA AKSARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VII DI MTsN 4 BLITAR

SKRIPSI

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



Oleh:

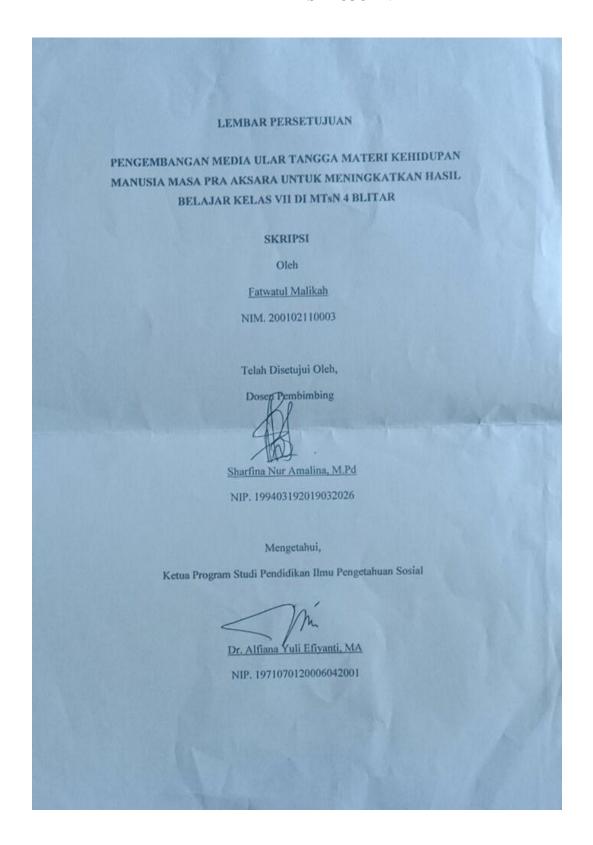
Fatwatul Malikah

200102110003

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN



LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII Di MTsN 4 Blitar" oleh Fatwatul Malikah (200102110003) ini telah dipertaruhkan di depan penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 April 2024

Dewan Penguji

Ketua Sidang

<u>Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd</u> NIP. 199008312016080121013

Sekertaris Sidang

<u>Sharfina Nur Amalina, M.Pd</u> NIP. 199403192019032026

Pembimbing

<u>Sharfina Nur Amalina, M.Pd</u> NIP. 199403192019032026

Penguji Utama

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA NIP. 197107012006042001 Tanda Tangan

583

4

< m

Dekan Fakultas Ilmir Tarbiyah dan Keguruan,

Prof. Dr. 41 Nur Ali, M.Pd NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tagan di bawah ini:

Nama : Fatwatul Malikah

NIM : 200102110003

Program Studi: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skrpsi : Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan

Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII

di MTsN 4 Blitar

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

Malang, 21 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

<u>Fatwatul Malikah</u> 200102110003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas berkatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- Bapak dan ibu tercinta, Bapak Thowil Umuri dan Ibu Sri Wahyuni yang memang beliau tidak merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau dapat mendidik, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.
- Saudara kandung penulis yang luar biasa Muhammad Syahrul Mustofa dan Ashar Muhammad Sofa serta kakak ipar Heni Ekowati, yang selalu memotivasi dan meyakinkan penulis bahwa penulis dapat menjadi sarjana pertama dalam keluarga.
- 3. Nenek penulis Ibu Yamini dan Ibu Karmuni yang selalu sabar dan terus mendoakan penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan.
- 4. Keponakan penulis Muhammad Akhya Nuril Ilmi yang menjadi hiburan untuk penulis ketika stress mengerjakan.
- 5. Kepada para sahabatku Syarifah, Aliyah, dan Nurul yang selalu mendampingi penulis dan mensupport habis-habisan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
- 6. Kepada semua orang yang meragukan penulis dan menghina keluarga penulis, disini penulis membuktikan bahwa penulis mampu menyelesaikan sampai dititik ini.
- 7. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri Fatwatul Malikah yang sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih telah mengendalikan diri dari berbagai tekanan dan permasahan yang ada. Terimakasih sudah membuat tangis bahagia untuk keluarga dan membuktikan kepada semua orang bahwa penulis mampu menyelesaikan pendidikan tepat waktu.

MOTTO

"Maka sesungguhnya versama kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya versama kesulitan ada kemudahan"

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

NOTA DINAS

NOTA DINAS PEMBIMBING

Sharfina Nur Amalina, M.Pd Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fatwatul Malikah Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamualaikum, Wr, Wb.

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

Nama : Fatwatul Malikah NIM : 200102110003

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan

Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil

Sharfina Nur Amalina, M.Pd NIP. 199403192019032026

Belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

KATA PENGANTAR

Segala puji atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan

hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul

"Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kahidupan Manusia Masa Pra Aksara

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar" dengan lancar.

Sholawat serta salam senantiasa tetap tercurahkan kepada junjungan kita

baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari jalan kegelapan

menuju jalan yang di ridhoi Allah SWT dan semoga kita semua mendapatkan

syafa'atnya.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi tugas akhir pada Program

Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Malang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan berhasil

tanpa adanya bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis

menyampikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memebantu.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki ruang untuk diperbaiki. Oleh

karena itu, penulis mengundang kritik dan saran yang konstruktif untuk

meningkatkan kualitas karya di masa mendatang. Penulis berharap agar skripsi ini

dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat..

Aamiin ya Robbal'alamiin.

Malang, 15 Maret 2024

Penulis

viii

PEDOMAN TRANLITRASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

1	=	a	ز	=	z	ق	=	\mathbf{q}
Ļ	=	b	w	=	s	এ	=	k
ù	=	t	ش	=	sy	J	=	1
ث	=	ts	ص	=	sh	٠	=	m
٥	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
7	=	h	ط	=	th	و	=	w
Ċ	=	kh	ظ	=	zh	٠	=	h
د	=	ď	٤	=	1	6	=	•
ذ	=	dz	Ė	=	gh	ي	=	y
J	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	a	
Vokal (i) panjang	=	i	
Vokal (u) panjang	=	u	

C. Vokal Diftong

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITRASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	XV
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
خلاصة	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk	9
F. Orisinalitas Penelitian	10
G. Definisi Istilah	12

H.	Sistematika Penulisan					
BAB 1	I TINJAUAN PUSTAKA	1				
A.	Kajian Teori	1:				
	1. Media Pembelajaran	1.				
	2. Permainan Ular Tangga	1				
	3. Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara	2				
	4. Hasil Belajar	3				
B.	Prespektif Teori dalam Islam	3				
C.	Kerangka Berpikir	3				
BAB 1	II METODE PENELITIAN	3				
A.	Jenis Penelitian	3				
B.	Model Pengembangan	3				
C.	Prosedur Pengembangan	4				
D.	Uji Produk	4				
E.	Jenis Data	4				
F.	Instrumen Pengumpulan Data	4				
G.	Teknik Pengumpulan Data	4				
H.	Analisis Data	4				
BAB 1	V HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	5				
A.	Proses Pengembangan	5				
B.	Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	6				
C.	Revisi Produk	8				
BAB '	V PEMBAHASAN	8				
BAB '	VI PENUTUP	9				
A.	Kesimpulan	9				
B.	Saran	9				
DAFT	'AD DISTAKA	Q				

LAMPIRAN-LAMPIRAN	98
BIODATA MAHASISWA	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 2.1 Kerangka Berfikir	37
Tabel 3.1 Tahapan Model ADDIE	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	45
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran	46
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Siswa	46
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Pre Test dan Post Test	46
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Wawancara	47
Tabel 3.8 Tingkat Reabilitas Soal	49
Tabel 3.9 Kriteria Kesukaran	50
Tabel 3.10 Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal	51
Tabel 3.11 Desain Penilaian Kelayakan Produk	51
Tabel 3.12 Kriteria Kelayakan	52
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran(CP)	55
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran(TP)	56
Tabel 4.3 Penilaian Ahli Materi	66
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi	67
Tabel 4.5 Penilaian Ahli Media	68
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media	69
Tabel 4.7 Penialian Ahli Pembelajaran	69

Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Butir Soal	71
Tabel 4.10 Soal yang Dipakai	71
Tabel 4.11 Uji Reabilitas	72
Tabel 4.12 Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas VII F	72
Tabel 4.13 Uji Daya Beda Soal Kelas VII F	73
Tabel 4.14 Hasil Nilai Uji Coba Butir Soal Kelas VII F	74
Tabel 4.15 Data Kelompok Kecil	75
Tabel 4.16 Angket Penilaian Kelompok Kecil	75
Tabel 4.17 Angket Respon Siswa	75
Tabel 4.18 Kritik dan Saran dari Siswa	76
Tabel 4.19 Data Kelas Eksperimen	76
Tabel 4.20 Kategori Skor Interval Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.21 Data Kelas Kontrol	78
Tabel 4.22 Karegori Skor Interval Kelas Kontrol	79
Tabel 4.23 Deskriptive Statistcs	80
Tabel 4.24 Uji Normalitas	81
Tabel 4.25 Uji Homogenitas	82
Tabel 4.26 Group Statistics	82
Tabel 4.27 Independent Sample Test	83
Tabel 4.28 Hasil Revisi dari Kelompok Kecil	84
Tabel 4.29 Hasil Revisi dari Validator	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kapak Genggam	22
Gambar 2.2 Flakes/Alat Serpih	23
Gambar 2.3 Abris Sous Roche	24
Gambar 2.4 Kjokkenmodingger	24
Gambar 2.5 Menhir	26
Gambar 2.6 Dolmen	26
Gambar 2.7 Sarkofagus	27
Gambar 2.8 Nikera Perunggu	28
Gambar 2.9 Kapak Corong	28
Gamabar 2.10 Bejana Perunggu	29
Gambar 4.1 Desain Papan Ular Tangga	57
Gambar 4.2 Aplikasi Canva	60
Gambar 4.3 Lembar Baru Canva	61
Gambar 4.4 Membuat Papan Ular Tangga	61
Gambar 4.5 Membuat Quiz	62
Gambar 4.6 Membuat lembar tata cara	63
Gambar 4.7 Histogram Frekuensi Kelas Eksperiment	78
Gambar 4.8 Histrogram Frekuensi Kelas Kontrol	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	98
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	100
Lampiran 3 Soal Validasi	102
Lampiran 4 Soal Pre Test dan Post Test	105
Lampiran 5 Kunci Jawaban Pre Test dan Post Test	107
Lampiran 6 Quiz Penunjang Permainan Ular Tangga	108
Lampiran 7 Jawaban Quiz dalam Permaianan Ular Tangga	109
Lampiran 8 Komponen Permainan UTANG	110
Lampiran 9 Penilaian Hasil Quiz (VII B)	111
Lampiran 10 Surat Validator Ahli Materi	112
Lampiran 11 Lembar Validator Ahli Materi	113
Lampiran 12 Surat Validator Ahli Media	115
Lampiran 13 Lembar Validator Ahli Media	116
Lampiran 14 Angkat Penilaian Siswa(Kelompok Kecil)	118
Lampiran 15 Instrumen Wawancara	119
Lampiran 16 Fato Kegiatan Kelas Eksperimentdan Kontrol	120
Lampiran 17 Surat Perizinan	121
Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Penelitian	123
Lampiran 19 Surat Bebas Plagiasai dan Persentase Turnitin	124
Lampiran 20 Biodata Mahasiswa	126

ABSTRAK

Malikah, Fatwatul. 2024. Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Sharfina Nur Amalina, M.Pd

Proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional dan terbatasnya media pembelajaran menyebabkan siswa jenuh dan kurang memahami materi pelajaran. Media ular tangga dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajan. Kebutuhan media ular tangga didasarkan pada kenyataan media pembelajaran yang menarik digunakan dalam pembelajran IPS kelas VII di MTsN 4 Blitar.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) Mengetahui proses desain dari produk ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara untuk meningkatkan hasil belajar sisiwa di MTsN 4 Blitar. (2) Mengetahui efektifitas media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara terhadap hasil belajar kelas VII di MTsN 4 Blitar.

Jenis penelitian pengembangan adalah *Research and Development* menggunakan paradigma pengembanga ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menggunakan sampel yaitu kelas VII B dan VII E berdasarkan kelompok kelas eksperimen dan control. Data diperiksa secara kuantitatif dan kualitatif. Serta kelas VII F sebagai kelas uji coba soal dan 10 siswa 10 siswa kelas VII H sebagai uji coba kelomok kecil.

Hasil penelitian menunjukan sebagai berikut: (1) Proses desain dimuali dari analisis permasalahan dan kebutuhan, kemudian melakukan desain dan pembuatan produk dengan aplikasi canva. Sebelum diuji coba, produk diuji ingkat kelayakan dengan mendapatkan skor dari uji validasi materi mendapat skor 91,07%. Uji validasi media mendapat skor 92,85%. Uji validasi pembelajaran mendapat skor 92,05%. Uji kelompok kecil mendapat skor 95% dan masing masing mendapat kategori sangat layak. (2) Efektifitas media ular tangga dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,97 dan kelas kontrol sebesar 74,03. Hal ini menunjukan bahwa media ular tangga efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar kelas VII di MTsN 4 Blitar.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Media Ular Tangga, Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara

ABSTRACK

Malikah, Fatwatul. 2024. Development of Life Material Snakes and Ladders Media Preliterate Humans to Improve Class VII Learning Outcomes at MTsN 4 Blitar. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Sharfina Nur Amalina, M.Pd

The learning process only uses conventional methods and limited learning media causes students to become bored and lack understanding of the subject matter. Snakes and ladders media was developed to help teachers and students in the learning process. The need for snakes and ladders media is based on the fact that interesting learning media is used in class VII social studies at MTsN 4 Blitar.

The objectives of this research are (1) To understand the design process of Snakes and Ladders products, material for preliterate human life, to improve student learning outcomes at MTsN 4 Blitar. (2) to know the effectiveness of the Snakes and Ladders media, material about human life in the preliterate period, on the learning outcomes of class VII at MTsN 4 Blitar.

The type of development research is Research and Development using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development paradigm. Using samples, namely classes VII B and VII E based on experimental and control class groups. Data was examined quantitatively and qualitatively. As well as class VII F as a test class for questions and 10 students of class VII H as a small group test.

The research results show the following: (1) The design process begins with analyzing problems and needs, then designing and manufacturing products using the Canva application. Before being tested, the product was tested for suitability by getting a score from the material validation test which received a score of 91.07%. The media validation test received a score of 92.85%. The learning validation test received a score 92,05%. The small group test received a score of 95% and each received a very decent category. (2) The effectiveness of snakes and ladders media can be seen from the difference in the average value of the experimental class of 85.97 and the control class of 74.03. This shows that the Snakes and Ladders media is effective and able to improve class VII learning outcomes at MTsN 4 Blitar.

Keywords: Media Development, Snakes and Ladders Media, Preliterate Materials of Human Life

خلاصة

مليكة، فتوتول. 2024. تطوير المواد الإعلامية الخاصة بالثعابين والسلالم عن حياة الإنسان في فترة ما قبل أطروحة، المدرسة التسناوية نيجري ٤ بليتار معرفة القراءة والكتابة لتحسين نتائج التعلم للصف السابع في قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرفة الرسالة: شارفينا نور أمالينا، ماجستير في الطب

تستخدم عملية التعلم فقط الأساليب التقليدية ووسائل التعلم المحدودة مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل و عدم فهم الموضوع. تم تطوير وسائط الثعابين والسلالم لمساعدة المعلمين والطلاب في عملية التعلم. تعتمد الحاجة إلى وسائط الثعابين والسلالم على حقيقة أنه يتم استخدام وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام في الدراسات المدرسة التسناوية نيجري ٤ بليتار الاجتماعية للصف السابع في

أهداف هذا البحث هي (١) فهم عملية تصميم منتجات الثعابين والسلالم، والمواد اللازمة لحياة الإنسان قبل معرفة فاعلية وسائط الثعابين (٢) .المدرسة التسناوية نيجري ٤ بليتار الكتابة، لتحسين نتائج تعلم الطلاب في والسلالم، مادة عن حياة الإنسان في فترة ما قبل القراءة والكتابة، على نتائج تعلم الصف السابع في مدرسة السلالم، مادة عن حياة الإنسان في فترة ما قبل القراءة والكتابة، على نتائج تعلم الصف السابع في مدرسة السلالم،

(التحليل والتصميم والتطوير أديبي نوع البحث التنموي هو البحث والتطوير باستخدام نموذج التطوير > على أساس المجموعات الصفية التجريبية و ب > والتنفيذ والتقييم). استخدام العينات وهي الفئتين بمثابة اختبار للأسئلة و ١٠ طلاب من ق والضابطة. وتم فحص البيانات كميا ونوعيا. وكذلك الصف السابع . كاختبار لمجموعة صغيرة م الصف السابع

وتظهر نتائج البحث ما يلي: (١) تبدأ عملية التصميم بتحليل المشكلات والاحتياجات، ثم تصميم وتصنيع قبل اختباره، تم اختبار المنتج للتأكد من ملاءمته من خلال الحصول على . چانفا المنتجات باستخدام تطبيق درجة من اختبار التحقق من صحة المواد والتي حصلت على درجة 70.10%. حصل اختبار التحقق من صحة الوسائط على درجة 78.5% وحصل كل منهم صحة الوسائط على درجة 85.7%. حصل اختبار المجموعة الصغيرة على درجة 95% وحصل كل منهم على فئة جيدة جدًا. (٢) يمكن ملاحظة فعالية وسائط الثعابين والسلالم من خلال الاختلاف في متوسط قيمة الفصل التجريبي البالغ 85.97 والفئة الضابطة البالغة 74.03. يوضح هذا أن وسائط الثعابين والسلالم فعالة . المدرسة التسناوية نيجرى ٤ بليتار وقادرة على تحسين نتائج التعلم للصف السابع في

الكلمات المفتاحية: تطور وسائل الإعلام، وسائط الثعابين والسلالم، مواد ما قبل الكتابة في حياة الإنسان

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam situasi global yang terus maju ini, terdapat berbagai perkembangan, perubahan dan tantangan dalam berbagi aspek kehidupan diseluruh dunia. Perkembangan ini terus menerus dan tidak bisa dihindari. Pada perkembangannya, dunia pendidikan juga mengalami perkembangan dan perubahan. Perkembangan dan perubahan di bidang pendidikan merupakan bagian dari upaya mengikuti perkembangan dunia yang semakin maju agar pendidikan tidak tertinggal dan mampu membawa perubahan. Hal ini juga terjadi pada pendidikan di Indonesia.

Dalam konteks pendidikan, pendidikan merupakan unsur krusial untuk membangun kemajuan negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan berperan sebagai dasar bagi bangsa untuk membentuk generasi bangsa yang unggul, berwawasan luas, keterampilan yang mumpuni dan memiliki nilai dan norma yang baik. Menurut ketentuan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 yang berisikan sebuah aturan di dalam pendidikan nasional bab I pasal I mengungkapkan:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangakan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadaian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."²

1

¹ Abd Rahman Bp et al., "PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN," n.d., 6.

² "Undang-Undang Sitem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003," n.d.

Berdasarkan peraturan perundang-undangan tersebut, pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana menciptakan lingkungan pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Maka diperlukan pemebelajaran yang efektif dan efeisien dengan melibatkan guru professional agar pembelajaan terencana dengan tujuan yang jelas dan siswa aktif serta nyaman dalam belajar. Pada praktiknya, kehadiran guru profesional sangat diperlukan untuk merancang pengalaman pembelajaran yang optimal. Guru memiliki peran penting menghidupkan kondisi kelas. Maka guru perlu mempertimbangkan penggunaan penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Media pembalajaran bertindak sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang efektif.⁴ Secara umum, manfaat dari media pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Hasil belajar berperan sebagai tolok ukur efisiensi pendidikan serta mencerminkan sejauh mana siswa berhasil memahami materi pembelajaran.⁵ Pada dasarnya hasil belajar tidak hanya mempengaruhi keberhasilan secara

³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (June 27, 2018): 50, Https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171.

_

⁴ Faisal Ibnu Henryanto Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Ngaringan 03 Skripsi," N.D.

⁵ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021, 297.

akademis saja tetapi juga masa depan siswa. Hasil belajar yang baik akan membantu untuk membuka pintu menuju pendidikan yang tinggi dan karir yang sukses. Apalagi dalam perkembangan dunia yang semakin maju persaingan akan semakin ketat, maka penting untuk memastikan hasil belajar siswa memadai. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi aspek penting dan relevan dalam konteks pembelajaran. Sehingga dibutuhkan dorongan agar menghasilkan pencapaian hasil belajar yang memuasakan.

Mendapatkan hasil pembelajaran yang baik sejalan dengan surat Al Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

"Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan." ⁷

Dari ayat tersebut menunjukan betapa esensialnya seseorang untuk memiliki ilmu. Hal ini dikarnakan Allah sendiri telah menjanjikan dengan ilmu seseorang akan diangkat drajatnya oleh Allah. Maka seharusnya semua orang harus tekun dalam mencari ilmu karna dapat menjadi salah salah satu jalan menuju keberhasilan.

Namun, sering ditemukan banyak siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM sehingga kurang memuaskan, terutama dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS di SMP dianggap sulit dipahami karena banyak memerlukan hafalan. Padahal pembelajaran IPS penting karna dapat

.

⁶ Ibid, 297.

⁷ Kementrian Agama RI, *Al-Qura'an Dan Terjemahannya* (CV. Pustaka Agung Harapan, 2006), hal 293.

menjadikan siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab, dilengkapi dengan keterampilan dan kepedulian sosial bagi dirinya, masyarakat dan negara.⁸ Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan perhatian khusus untuk pembelajaran IPS agar hasil belajar siswa memuaskan.

Peneliti telah melakukan observasi selama program Assistensi Mengajar di MTsN 4 Blitar dari Maret hingga Juni. Bahwa pembelajaran IPS yang dilakuakan oleh Ibu Sri Mudawari S.Pd dilakukan masih mengandalkan media seadanya, seperti papan tulis. Sedangkan anak pada bangku SMP perlu inovasi media pembelajaran yang mampu menarik siswa, karna pada usia tersebut siswa masih membutuhkan hal-hal yang kongrit bukan abstrak. Namun kenyataanya di MTsN 4 Blitar khususnya pada pembelajaran IPS guru masih menggunkan media sangat minim dan penggunan media yang terfokus pada buku LKS dan papan tulis. Maka diperlukan kemajuan dalam media pembelajaran agar berpengaruh baik pada hasil belajar siswa.

Selain itu siswa beranggapan materi IPS seperti kehidupan manusia manusia masa pra aksara materi yang kering dan tidak menarik oleh siswa. Menurut mereka materi ini bersifat deskriptif dan tidak ada peristiwa atau tokoh penting yang dapat dipelajari. Sebenarnya, materi tentang masa pra aksara di Indonesia sangat penting untuk dipelajari karna merupakan awal sejarah peradaban manusia di Indonesia. Sehingga siswa dapat memahami bagaimana peradaban manusia Indonesia berkembang dari masa ke masa.

_

⁸ Amifatuz Zuhriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (September 30, 2020): 3, https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110.

⁹ "Worosetyaningsih - 2019 - Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Masa Hin.Pdf," n.d., 80.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan media permaianan ular tangga dalam pembelajaran IPS. Media permaianan dilakukan dengan berinteraksi sesuai dengan aturan tertantu untuk mencapai suatu tujuan. Penggunaan permaianan dapat menjadi alternative dalam proses pembelajaran. Melalui media permainan akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan memunculkan kegembiraan pada siswa. Apalagi di usia siswa SMP siswa cenderung lebih ingin tahu dan responsif terhadap pengalaman belajar yang menarik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangankan alat pembelajaran ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang dibuat dari papan berbentuk kotak-kotak yang dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih. Permaian ini terdiri dari 100 kotak kecil dengan gambar tangga dan ular serta terdapat tulisan quiz, dan box utang. Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu alat pembelajaran yang menarik karna mengundang siswa untuk bermain dan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini juga cocok digunakan dalam materi kehidupan manusia masa pra aksara karna dapat menstimulasi keterlibatan aktif siswa melalui permainan edukatif ular tangga.

Penjelasan tersebut berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan, Mega Damayanti, Zerri Rahman Hakim, Reksa Adya Pribadi, dan Sigit Setiawan pada jurnal karya ilmiah guru yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Keragaman Pakaian Adat Daerah" bahwa media ular tangga layak

Henryanto Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Ngaringan 03 Skripsi," 4.

dan dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa. Serta penelitian Nur Aisah, Ayu Nur Shawmi, Selvi Megantara, dan Djoko Rohadi Wibowo pada jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pembahasan Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI" bahwa media ular tangga layak dan menarik untuk digunakan.

Seperti yang dinyatakan diatas disimpulkan bahwa media ular tangga memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar*.

B. Rumusan Masalah

Dari konteks yang telah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan rumusan masalah yang dikaji yaitu:

- Bagaimana proses pengembangan media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII di MTsN 4 Blitar ?
- 2. Bagaimana efektivitas media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara terhadap hasil belajar kelas VII di MTsN 4 Blitar?

C. Tujuan Pengembangan

Dari perumusan masalah diatas, tujuan pengembangan yang dapat dicapai sebagai berikut:

- Mendeskripsikan proses pengembangan produk media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksar untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII di MTsN 4 Blitar.
- 2. Mengetahui efektivitas media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara terhadap hasil belajar kelas VII di MTsN 4 Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga akan memberi kontribusi pada bidang ilmu pengetahuan guru Madrasah Tsanawiyah secara keseluruhan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPS dan secara tidak langsung memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran IPS dengan menyediakan media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara bagi lembaga pendidikan, khususnya MTsN 4 Blitar.

b. Bagi guru

Memperluas referensi pembelajaran yang menarik bagi siswa sebagai perbaikan media pembelajaran sebelumnya, terutama yang berkaitan dengan matari kehidupan manusia masa pra aksara.

c. Bagi siswa

Menjadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.

d. Bagi peneliti

Menambah pemahaman dan pengetahuan tentang proses perencanaan, pembuatan dan evaluasi pengembangan media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara. Tujuannya adalah untuk menentukan tingkat keberhasilan terhadap media pembelajaran ini.

e. Bagi pembaca

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan pembaca, terutama di bidang pendidikan. Selain itu, dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan pendidikan IPS materi kehidupan manusia masa pra aksara.

f. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan ada penelitian berkelanjutan dan berkesinambungan yang memungkinkan terjadi pengembangan pendidikan, sehingga para peniliti dapat memperluas pengetahuan mereka sendiri.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangakan mengandung materi dan soal tentang materi kehidupan manusia masa pra aksara. Media ini terdiri dari papan ular tangga, dadu, pion, kartu soal, lembar jawaban, dan box utang. Papan ular tangga didesain dari *canva* dan dicetak dengan ukuran A3 (48,5 cm x 32,5cm). Pada papan ular tangga, terdapat 100 kotak yang harus dilewati oleh siswa. Beberapa kotak memiliki gambar ular tangga yang dapat menunjukan apakah siswa harus naik atau turun tangga. Selain itu, terdapat tulisan *quiz* untuk siswa mengambil kartu soal, terdapat box utang yang berisi kupon-kupon menarik.

Bentuk dadu dan pion mirip dengan permainan ular biasa. Ukuran dadu dan pion kurang lebih 1 cm. Bentuk dadu kotak dan terdapat titik-titik di samping luarnya yang jumlahnya bervariasi dari satu sampai enam. Bentuk pion tegak seperti pion ular tangga umumya dan memiliki warna yang bervariasi yakni merah, hijau, kuning, biru. Pion ini mudah digunakan karana permukaanya datar sehingga mudah untuk posisi berdiri.

Kartu soal berbentuk bersegi panjang dengan ukuran 8,5 cm x 6 cm. Kartu ini dicetak dengan kertas doff dan *colour full*, warnanya cerah dan memuat gambar-gambar menarik yang berbeda tiap soal. Kartu soal berjumlah 40 soal yang memuat materi kehidupan manusia masa pra aksara. Font yang digunakan yaitu *chewy* pemilihan font ini karna dianggap lebih menarik dan mudah dibaca.

Lembar jawaban dibuat dari *micrososoft word* terdapat tulisan lembar jawaban diatasnya kemudian terdapat tempat untuk mengisi nama kelompok

bagi siswa. Serta dibawah nam kelompok terdapat angka 1-40 yang digunakan untuk siswa menulis jawaban dari pertanyaan yang didapat pada kartu quiz.

F. Orisinalitas Penelitian

Penelitian mencantumkan tabel originalitas penelitian sebagai bagian dari proses penelitian untuk menghindari plagiarisme dari peneliti sebelumnya tentang penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Tabel 1.1
Orisinalitas Penelitian

N	Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
	Judui	1 CI Salliaall	1 CI DCUAAII	Penelitain
1.	Faisal Ibnu Henryanto, Pengembang an Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam, Hindhu dan Budha untuk Meningkatka n Hasil Belajar Siswa di SDN Ngarigan 03, skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.	 Penelitian RnD. Mengetah ui hasil belajar. 	 Materi yang digunakan Subjek penelitian. Lokasi Penelitian. Model penelitian Bord and Gall. 	 Media yang dikembangakan adalah media utang (ular tangga) Tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa Metode yang digunkaan RnD dengan pendekatan ADDIE Mengombinasik an dengan box utang Di desain menggunakan canva Materi yang digunakan
2.	Ani Lestari, Masturi, Sulhadi, Pengembang an Media Pembelajaran	Penelitian RnD	 Digunakan untuk pemebalajar an fisika Menggunak an adobe 	materi kehidupan manusia masa pra aksara Kelas yang digunakan yakni

3. H 1. I 2. I 3. H 4. I 6. I 1. I	Flash untuk Siswa SMP, urnal, Universitas Negeri Semarang, 2021. Fauzanah Nawal Efandi, Warsonodan Agus Cahyadi, Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatka	Menggunakan media ular tangga	•	Digunakan untuk pembelajara n biologi Untuk meningkatk an aktivitas dan hasil belajar Model penelitian tindakan kelas (PTK) dari Kurt Lewin	kelas VII
Z H a H U U N m H	Aminatuz Zahriyah, Pengembang an Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatka n Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah	Menggunakan media ular tangga Penelitian RnD	•	Materi yang diajarkan Tujuannya untuk meningkatk an motivasi dan hasil belajar	

G. Definisi Istilah

Untuk memastikan bahwa pengertian peneliti terkait satu sama lain berkesinambungan, istilah-istilah berikut harus ditetepkan:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah tipe penelitian yang menghasilkan produk. Produk yang dikembangkan adalah ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara agar menjadi lebih menarik dan mudah dipelajari.

2. Media ular tangga

Media ular tangga adalah permaianan seperti permainan ular tangga biasa. Tetapi, diinovasikan dengan terdapat quiz, dan box utang. Selain itu terdapat gambar yang dapat menarik siswa untuk melakukan permainan pada materi kehidupan manusia masa pra aksara.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator yang didapat siswa setalah proses pembelajaran yang berfungsi sebagai tolak ukur siswa dalam memahami materi pelajaran. Evaluasi atau *post test* adalah alat bantu yang digunakan. Aspek dari penilaian hasil belajar terdapat aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini menekankan pada aspek kognitif. Hal ini dikarenakan melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa khususnya pada materi kehidupan manusia masa pra aksara.

4. Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara

Meteri kehidupan manusia masa pra aksara merupakan salah satu materi sub bab IPS kelas VII di MTsN 4 Blitar. Materi ini dikembangkan dalam bentuk permainan ular tangga dan alat evaluasinya mengunakan bantuan kartu *quiz* sebagai alat evaluasi.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyajian hasil penelitian, peneliti merancang struktur penulisan yang terbagi menjadi menjadi beberapa pembahasan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas konteks permasalahan yang timbul di lokasi meliputi rumusan masalah, tujuan pengembangan, menfaat pengembangan, spesifikasi produk, orisinilitas pengembangan, definisi istilah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian kedua dalam tinjauan pustaka mengandung kajian teori dan prespektif teori dalam islam serta kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Mencakup model pengembangan produk, prosedur pengembangan, uji produk baik dari uji coba ahli dan uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Dalam bab empat diperbincangkan hasil dan data penelitian yang dikumpulkan peneliti. Pembahasan meliputi proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, dan perbaikan produk.

BAB V PEMBAHASAN

Bagian pembahasan mencakup serangkaian hasil penelitian yang terjadi di lapangan, serta dihubungkan dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Bab keenam mencakup kesimpulan dan saran tentang rangkaian penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KajianTeori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harifah berarti tengah, atau pengantar.¹¹ Raharjo menjelaskan bahwa media dapat diartikan sebagai wadah pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan.¹² Disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengirim pesan dari guru kepada siswa.

b. Jenis Media Pembelajaran

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat berbagi macam media pemebelajaran yang dapat digunakan diantaranya:

1) Media grafis

Media berbentuk visual yang menggunakan simbol dan merangsang pemahaman melalui penyajian kata-kata, angka serta simbol atau gambar. Adapun jenis media grafis diantaranya:

¹¹ Nizwardi Jalinius and Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

¹² Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal 7.

a) Bagan

Bagan merupakan jenis media yang mengombinasikan elemen media grafis dan gambar, dengan membuat fakta, poin, atau ide menjadi lebih logis dan teratur.

b) Papan tulis

Papan tulis adalah media sekaligus fasilitas yang dibutukan pada setiap kelas. Dengan menggunakan papan tulis guru dapat mengkomunikasikan pesan secara visual.¹³

c) Diagram

Diagaram atau skema adalah ilustrasi sederhana yang dibuat untuk menggambarkan hubungan saling ketergantungan, terutama melalui penggunaan garis-garis. Dalam proses pembelajaran, diagaram seringkali digunakan untuk mengilustrasikan suatu konsep pelajaran, menunjukan hubungan, perkembangan, atau perbandingan terkait suatu objek.

d) Gambar

Media gambar dipilih karena kemudahan pemahaman dan daya tariknya. Penggunaanya tentu harus disesuaikan dengan media yang diajarkan.

e) Peta atau globe

Peta merupakan ilustrasi yang mengambarkan permukaan bumi atau sebagian dari padanya, dengan proporsi dan posisi

¹³ Ibid hal 52

¹⁴ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insan Press, 2009). hal 72.

relative sesuai dengan skala.¹⁵ Sedangkan globe adalah bola dunia yang berukuran kecil yang menggambarkan permukaan bumi.

f) Model (Benda Tiruan)

Model adalah salah satu media pembelajaran yang dimodifikasi dari benda asli. Model berupa benda tiruan ini digunakan dikelas karena benda asli lokasinya jauh dari sekolah atau ukurannya terlalu besar sehingga tidak dimungkinkan untuk dibawa ke sekolah.

2) Media audio

Penggunaan media audio untuk menyampaikan pesan melalui simbol auditif, baik verbal maupun non-verbal. ¹⁶ Contoh media audio adalah radio, telepon, rekaman dll.

3) Media proyeksi diam

Penggunaanya menggunakan proyektor untuk memproyeksikan pesan atau gambar dengan hasil proyeksi yang tidak bergerak atau sedikit bergerak.

4) Media permainan

Media permainan adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan alat permainan untuk mengajarkan konsep, prinsip, atau keterampilan tertantu. Permainan dapat menjadi cara yang menyenagkan dan interaktif. Media permaianan dalam konteks pendidikan adalah tipe media pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian siswa, memperjelas penyajian pesan, dan

-

¹⁵ Sri Anitah, Media Pembelajaran (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), Hal 24.

¹⁶ Jazilatur Rahmah Ichsan Et Al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah," 2021, Hal 10.

mempermudah pemahaman siswa. Penggunaan media permainan juga dapat mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan sosial siswa.

Media permainan mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Siswa berkesempatan memberikan tanggapan langsung, dan mengatasi hambatan belajar yang mungkin muncul dengan cara yang tidak konvensional. Contoh dari media permainan, seperti ular tangga, monopoli, dan domino yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, tujuan belajar dan karakteristik siswa.

2. Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua atau lebih, biasanya anak-anak. Papan permainan ini terbagi menjadi kotak-kotak kecil, dengan sejumlah tangga dan ular yang digambarkan dibeberapa kotak untuk menghubungkan satu sama lain. Setiap pemain memulai dengan meletakan pionnya di kotak awal dan secara bergiliran melempar dadu. Kecepatan pemain ditentukan oleh jumlah mata dadu yang dihasilkan. Pemain harus turun kotak jika pionnya mendarat di gambar ular. Jika pion mendarat di gambar tangga maka bisa naik ke atas.

b. Manfaat Permainan Ular Tangga

1) Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dengan menunggu giliran

- 2) Mengajarkan siswa tentang kalah dan menang
- Membuat suasana bermaian yang menarik, aman, dan menyenangkan
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa untuk meyelesaikan masalah
- 5) Mendorong mereka untuk belajar dan sambil bermain

c. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Keunggulan penggunaan permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran adalah:

- 1) Pemanfaatan media ini dapat dilakukan di dalam maupun luar kelas
- Media ini dapat digunakan untuk mereview atau mengevaluasi materi pembelajaran
- 3) Media ini praktis, murah dan mudah digunakan.
- 4) Dapat meningkatkan semangat belajar siswa untuk belajar.

d. Kekurangan Permainan Ular Tangga

Kekurangan permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa mungkin jenuh saat yang menunggu giliran permainan
- 2) Keadaan menjadi tidak terkontrol jika kurang pengawasan dari guru
- Memberikan intruksi kepada siswa tentang penggunaan media permainan ular tangga membutuhkan banyak waktu.

e. Langkah-Langkah Permaianan Ular Tangga

Langkah-langkah permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran sebagai berikut:

- Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam pemain.
- Setaip pemain memulai langkah dengan meletakan pion di kotak nomor satu, dan secara bergiliran melempar dadu.
- 3) Pion bergerak sejauh jumlah mata dadu yang muncul.
- Jika pemain mendarat di kotak yang menunjukan bagian bawah tangga, pemaian dapat naik ke kotak yang menunjukan ujung tangga.
- Jika pemaian mendatar di kotak yang menunjukkan kepala ular, pemaian harus turun ke ujung ekor ular.
- 6) Jika pemain mendarat di kotak *quiz*,maka pemaian harus mengambil *quiz* dan menjawabnya dilembar jawaban kelompok yang telah disediakan.
- 7) Jika pemain mendarat di kotak box utang, maka pemaian dapat mengambil kertas di dalam box utang secara random. Isi dari box utang yaitu kertas bertuliskan zonk, ambil quiz, maju 2x, maju 10x, mundur 2x, dan mundur 10x.
- 8) Pemenang adalah kelompok yang menjawab *quiz* dengan jawaban benar terbanyak dengan waktu yang telah ditentukan.

3. Materi Kehidupa Manusia Masa Pra Aksara

Materi pembelajaran IPS kelas VII pada tema 02 tentang kehidupan lingkungan sekitar mencakup materi kehidupan manusia masa pra aksara. Indikator capaian pembelajaran dalam materi ini adalah mengenal/mengidentifikasi kehidupan masyarakat masa pra aksara pada

aspek sosial-ekenomi. Berikut adalah materi kehidupan manusia masa pra aksara:

a. Definisi Masa Pra Aksara

Pra aksara berasal dari gabungan kata "pra" yang berarti sebelum dan "aksara" yang berarti tulisan. Masa pra aksara juga biasa disebut nirleka dari bahasa *Sansekerta* dimana "nir" berarti tidak ada dan "leka" berarti tulisan. Dengan demikian, masa pra aksara atau nirleka adalah periode dimana manusia belum mengenal tulisan, dan tidak ada sistem penulisan yang berkembang. Peninggalan masa pra aksara memberikan gambaran tentang kehidupan manusia pada waktu itu. Peninggalannya berupa fosil atau artefak. Akhir masa pra aksara memeiliki perbedaan setiap negaranya. Di Indonesia masa pra aksara berakhir sekitar abad IV M.¹⁷ Prasasti Yupa yang ditemukan di sekitar sungai Mahakam di Kutai Kalimantan Timur berangka tahun V M menunjukan bahwa Indonesia telah masuk masa pra aksara. Sejarah Kerajaan Kutai dan penguasanya tertulis dalam batu tersebut.

b. Periodesasi Masa Pra Aksara Secara Arkeologis

1) Zaman Batu

a) Paleolitikum (Zaman Batu Tua)

Zaman ini berlangung sekitar 600.000 tahun yang lalu. Era ini ditandai dengan keberadaan perkakas yang terbuat dari batu yang masih memiliki krkasaran dan kesederhanaan dalam

-

¹⁷ Tri Worosetyaningsih, *Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Masa Hindhu Budha Dan Islam* (Myria Publisher, 2019), hal 2.

bentuknya.¹⁸ Pada zaman ini manusia hidup bergantung dengan alam dengan berpindah-pindah atau nomaden. Meraka berpindah-pindah dalam rangka mencari makanan ke wilayah yang subur, dengan cara berburu dan mengumpulkan makanan atau *food gathering*.

Pada periode ini, perkakas yang ada masih terbuat dari batu kasar yang belum mengalami proses pemulusan seperti chopper atau kapak genggam yang digunakan untuk membunuh binatang buruan. Hasil kebudayaan paleolitikum dibagi menjadi kebudayaan Pacitan dan kebudayaan Ngandong karna peninggalannya banyak ditemukan di dua wilayah tersebut.

1. Kebudayaan Pacitan

Von Koenigswaid adalah tokoh yang menemukan kebudayaan Pacitan tahun pada 1935. Alat-alat peninggalan zaman ini masih sangat kasar seperti:



Gambar 2.1 Kapak Genggam

(https://bit.ly/3sikxH9 diakses 20 Oktober 2023 pukul 20.05)

¹⁸ Veni Rosfenti, *Modul Sejarah Indonesia* (Bekasi: Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKDAS dan DIKMEN, 2020), hal 3.



Gambar 2.2 Flakes/alat serpih

(https://bit.ly/45RCFp5_diakses 20 Oktober 2023 pukul 20.09)

2. Kebudayaan Ngandong

Kebudayaan ngandong berasal dari wilayah Ngandong Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Peralatan yang ditemukan di tempat ini terbuat dari batu, tulang hewan dan tanduk rusa. Berikut contoh peningglannya: kapak genggam, alat-alat tulang hewan yang dibentuk menjadi belati, ujung tombak dan alat-alat serpih/flakes.

b) Mesolitikum (Zaman Batu Tengah)

Manusia zaman ini mulai bercocok tanam dan membagi pekerjaan, dimana laki-laki terlibat dalam kegiatan berburu, sementara perempuan mengurus anak dan membuat kerajinan anyaman keranjang. Meskipun ada upaya untuk memperhalusnya, alat-alat yang diproduksi pada masa ini masih cenderung kasar.

Manusia zaman ini mulai hidup secara semi nomaden, mendirikan rumah panggung di tepi sunagi dan menghuni goa-goa, tetapi sebagian juga masih ada yang berpindah-pindah. *Abris sous roche* digunakan untuk menyebut goa-goa yang dijadikan tempat tinggal orang purba. Mereka memilih tempat tinggal yang dekat

pantai agar mudah dalam mencarai makan. Oleh karna itu ditemukan *kjokkenmodingger* atau tumpukan sampah dapur berupa kulit kerang dan kulit siput. Adanya *abris sous roche* dan *kjokkenmodingger* menjadi hasil kabudayaan pada zaman ini.

1. Abris sous roche



Gambar 2.3 Abris Sous Roche

(https://bit.ly/40csb2x diakses pada 20 Oktober pukul 21.04)

Abris sous roche merujuk pada budaya tempat tinggal manusia pra aksara yang mendiami gua-gua di dataran tinggi untuk melindungi diri dari cuaca dan serangan hewan. Kebudayaan ini umumnya ditemukan di Besuki, Bojonegoro dan Sulawesi Selatan.

2. Kjokkenmodingger



Gambar 2.4 Kjokkenmodingger

(https://bit.ly/3tJZ8ag_diakses pada 20 Oktober pukul 21.23)

Kjokkenmodingger adalah tumukan sampah berupa sisasisa makanan, terutama kulit kerang dan siput, yang telah

mengeras menjadi fosil dengan sekitar 7 meter. Penemuan Kjokkenmodinger banyak terjadi di pantai Sumatara, khususnya Langsa dan Medan.

c) Neolitikum (Zaman Batu Muda)

Pada zaman ini terjadi perubahan dari segi corak kehidupan dan tempat tinggal maupun peralatan yang dihasilkan. Perubahan gaya hidup mereka terlihat dari sebelumya sebelumnya food gathering yaitu berburu dan mengumpulkan makanan menjadi food production atau menciptakan makanan sendiri melalui pertanian. 19

Pada era ini manusia mulai mengenal kebiasaan berdagang, berternak, dan bertani pada tingkat yang masih sederhana. Selain itu, manusia pada zaman ini mulai membangun rumah permanen yang sederhana, dan membuat kerajinan gerabah dan tenun. Alatalat yang digunakan telah mengalami proses penghalusan sehingga kelihatan lebih indah. Beberapa produk kebudayaan zaman neolitikum meliputi kapak persegi, kapak lonjong, mata panah dan beberapa perhiasan gelang, kalung dan anting-anting.

d) Megalitikum (Zaman Batu Besar)

Pada zaman ini, terdapat kebudayaan yang menghasilkan struktur batu yang sangat besar yang dikenal sebagai megalitikum. Budaya membuat alat-alat dari batu telah berubah karna kebutuhan akan kepercayaan. Hal ini dikarenakan masyaraktnya mulai

-

¹⁹ Ghany Maulana Muhammad, "Pengembangan Bahan Ajar Adobe Flash Materi Sejarah Masa Praaksara Semester 1 Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ungaran," *Universitas Negeri Semarang*, 2019, hal 30.

mengenal kepercayaan animisme dan dinamisme. Animisme merupakan sistem pemujaan terhadap roh leluhur dan dinamisme merupakan kepercayaan bahwa benda-benda memiliki kekuatan magis. Sehingga, pada zaman ini batu yang dihasilkan digunakan untuk alat pemujaan kepada roh nenek moyang.²⁰ Ada beberapa jenis bangunan megalitikum seperti:



Gambar 2.5 Menhir

(https://bit.ly/47baQJv_diakses pada 20 Oktober 2023 pukul 22.05)

Menhir merupakan batu besar berbentuk tugu dan biasanya diletakkan tegak di atas tanah. Fungsi menhir sebagai sarana upacara penguburan atau upacara pemujaan.



Gambar 2.6 Dolmen

(https://bit.ly/40iME5M diakses pada 20 Oktober 2023 pukul 22.14)

Dolmen marupakan batu yang disusun seperti meja yang berfungsi sebagai tempat melatakan sesajen untuk pemujaan.

²⁰ Lilik Ummi Kaltsum And M Najib Tsauri, "Kepercayaan Animisme Dan Dinamisme Dalam Masyarakat Muslim Nusa Tenggara Timur" 24, No. 1 (2022).



Gambar 2.7 Sarkofagus

(https://bit.ly/47dtAbt diakses pada 20 Oktober 2023 pukul 22.30)

Sarkofagus merupakan batu yang dibentuk seperti lesung. Fungsi dari sarkofagus adalah untuk meletakkan jenazah.

2) Zaman Logam

Masyarakat pada periode logam tidak hanya mengandalkan peralatan yang terbuat dari batu, tetapi mereka juga memiliki kemampuan membuat peralatan dari logam. Zaman logam, dalam perkembangannya, terbagi menjadi tiga zaman yakni perunggu, tembaga dan besi. Di wilayah Indonesia khususnya, tidak ditemukan zaman tembaga karna tidak ditemukan alat-alat peninggalan dari tembaga. Sehingga di Indonesia, mengenal dua zaman yaitu zaman perunggu dan zaman besi.

a) Zaman Perunggu

Perunggu merupakan jenis logam yang dibuat dari tembaga dan timah putih. Pada zaman ini masyarakatnya mampu membuat benda untuk keperluan sehari-hari dan kepentingan upacara keagamaan. Adapun hasil kebudayaan pada zaman ini diantaranya:



Gambar 2.8 Nikera Perunggu

(https://bit.ly/3QjV4oM_diakses pada 20 Oktober 2023 pukul 23.06)

Nikera perunggu digunakan sebagai simbol status sosial, sarana upacara. Benda ini digunakan juga untuk mengundang hujan dan roh leluruh supaya menurunkan berkah kedunia.



Gambar 2.9 Kapak Corong

(https://bit.ly/49aTsq1_diakses pada 20 Oktober pukul 23.18)

Kapak corong memiliki bentuk mirip corong karna tengah lubang ditengah menyerupai corong. Fungsinya untuk menggali makanan seperti umbi-umbian oleh masyarakat di zaman perunggu.



Gambar 2.10 Bejana Perunggu

(https://bit.ly/46T3MSe_diakses pada 20 Oktober pukul 23.26)

Bejana perunggu berbentuk mirip periuk namun ramping.

Bejana perunggu digunakan untuk upacara keagamaan dan tempat minum.

b) Zaman Tembaga

Di Indonesia, tidak ada bukti keberadaan zaman tembaga karna tidak ditemukannya artefak-artefak tembaga kuno.²¹ Indonesia langsung memasuki periode zaman besi setelah berakhirnya zaman perunggu.

c) Zaman Besi

Manusia masa ini mampu melebur besi dan membantuknya menjadi perkakas yang dibutuhkan. Proses peleburan besi lebih rumit dibandingkan dengan tembaga atau perunggu karna memerlukan suhu yang lebih tinggi, sekitar 3500 derajat. Alat besi yang ditemukan di Indonesia berupa alat sehari-hari seperti pisau, mata kapak, dan pedang.

_

²¹ Calon Guru, *Modul Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara* (Jakarta: Pegawai Pemerintahan dan Perjanjian Kerja(PPPK), 2021).

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar pencapaian mencakup penguasaan kompetensi dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diterapkan dalam pola pikir siswa. Secara sederhana hasil belajar merujuk pada kemampuan siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran peran guru adalah mengarahkan siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan dapat diukur melalui keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan. Di akhir sesi pembelajaran guru dapat melakukan penilaian untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa.

b. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Dalam konteks hasil belajar, ada tiga ranah penilaian yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.²³ Berikut adalah gambaran singkat dari tiap ranah:

1) Ranah kognitif

Ranah ini mencakup hal-hal seperti kecerdasan bahasa dan kecerdasan logis-matematis. Tujuan penilaian kognitif adalah untuk mengetahui pemahaman pengetahuan siswa.

Henryanto Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Ngaringan 03 Skripsi."

-

²² Bella Tri Arumsari, "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD," n.d.

2) Ranah afektif

Ranah afektif mencakup kemampuan siswa untuk membangun sikap dan nilai. Tujuan penilaian ranah afektif adalah untuk mendapatkan informasi deskriptif tentang perilaku peserta didik.

3) Ranah psikomotor

Kemampuan fisik dan gerakan tubuh siswa termasuk dalam ranah ini. Tujuan penilaian psikomotor adalah untuk mengetahui bagaimana siswa menggunakan keterampilan yang telah meraka pelajari.

Penelitian yang dilakukan ini menekankan pada pengembangan kognitif siswa. Khususnya pada peningkatan pengetahuan pada materi kehidupan manusia masa pra aksara. Sehingga diharapkan melalui pengembangan media ular tangga ini siswa akan lebih mudah memahami dan menambah pengetahuan mengenai materi kehidupan manusia masa pra aksara.

c. Faktor Eksternal Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah mempengaruhi hasil belajar baik itu dari metode pembelajaran, relasi guru dengan siswa, ketersedian fasilitas dan alat pembelajaran. Semua itu saling berkaitan untuk dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

2) Lingkungan keluarga

Peran keluarga dalam pendidikan sangat penting. Pencapain belajar yang diperoleh siswa juga terdapat pengaruh dari dukungan keluarga. Siswa yang dibesarkan di keluarga dengan tingkat kesadaran belajar tinggi cenderung memiliki motivasi tinggi dan semangat untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajarnya.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat sekitar akan mempengaruhi kondisi siswa. Jika siswa hidup di lingkungan masyarakat yang mondorong mereka untuk semangat belajar pasti mereka akan terpengaruh, terlebih pengaruh dari teman bergaul. Sehingga diperlukan pula pengawasan orang tua dan juga pendidik agar siswa bisa berada di lingkungan yang positif.

d. Faktor Internal Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Keadaan fisik atau jasmani siswa

Keadaan fisik dan jasmani berdampak pada hasil belajarnya. Ketika siswa dalam kondisi kurang enak badan pasti meraka kurang fokus dalam pembelajaran dan akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka.

2) Kecerdasan atau inteligensi siswa

Setiap siswa memiliki tingkat *intelegensi* yang bervariasi. Namun, secara umum siswa dengan kecerdasan tinggi cenderung mudah mengikuti proses pembelajaran.

3) Bakat minat dan motivasi siswa

Bakat merupakan potensi kemampuan yang dimiliki oleh seseoarang untuk mendapatkan kesusksesan. Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang timbul dari dalam dirinya. Sedangkan motivasi adalah dorongan untuk mencapai

tujuan yang ingin dicapai. Siswa yang memiliki bakat, minat dan motivasi tinggi akan cenderung mudah menerima pembelajaran sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik.

B. Prespektif Teori dalam Islam

1. Hasil Belajar

Islam memandang pendidikan sebagai hal yang sangat penting dalam memperoleh pengetahuan. Salah satu tujuan pendidikan dalam persepektif Islam adalah untuk mencetak generasi bangsa yang berbudi luhur dan berakhlak mulia. Begitu pentingnya pendidikan dalam Islam Rosulullah mengatakan bahwa Allah akan memudahkan jalan meraka yang belajar. Hal ini diriwayatkan dalam sebuah hadist HR.Muslim:

"Barang siapa menempuh satu jalan (cara) untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti mudahkan jalan menuju surga (HR. Muslim)." ²⁴

Dari hadist tersebut Allah menjanjikan kemudahan menuju surga bagi orang yang mencari ilmu. Seseorang yang mencari ilmu tentunya terjadi perubahan dalam dirinya. Bukan hanya ilmu pengetahuan tetapi juga akhlaknya. Jika seseorang sudah mengalami perubahan kearah yang lebih baik disebut dengan hasil belajar.

2. Materi kehidupan Manusia Masa Pra Aksara

Banyak siswa yang beranggapan bahwa materi sejarah adalah pembelajaran yang membosankan terlebih dalam materi pra aksara.

²⁴ Kristina, "Surat Yang Menerangkan Menuntur Ilmu," *detikEdu*, 2022, https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6112385/surat-yang-menerangkan-perintah-untuk-menuntut-ilmu. Diakses 23 Oktober 2023 pukul 20.21.

Menurut siswa materi pra aksara adalah materi yang kering dan membosankan sehingga mereka jenuh di dalam kelas. Padahal dalam Islam sangat menganjurkan untuk mempelajari ilmu sejarah seperti dalam Q.S Al-Hasyr ayat 18 yang berbunyi:

"Wahai orang-orang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperlihatkan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat). Bertawakalah kepada Allah. Sesungguhnya, Allah Maha telit terhadap apa yang kamu kerjakan." ²⁵

Ayat tersebut menekankan pentingnya memahami masa lalu sebagai landasan untuk masa depan, karna Allah telah mengetahui segala yang terjadi di masa lampau. Hal ini sesuai dengan materi pembelajaran sejarah pada materi masa pra aksara dimana dalam materi ini siswa diajak menoleh kearah belakang untuk melihat kehidupan manusia yang hidup pada zaman tersebut. Dimana semua serba sederhana dan penuh dengan perjuangan. Dengan demikian siswa bisa lebih bersyukur dalam menjalani kehidupan masa kini yang jauh lebih baik. Siswa juga diajak untuk mengambil hikmah positif dari manusia pada zaman tersebut yang hidup dengan rasa gotong royang yang tinggi, bekerja keras untuk mendapatkan makanan, berusaha menghasilkan produk yang bermanfaat dll. Sehingga semangat dan perjuangan dari manusia purba zaman tersebut dapat digunakan pada zaman sekarang agar siswa tidak malas-malasan dalam belajar.

-

²⁵ NU Online, "Al-Hasyr Ayar 18," 2022, https://quran.nu.or.id/al-hasyr/18#:~:text=Wahai%20orang%2Dorang%20yang%20beriman,untuk%20hari%20esok%20(a khirat), diakses pada 8 November pukul 18.51.

3. Media Pembelajaran

Media pembalajaran merupakan salah satu sarana untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang lebih efektif. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa agar mendapatkan hasil yang efektif adalah melalui pemanfaatan alat yang mempermudah dalam pembelajaran. Seperti dalam surat Al-Baqarah ayat 185:

Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak mengehendaki kesukaran bagimu" ²⁶

Dari ayat tersebut Allah menganjurkan kemudahan, yang juga bisa diaplikasikan dalam pengembangan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan media permainan telah terbukti sebagai salah satu strategi yang efektif dalam proses pembelajaran.

4. Media Ular Tangga

Banyak pendapat ulama mengenai permainan ular tangga. Sebagian ulama ada yang menghalalkan sedangkan yang lain ada yang mengharamkan. Namun para ulama telah sepakat bahwa segala macam bentuk permainan itu halal asalkan tidak ada unsur judi. Jika ada unsur judi pada, hukumnya menjadi haram. Namun jika ada tidak ada unsur judinya maka hukumnya halal. Beradasarkan hadits dari Abu Musa Al-Asy'ari r a, permaianan menggunakan dadau bersifat *al-takhkim* disepakai

_

²⁶ Salam, "Surat Al-Baqarah Ayat 185," n.d., https://www.tokopedia.com/s/quran/al-baqarah/ayat-185?utm_source=google&utm_medium=organic.

ulama keharamannya jika menggunakan taruhan seperti dalam hadist berikut:

"Siapa yang bermaian an-nard(dadu), sungguh ia telah bermaksiat kepada Allah dan Rasul-Nya" (HR.Abu Daud no 4938. Dishahihkan al-Albani dalam Shahih Daud). ²⁷

Tentang penggunaan dadu dalam permainan tanpa taruhan, terdapat perbedaan pendapat di kalangan ulama. Jamhur ulama tetap mengaharamkannya, sebagian ulama memperbolehkannya. An Nawawi *rahimahullah* mengatakan:

"Jamhur ulama mengaharmakan permaianan yang menggandung dadu. Abu Ishaq al-Maruzi mengatakan: sebagain ulama kami(Syafi'iyyah) ada yang mengaggap makruh, tidak sampai haram" (Syarah Shahih Muslim, 15/15)²⁸

Berdasarkan hadist tersebut pendapat sebagain ulama mengatakan bahwa permainan menggunakan dadu seperti ular tangga itu boleh. Namun berubah hukumnya menjadi haram ketika permainan tersebut terdapat unsur perjudian dan tidak ada unsur kemanfaatanya. Dalam pengembangan media ular tangga ini tentunya tanpa unsur perjudian. Ular tangga telah diinovasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat belajar dan hasil yang optimal bagi siswa. Penggunaanya bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap

-

Yulian Purnama, "Hukum Permainan Ular Tangga Dan Ludo," 2022, https://konsultasisyariah.com/40804-hukum-permainan-ular-tangga-dan-ludo.html, diakses 8 November 2023 pukul 19.51.

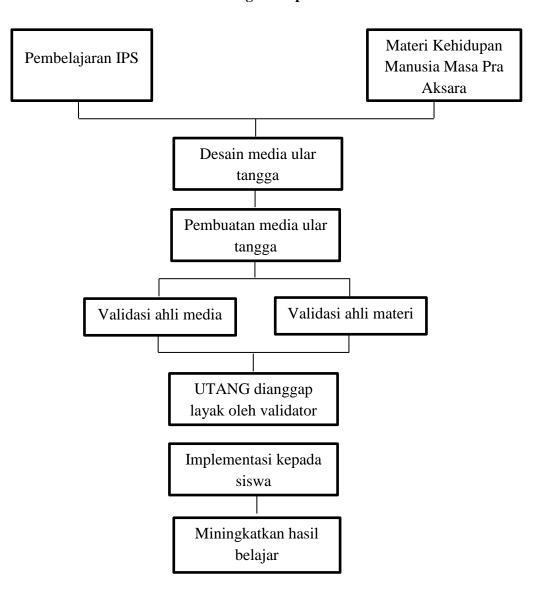
²⁸ Ibid, diakses 8 November 2023 pukul 19.51.

materi IPS, khususnya tentang kehidupan manusia masa pra aksara. Materi IPS berperan penting membentuk individu yang terampil dan memiliki rasa peduli sosial serta berdampak positif dalam mencetak warga negara yang baik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan menurut Islam.

C. Kerangka perpikir

Berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti, yang dijelaskan dalam skema berikut:

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunkan pendekatan *research and development* (R&D). Menurut Gay, Millis dan Airasan dalam konteks fokus utama penelitian pengembangan bukanlah merumuskan atau mengevalusi teori, melainkan untuk menciptakan produk-produk yang efektif untuk digunakan di lingkungan sekolah.²⁹ Metode pengembangan ini megadopsi model ADDIE dicetuskan oleh Dick and Carry, yang terdiri dari yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*) dan evaluasi(*evaluation*).³⁰

B. Model Pengembangan

Pada penelitian yang dilaksanakan menggunakan pengembangan ADDIE untuk membuat permainan ular tangga yang dirancang secara bertahap. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran yang terfokus pada materi kehidupan manusia masa pra aksara. Penelitian ini dilakukan sesuai prosedur penelitaian pengembangan ADDIE.

Peneliti telah memilih metode pengembangan ADDIE karena modelnya sederhana dan dapat digunakan secara sistematis dan bermanfaat

²⁹ Emzir, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007). Hal 263.

³⁰ Fendi Susanto And Indah Resti Ayuni, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu," *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, No. 3 (December 29, 2017): 1, Https://Doi.Org/10.24127/Ajpm.V6i3.1054.

untuk merancang pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks. Selain itu, model ADDIE memungkinkan kerjasama antara pengembang pembelajaran, ahli materi dan ahli media, untuk menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Berikut adalah gambar pengembangan model ADDIE:

Tabel 3.1
Tahapan Model ADDIE



C. Prosedur Pengembangan

Tahap pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan proses identifikasi masalah dalam konteks penelitian. Pada tahap ini peneliti melaukukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS untuk mendapatkan informasi yang diperlukan tentang proses pembelajaran IPS. Hasil wawancara menunjukan bahwa media ular tangga belum pernah digunakan pada pemebelajaran IPS materi kehidupan manusia masa pra aksara. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis materi, analisis siswa, dan analisis kurikulum.

2. Desain (Design)

Tahap ini dilakukan perancangan produk ular tangga yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Desain media permainan ular tangga ini berupa permainan yang dikombinasikan dengan *quiz* materi kehidupan manusia masa pra aksara.

3. Pengembangan (*Development*)

Dengan merujuk pada desain yang telah dipersiapkan, tahap selanjutnya produksi media. Di samping itu, dalam proses ini media mengalami revisi dengan saran dari ahli media ahli materi dan ahli pembelajaran untuk perbaikan. Media divalidasi untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran, menggunkan angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada tahap pengembangan, berikut tahaptahap yang harus dilakukan:

a. Pembuatan produk

Berdasarkan rancangan yang dibuat, produk mulai dibuat.

Produk permaianan ular tangga nantinya digunakan dalam proses
pembelajaran. Tujuannya agar siswa lebih mudah memahami dan hasil
belajar siswa dapat meningkat.

b. Validasi ahli

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan akan dinilai kelayakannya oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Uji kelayakan ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kesesuaian media yang telah dibuat dengan materi yang disampaikan, serta tingkat persentase kelayakannya.

c. Revisi

Pada tahap ini, media yang telah dibuat akan disempurnakan setelah mendapat evaluasi dari ahli media dan ahli materi. Evaluasi tersebut digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan produk yang telah dikembangkan agar lebih sesuai digunakan.

4. Implementasi (Implementation)

Setelah produk media pembelajaran ular tangga telah dibuat dan dianggap layak oleh validator kemudian dilakukan uji coba dengan *small group* dan *big group*. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk. *Pre test* dan *post test* diterapkan pada responden untuk menilai efektivitas penggunakan media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukan tahap penilaian media pembelajaran selesai, data hasil dari validator dikumpulkan kemudian dianalisis baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Tujuan dari analisa ini adalah menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, desain diperbaiki untuk memperbaiki kekurangan produk. Hasil dari evaluasi ini digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dan membuat materi mudah dipahami.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Tahap pengujian oleh uji ahli ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kevalidan produk yang sedang dikembangkan. Desain uji ahli melibatkan ahli media ahli materi, dan ahli pembelajaran sebagai pihak yang akan menilai produki tersebut.

b. Subjek Uji Ahli

1) Ahli materi

Berperan sebagai seoarang ahli materi, seoarang dosen sejarah di UIN Malang dipilih karna memiliki kualifikasi dan kemampuan memadai untuk memberikan kontribusi secara objektif. Pemilihan ahli sejarah didasarkan pada pertimbangan bahwa individu tersebut memiliki kompetansi yang relevan dan pemahaman yang mendalam terkait ilmu sejarah.

2) Ahli media

Dosen media pembelajaran di UIN Malang sebagai ahli media. Pemilihan dengan pertimbangan bahwa bersangkutan memiliki keahlian di bidang media pembelajaran dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap produk yang dikembangkan.

3) Ahli Pembelajaran

Guru IPS kelas VII di MTsN 4 Blitar sebagai ahli pembelajaran. Pemilihan dengan pertimbangan bahwa bersangkutan memiliki keahlian dalam pembelajaran sehingga mampu objektif dan menilai.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba mencakup pembuatan rencana atau desain media ular tangga yang bertujuan mendukung pembelajaran, mudahahkan pemahaman materi bagi siswa dan berpotensi meningkatkan hasil belajar. Tahap uji coba pemakaian ini dimaksutkan untuk mengetahui keefektifan media ular tangga.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba oleh kelas VII B berjumlah 36 siswa sebagai *experimental group* dan kelas VII E sebagai *control group* berjumlah 36 siswa.

E. Jenis Data

Data kualitatif dan data kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di lokasi serta melalui saran dan masukan yang tercatat dalam kolom angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli desain. Sementara itu, data kuntitatif dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli desain, serta melalui *pre test* dan *post test* yang dianalisis untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

a. Angket penilaian ahli materi

Kisi-kisi angket sebagai berikut:³¹

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Kriteria Indikator		No Butir
Kelayakan isi	Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4
Kelayakali isi	Mendorong rasa ingin tahu	5, 6, 7
	Kesesuaian bahasa	8, 9, 10, 11, 12
Keakuratan materi		11, 12
	Kesesuaian materi dengan gambar	13, 14

b. Angket Ahli Media

Kisi-kisi angket sebagai berikut:³²

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Kriteria	Indikator	No Butir
Tampilan desain	Kemenarikan media	1, 3
Kemudahan	Kemudahan pengoperasian	7, 8, 9, 14
penggunaan		
Kemanfaatan	Kemudahan kegiatan belajar mengajar	2,4
Bahasa	Penggunaan bahasa	5, 6,
Kegrafisan	Pengunaan warna, gambar dan layout	10, 11, 12,
		13

³¹ Nida Duriyatul Izza Mustofa. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Mts Annur Sawahan-Turen," N.D. hal 75.

³² Ibid. hal 76.

c. Angket Ahli Pembelajaran

Kisi-kisi angket sebagai berikut:³³

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

Kriteria	Indikator	No Butir
Tampilan media	Tampilan menarik, gambar dan bahasa	4, 5,
	sesuai	
Pengoprasian	Kemudahan pengoprasian	6, 7
media		
Materi	Kesesuaian materi	1,2
Kemanfaatan	Media memudahkan dalam kegiatan	3, 8, 9, 10
	belajar, memberkan kemudahan	
	pemahaman, memberikan kesan yang	
	senanag	

d. Angket Siswa

Kisi-kisi angket sebagai berikut:³⁴

Tabel 3. 5

Kisi-Kisi Instrumen Siswa

Kriteria	Indikator	No Butir
Tampilan media	Kesesuaian tampilan, gambar, warna	6, 7, 8
Pengoprasian media	Kemudahan penggunaan	1, 2,
Bahasa	Kejelasan bahasa	3, 4,5

2. Tes

Tes digunakan untuk melihat hasil belajar menggunakan *pre test* dan *post tes* dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi *Pre Test* dan *Post Test*

Capaian	Tujuan	Materi	No	Ket
Pembelajaran	Pembelajaran			
Mengenal Siswa mampu		Mengidentifikasi	1	Pilihan

³³ Ibid, hal 77.

-

³⁴ Ibid, 75.

/mengidentifikasi	memahami	pengertian masa		ganda
kehidupan	pengertian	pra aksara		
masyarakat masa	masa pra	Menguraikan	2,	Pilihan
pra aksara pada	aksara dan	pembabakan masa	10,	ganda
aspek sosial-	periodesasi	pra aksara secara	12,	
ekonomi	kehidupan	arekologis	19	
	mansuia masa	Mengemukakan	0	Pilihan
	pra aksara	hasil kebudayaan	8,	ganda
	secara	zaman	13	C
	arkeologis	Menjelaskan mata		Pilihan
		pencaharaian		ganda
		manusia pra	5,7	J
		aksara		
		Mengidentifikasi	3,	Pilihan
		hasil kebudayaan	4,	ganda
		manusia zaman	6,	C
		batu	9	
		Menjelaskan ciri-	10	Pilihan
		ciri zaman pra	13,	ganda
		aksara	14	
		Mengidentifikasi		Pilihan
		prasasti zaman	20	ganda
		pra aksara		
		Mengidentifikasi		Pilihan
		gambar hasil	14,	ganda
		kebudayaan	15,	
		manusia masa pra	16	
		aksara		
		Menganalis		Pilihan
		hikmah dan		ganda
		manfaat	17,	
		mempelajari	18	
		materi masa pra		
		akasara		

3. Wawancara

Instrumen wawancara digunakan untuk menggali informasi terkait permasalahan di lapangan:

Tabel 3.7
Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana proses belajar mengajar IPS kelas VII selama ini?
2.	Apakah selama ini ibu sudah menggunakan media pembelajaran
	dalam kegiatan belajar mengajar?

Ī	3.	Apakah selama ini kegiatan pelajar mengajarefektif ketika		
		menggunakan metode ceramah?		
Ī	4.	Apakah fasilitas sekolah mendukung dalam media		
		pembelajaran?		
Ī	5.	Apakah selama ini ibu pernah menggunakan media permainan?		
Ī	6.	Bagaimana pendapat ibu tentang media permaianan?		

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan fakta, informasi dan pendapat terkait proses pembelajaran IPS di MTsN 4 Blitar. Wawancara ini dilakukaan saat melaksanakan pra penelitian untuk mencari permasalahan dalam proses pembelajaran di MTsN 4 Blitar kepada guru dan siswa kelas VII. Selain itu wawancara juga dilakukan sebelum menguji produk kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan tujuan untuk melakukan perbaikan pada produk berdasarkan masukan dari ahli tersebut.

2. Observasi

Observasi bertujuan untuk mendapatkan data atau informasi dari suatu objek yang diamati. Observasi ini dilakukan saat melaksanakan pra penelitian untuk menggali permasalahan dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas VII.

3. Angket

Angkat dalam penelitian ini berperan sebagai alat untuk memperoleh penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran sebelum produk diuji coba kepada responden. Serta angkat untuk kelompok kecil.

4. Tes

Tes dalam penelitian memiliki tujuan untuk menilai keefektifan produk dengan menggunakan alat ukur berupa pre test dan post tes untuk mengukur hasil belajar.

5. Dokumentasi

Berfungsi untuk mengabadikan gambar selama proses penelitian di tempat penelitian.

H. Analisis Data

1. Analisa Butir Soal

a. Validitas

Dalam uji validitas untuk mengkonfirmasi keabsahan item soal, digunkan perbandingan antara r hitung dan r tabel. Suatu pertanyaan dianggap valid apabila nilai r hitung melebihi nilai r tabel. Nilai r tabel untuk 33 siswa adalah 0,344. Sehingga untuk dikatakan valid r hitung harus lebih dari 0,344.

b. Reabilitas

Reabilitas adalah upaya untuk menguji konsistensi dari responden mengguakan uji *alphas crobah* dengan IBM SPSS 23. Berikut kriteria koefisien reabilitas menurut Guilford:

Tabel 3.8

Tingkat Reabilitas Soal

Indeks	Tingkat Koefisien
$r_{11} < 0.20$	Sangat rendah
$0.20 \le r_{11} < 0.40$	Rendah
$0.40 \le r_{11} < 0.70$	Sedang
$0.70 \le r_{11} < 0.90$	Tinggi
$0.90 \le r_{11} < 1.00$	Sangat tinggi

c. Tingkat kesukaran butir soal

Uji tingkat kesukaran butir soal menggunakan rumus Du Rois:

$$P = \frac{B}{JS}$$

B = Indeks kesukaran

 \overline{X} = Banyak siswa yang menjawab butir soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa

Kriteria kesukaran butir soal dianalisa menururt Robert L Thorndike dan Elizabeth Hagen pada tabel berikut:³⁵

Tabel 3.9 Kriteria Kesukaran

No	Indeks Kesukaran	Kriteria
1.	0,00-032	Sukar
2.	0,33-0,66	Sedang
3.	0,67-1,00	Mudah

d. Daya beda

Menghitung daya pembeda menggunakan rumus:³⁶

$$DB = PA - PB$$

DB = Daya beda

PA = Proporsi kelompok atas

PB = Proporsi kelompok bawah

Cara mendapatkan proporsi atas dan proporsi bawah menggunakan rumus:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

³⁶ Ibid, 8.

³⁵ Aloisius Loka Son, "Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda," 2020, 8, https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.

Tabel 3.10

Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal

Nilai D	Kategori Daya Pembeda
Tanda negative (-)	Tidak terdapat daya pembeda
$0.00 \le D < 0.20$	Rendah
$0.20 \le D < 0.40$	Sedang
$0.40 \le D 0.70$	Tinggi
$0.70 \le D \ 1.00$	Tinggi sekali

2. Analisa kelayakan produk

Untuk menganalisis produk melalui para ahli digunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x i} x 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kelayakan

 Σx = jumlah total skor dari validator

 $\Sigma xi = jumlah skor ideal$

Terdapat empat alternative jawaban untuk nilai menilai pertanyaan yang telah disusun, meliputi skor 4 untuk kriteria sangat valid, skor 3 untuk valid, skor 2 untuk kriteria cukup valid dan skor 1 untuk kriteria tidak valid. Alasan peneliti menggunakan alternative empat jawaban karna untuk mempertegas hasil yang diperoleh dan membuat responden lebih tegas memilih jawaban. Berikut tabel alternative jawaban tersebut:

Tabel 3.11

Desain Penilaian Kelayakan Produk

Skor	Kriteria Kelayakan
4	Sangat valid
3	Valid
2	Cukup valid
1	Tidak valid

Hasil dari skor diatas kemudian dimasukan kedalam kriteris berikut ini:

Tabel 3.12 Kriteria Kelayakan

Persentase	Kualifikasi	Kriteris Kevalidan
76%-100%	Sangat layak	Valid, tidak perlu direvisi
51%-75%	Layak	Cukup valid, sebagian direvisi
26%-50%	Kurang layak	Kurang, direvisi
0%-25%	Tidak layak	Sangat kurang valid, direvisi

(Sugiyono dalam Bella Tri Arumsari, 2023)

Dengan merujuk pada kriteria tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dianggap layak dikembangkan dan digunkan dalam pembelajaran IPS jika telah mencapai skor minimal sebesar 51%.

3. Analisa efektivitas produk

Untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, dilakukan analisis pre test dan post test untuk membandingkan hasil belajar. Data dari pre test dan post test dianalisis menggunakan uji independent sample t test. Uji ini termasuk dalam uji peramterik, sehingga perlu diakukan uji normalitas sebagai langkah prasyarat sebelum menjalankan uji independent t test. Kedua uji analisis data ini akan diproses menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 23. Prasyaratan yang harus dipenuhi dalam uji analisis data tersebut melibatkan:

a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah suatau metode yang digunakan untuk menentukan apakah pola sebaran data yang yang diperoleh dari pengamatan berditribusi normal atau tidak. Setelah memastikan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan metode statistik peramaterik,

53

salah satunya dengan menggunakan uji independent sample t test.

Kriteria untuk membuat keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai

berikut:

1) Apabila signifikansi > 0.05, maka data terdistribusi normal.

2) Apabila signifikasi ≤ 0.05 , maka tidak berdistribusi dengan normal

b. Uji homogenitas

Digunakan untuk menentukan apakah kedua group berasal dari

populasi yang homogen atau seragam. Kriteria uji homogenitas ini

adalah nilai signifikan $< \alpha = 0.05$ maka data dianggap tidak homogen.

Sebaiknya jika nilai signifikan $> \alpha = 0.05$ maka data dianggap

homogen, atau:

Ho: nilai signifikansi > 0,05 maka homogeni

Ha: nilai signifikasnsi< 0.05 maka data memiliki perbedaan

c. Uji independent sample t test

Uji independent sample T-test merupakan analisis data yang

digunakan untuk menilai perbedaan nilai rata-rata pada dua sampel

berbeda atau tidak berpasangan. Penduan untuk membuat yang

keputusan dalam *uji independent sample t test*, adalah sebagai berikut

1) Jika nilai sig. > 0,05 data tidak memiliki perbedaan

2) Jika nilai sig. < 0,05 data memiliki perbedaan

Adapun hepotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar kelas experiment yang

menggunkan UTANG dan kelas control yang tidak menggunakan

UTANG.

Ha: Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas *experiment* yang menggunakan UTANG dan kelas *control* yang tidak menggunkan.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan ini meliputi penciptaan media ular tangga untuk pelajaran IPS yang terfokus pada materi kehidupan manusia masa pra aksara. Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa agar hasil belajar meningkat. Proses pengembangan ini disesuaikan dengan model ADDIE, berikut:

1. Analisis (Analysis)

Pada penelitian pengembangan, identifikasi masalah menjadi langkah penting untuk mengetahui permasalahan yang ada. Oleh karna itu, peneliti melalukan analisis masalah dan mencari solusi yang diperlukan, seperti analisis sarana dan prasarana, mengidentifikasi karakteristik siswa, analisis kurikulum dan materi, analisis media pembelajaran dan analisis kebutuhan. Analisis dilakukan dengan melakukan observasi dan intervew bersama seorang guru IPS di kelas VII MTsN 4 Blitar. Hasil dari tahap analisis ini mencakup beberapa temuan, seperti:

a. Analisis sarana dan prasarana

Hasil wawancara dengan guru di MTsN 4 Blitar, ditemukan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia terbatas. Contohnya, hanya terdapat dua LCD di sekolah yang penggunaannya bergantian, dan laboratorium komputer yang ada mengalami banyak kerusakan. Meskipun sekolah dilengkapi dengan jaringan Wi-Fi, namun karena lokasinya berada di wilayah pegunungan, sinyal masih sulit dijangkau.

Dari hasil pengamatan, ketika pembelajaran masih bergantung pada penggunaan media seadanya seperti papan tulis dan didominasi oleh penjelasan guru, siswa cenderung merasa kebosanan. Hal ini berpotensi mempengaruhi hasil belajar mereka secara negatif. Peneliti juga mengadakan wawancara dengan Ibu Sri Mudawari, S.Pd, seorang guru IPS kelas VII MTsN 4 Blitar. Ibu Sri menyatakan bahwa jarang menggunakan alat bantu pembelajaran yang menarik dan lebih condong menggunakan buku-buku dan LKS siswa. Ia menyebutkan bahwa kesulitan dalam membuat media pembelajaran disebabkan oleh faktor usia dan keterbatasan waktu karena banyaknya kelas yang harus diampunya.³⁷

b. Mengidentifikasi karakteristik siswa

Di kelas VII B di MTsN 4 Blitar, terdapat 36 siswa. Berdasarkan observasi, kelas ini memiliki tingkat kemampuan yang serupa dengan kelas-kelas lainnya. Namun, saat guru mengajar mata pelajaran IPS menggunakan metode ceramah, banyak siswa yang tidak fokus. Mereka terlihat mengantuk, bermain dengan teman, dan berbicara dengan rekan sebangku. Sebenarnya, siswa-siswa kelas VII pada tingkat SMP/MTs cenderung tinggi rasa ingin taunya dan lebih tertarik pada hal-hal baru. Mereka masih senang bermain dan selalu eksploratif terhadap apa pun yang menarik bagi mereka. ³⁸

Dengan demikian, jika diberikan media baru yang menarik, seperti permainan ular tangga, siswa MTs sebenarnya bisa sangat antusias dalam belajar. Meskipun tersedia papan tulis dan buku LKS, materi tentang

_

³⁷ Wawancara dengan Sri Mudawari S.Pd, tanggal 2 November 2023

³⁸ Wawancara dengan Sri Mudawari S.Pd tanggal 2 November 2023

kehidupan manusia masa pra-aksara membutuhkan lebih banyak gambar untuk pemahaman yang lebih baik. Namun, gambar-gambar yang ada dalam LKS terbatas. Karena itu, siswa memerlukan alat bantu yang lebih berinteraksi untuk mempermudah pemahaman materi, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.³⁹

c. Mengidentifikasi kurikulum, materi

Hasil pengamatan dan wawancara di MTsN 4 Blitar menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan untuk kelas VII saat ini adalah kurikulum merdeka. Peneliti kemudian melakukan analisis terhadap materi IPS sebagai sumber daya konten. Peneliti melakukan identifikasi terhadap buku guru dan siswa untuk menentukan materi yang memerlukan perbaikan atau peningkatan.. Selain itu, peneliti juga meninjau Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP). Melalui diskusi dengan guru, diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang menarik untuk materi kehidupan manusia masa pra aksara karena dianggap membosankan, karena kurangnya tokoh atau peristiwa menarik. Berikut ini adalah Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP):

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran (CP)

No	Capaian Pembelajaran				
1	Peserta didik dapat mengurutkan peristiwa sejarah dalam kerangka				
1.	kronologis dan dapat menghubungkan dengan kondisi saat ini				

_

³⁹ Fauzanah Nawal Efendi, Warsono Warsono, and Agus Cahyadin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII," *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi* 11, no. 1 (March 31, 2023): 70, https://doi.org/10.25157/jpb.v11i1.10175.

Tabel 4.2

Tujuan Pembelajaran (TP)

No	Tujuan Pembelajaran
1	Peserta didik dapat mengenal/mengidentifikasi kehidupan manusia
1.	masa pra aksara pada aspek sosial-ekonomi

d. Analisis media pembelajaran

Setelah mengidentifikasi masalah dan berdiskusi dengan guru IPS kelas VII di MTsN 4 Blitar, disadari bahwa diperlukan media yang menarik dan efektif guna meningkatkan hasil belajar serta mencapai tujuan pembelajaran. Guna mencapai hal tersebut, peneliti berencana untuk menciptakan sebuah media permainan. Peneliti bermaksut mengembangkan media ular tangga mengenai materi tentang kehidupan manusia pada masa pra-aksara. Diharapkan bahwa media ini dapat menjadi alat yang berguna dalam memahami materi yang diajarkan.

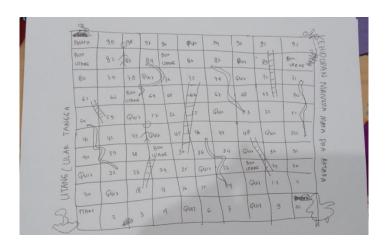
e. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPS kelas VII di MTsN 4 Blitar bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini masih menggunakan media seadanya berupa LKS dan papan tulis. Hal ini disebabkan karan banyaknya kelas yang diampu guru sehingga guru minim waktu dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara juga bahwa siswa juga masih suka hal yang baru dan menyenagkan sehingga meraka akan cenderung semanagat belajar ketika menutut mereka hal tersebut menyenagkan.

"Jadi untuk segi fasilitas sebenarnya sekolah punya LCD mbk, tapi karna Cuma 2 ya penggunaanya harus bergantian. Kalo saya harus bahwa LCD kemudian masang itu waktunya terbuang lama mbk. Jadi saya sering pakai LKS sama menjelaskan saja. Siswa-siswa kelas VII disinipun suka kok mbk sama permainan, dulu saya pernah sekali pakai media kartu mereka senangnya luar biasa. Dampaknya hasil belajar mereka juga bagus. Tapi sekarang usia saya yang sudah tidak muda, dan banyak kelas yang saja ajar serta banyak kegiatan lain jadi saya kurang waktu lah mbk kalo harus membuat media. Kalo mbk Malika mau mengembangkan media permaian itu tentunya sangat cocok mbk"

Berdasarkan hasil wawancara mengenai kebutuhan media pembelajaran bahwa media permianan ular tangga ini sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan berdasarkan karakteristik siswa yang memang suka dengan permainan dan memang siswa secara sehari-hari jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik. Maka dari itu media ini sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian Azzahra yang menyatakan media pembelajaran permainan ualr tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran, media ini bisa mengajak siswa belajar sambil bermain dalam kelompok, memudahkan siswa belajar karna dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.

2. Desain (Desigen)



Gambar 4.1 Desain Papan Ular Tangga

⁴⁰ Ratu Fakhriyah Azzahra and Enung Nugraha, "PENGEMBANGAN MEDIA UPINCA (ULAR PINTAR CERIA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN CALISTUNG SISWA" 13, no. 02 (2021): 80.

Desain ular tangga ini terinspirasi dari model desain dari penelitian Kiki Rizki Mardiah, Muhammad Tahir dan Husiati. Pada penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Di Kelas IV SDN 38 Ampelan.* Meskipun secara bentuk, materi dan subjek penelitian berbeda, namun penelitian ini menginspirasi penulis karna dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan media ular tangga layak digunakan dengan skor 86,84% oleh ahli materi, 75,52% oleh ahli media dan hasil uji coba 6 orang siswa dengan skor 98,61%. Hal ini mengkonfirmasi bahwa media tersebut layak digunakan.

a. Merancang model produk

Peneliti memulai pembuatan media pembelajaran ular tangga dengan menentukan desain, warna, gambar, dan bentuk produk, serta menetapkan komponen pendukung yang dibutuhkan pada tahapan pengembangan. Berikut ini adalah hasil desain media ular tangga:

- Peneliti mengembangkan media degan aplikasi canva yang menyediakan berbagai elemen yang dibutuhkan
- 2) Aplikasi *canva* memiliki banyak templat, elemen gambar, warna, font, filter yang dapat disesuikan degan kebutuhan pengguna
- 3) Komponen media ular tangga yang perlu dipersiapkan yaitu:

⁴¹ Kiki Rizki Mardiah, Muhammad Tahir, and Husniati Husniati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (November 8, 2021): 417, https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269.

a) Papan ular tangga

Papan ular tangga ialah papan permainan dari 100 kotak yang digunakan untuk permainan.

b) Kartu quiz

Kartu quiz merupakan soal yang dalam permaianan akan diambil sisiwa ketika siswa bermaian berhenti di kotak *quiz*.

c) Lembar tata cara permainan

Lembar tata cara berisi tata cara dan aturan dalam permainan ular tangga.

d) Lembar jawaban

Lembar jawaban digunakan untuk menulis jawaban tiap kelompok ketika menjawab soal *quiz* yang didapat.

e) Box utang

Box utang adalah kupon-kupon yang didalamnya terdapat tulisan maju, mundur, quiz dan zonk.

4) Selama proses desian peneliti juga mengidentifikasi media pendukung seperti gambar, desain, tema dan referensi soal.

b. Pengembangan instrumen validasi dan soal *pre test* dan *post tes*

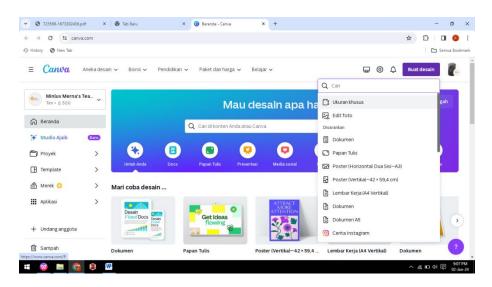
Untuk memperoleh data, instrumen validasi digunakan untuk menilai hasil pembuatan media oleh para ahli. Instrumen validasi disesuaikan dengan arahan dari pembimbing. Bentuk angket tersebut terdiri dari 14 pertanyaan di setiap bagian, menggunakan empat skala penilaian, serta mencakup kritik dan saran yang diberikan oleh para validator. Selain itu, juga membuat serangkaian soal *pre-test dan post-test*

untuk mengevaluasi efektivitas produk, baik sebelum maupun setelah menggunakan media ular tangga.

- 3. Pengembangan (*Development*)
 - a. Pembuatan media ular tangga

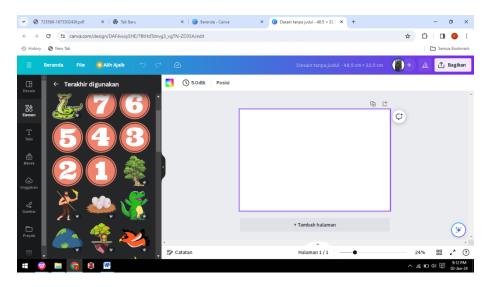
Peneliti memulai proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran ular tangga yang telah direncanakan sebelumnya. Langkahlangkah dalam pembuatan dan pengembangan media ular tangga sebagai berikut:

 Gunakan aplikasi Canva untuk menciptakan desain baru dengan memilih opsi "Buat Desain" dan pilih ukuran khusus A3 dengan dimensi 48,5 cm x 32,5 cm



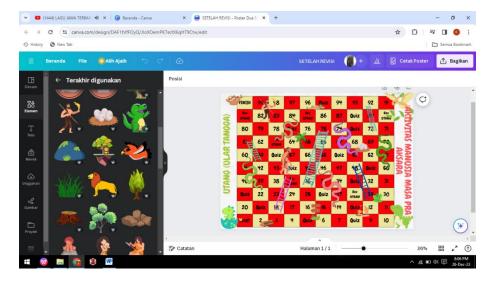
Gambar 4.2 Aplikasi canva

 Kemudian klik mulai mendesain pada lembar baru dan atur desain ular tangga, warna, beckground serta gambar lain yang akan dikembangkan



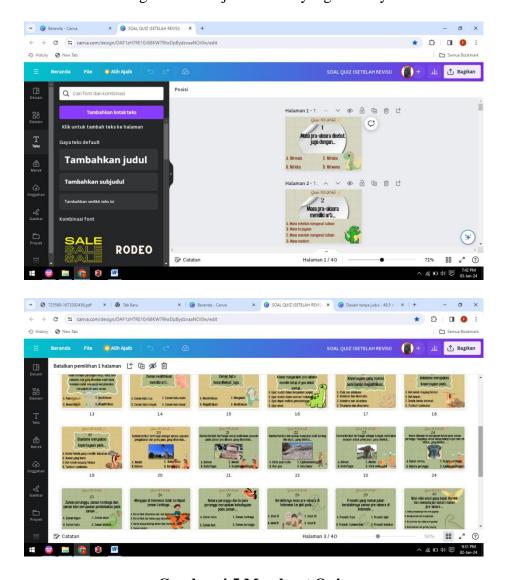
Gambar 4.3 Lembar Baru Canva

3) Dimulai dengan membuat serangkaian kotak kecil sebanyak 100 kotak, kemudian menambahkan tulisan dan ikon gambar yang relevan dengan materi. Pada papan ular tangga ini, terdapat tulisan yang memuat materi *Kehidupan Manusia masa Praaksara*, serta nomor yang ditempatkan di setiap kotak. Selain itu, terdapat pula kombinasi tulisan seperti *quiz*, box utang, *start*, *finish*, serta gambar ular dan tangga..



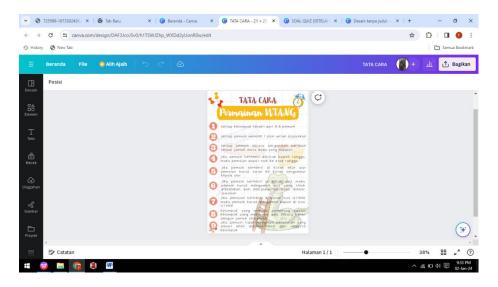
Gambar 4.4 Membuat Papan Ular Tangga

4) Selanjutnya membuat soal *quiz* yang didesain dengan ukuran 9 cm x 6,5 cm. Caranya dengan buka desain baru dengan ukuran yang di inginkan kemudian mulai mendesain warna, gambar, dan soal. Proses dilakukan berulang kali sesuai jumlah soal yang dibuat yaitu 40 soal.



Gambar 4.5 Membuat Quiz

5) Langkah selanjutnya adalah membuat tata cara bermain utang dengan desain berukuran A4. Pada lembar petunjuk tersebut, terdapat tulisan "Tata Cara Permainan UTANG" yang disertai dengan latar belakang gambar ular dan tangga yang transparan.



Gambar 4.6 Membuat lembar tata cara

- 6) Selanjutnya membuat lembar jawaban untuk quiz, lembar jawaban didesain dari word 2017, yang berisi judul "Lembar Jawaban Quiz", nama kelompok, dan nomer 1 40.
- 7) Setelah selesai membuat papan ular tangga, soal *quiz*, lembar tata cara kemudian semua desain disimpan dengan cara klik bagikan kemudian unduh.
- 8) Desain siap dicetak dan digunakan
- b. Validasi media, materi dan pembelajaran

Validasi dilakukan oleh ahli materi, media dan pembelajaran. Para evaluator mengisi angket yang telah disiapkan untuk mengevaluasi kecocokan media yang telah dikembangkan. Ibu Nailul Fauziyah,M.A seorang pakar materi dengan keahlian dalam bidang sejarah, dan Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I, seorang ahli media yang terampil dalam bidang teknologi, dipilih sebagai evaluator. Ibu Sri Mudawari, S.Pd sebagai ahli pembelajaran yang memiliki pengalaman mengajar. Hasil

validasi ahli media, materi dan pembelajaran dapat dilihat pada halaman 66-70.

4. Implementasi

Sebelum diimplementasikan, telah melewati proses validasi oleh evaluator. Pengujian media pembelajaran dimulai dengan *small groups* 10 siswa yang hasilnya kelayakan produk teruji kelayakannya dengan skor 95%, kemudian dilanjutkan dengan uji coba *big groups* 36 VII B di MTsN 4 Blitar. Peneliti memilih kelas VII B sebagai kelas *experiment* yang menggunakan media ular tangga, sementara kelas VII E ditetapkan sebagai kelas *control* yang tidak menggunakan media tersebut. Kedua kelas memiliki tingkat kesetaraan dan tidak termasuk dalam kelas unggulan.

Pada pengujian *big groups* oleh kelas *experiment*, yaitu VII B, dan kelas *control* yaitu VII E, pembelajaran dilaksanakan 2 x 45 menit. Pembelajaran dimulai dengan menyampaikan salam, berdoa, dan melakukan absensi. Sebelum peneliti memberikan penjelasan, siswa diminta untuk mengerjakan *pre-test* guna menilai pemahaman awal mereka. Setelah *pre-test* selesai, peneliti mulai menjelaskan materi kehidupan manusia masa pra-aksara. Setelah itu, menjelaskan tata cara dan aturan permainan ular tangga. Kemudian, siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok diberikan peralatan bermain seperti papan ular tangga, kartu kuis, lembar jawaban, dadu, dan pion.

Setelah semua siswa dibagi menjadi kelompok dan mendapatkan peralatan permainan, mereka secara bergantian bermain sesuai dengan instruksi yang diberikan. Setiap kelompok bermain selama 35 menit, dan

kelompok yang berhasil menjawab soal *quiz* dengan jumlah benar terbanyak akan menjadi pemenangnya. Setelah selesai, peneliti memberikan *post-test* untuk mengevaluasi hasil belajar setelah penerapan media ular tangga. Sehingga dapat diketahui perbandingan hasil *pre-test dan post-test*.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menganalisis langkah-langkah yang diambil oleh peneliti selama pengembangan media ular tangga guna menentukan tingkat kelayakannya. Hasil tes siswa terhadap penggunaan media ular tangga sebelum dan sesudah penerapan juga dievaluasi. Jika dalam tahap *review* masih terdapat kekurangan, peneliti akan melakukan perbaikan pada media yang telah dikembangkan.

- Analisis data validasi untuk menilai kelayakan produk, sebagai dasar uji coba dalam small group.
- b. Evaluasi uji coba *small groups* untuk mengatahui kelayakan media dalam skala kecil, sehingga dapat dijadikan dasar kelayakan uji coba *big group*.
- c. Evaluasi uji coba big groups untuk mengetahui keefektivitasan media dalam skala besar, sehingga dapat diketahui dampaknya jika digunakan dalam skala luas.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Data validitas

Pakar materi dan media melakukan validasi secara kualitatif dan kuantitatif, yang dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan. Hasil tersebut disajikan sebagai berikut:

a. Validasi ahli materi

Uji validasi materi oleh ibu Nailul Fauziyah, M.A sebagai ahli sejarah di UIN Malang. Berikut data hasil validasi ahli materi:

1) Data kuantitatif

Tabel 4.3
Penilaian Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuain isi materi kehidupan manusia masa pra- aksara dengan Capaian Pembelajaran(CP)	4	4	Sangat valid
2.	Kesesuain isi materi kehidupan manusia masa pra- aksara dengan Tujuan Pembelajaran(TP)	4	4	Sangat valid
3.	Materi kehidupan manusia masa pra-aksara sesuai dengan tema dan subtema	3	4	Valid
4.	Penyajian materi kehidupan manusia masa pra-aksara sesuai dengan kemampuan siswa	4	4	Sangat valid
5.	Penyajian materi kehidupan manusia masa pra-aksara mudah dipahami siswa	4	4	Sangat valid
6.	Materi dengan bantuan media ular tangga membantu siswa dalam belajar materi kehidupan manusia masa pra- aksara	4	4	Sangat valid
7.	Materi kehidupan menusia masa pra aksara dengan bantuan media ular tangga dapat mendorong semangat belajar siswa	4	4	Sangat valid
8.	Bahasa yang digunakan pada media ular tangga jelas	3	4	Valid
9.	Bahasa yang digunakan pada media ular tangga mudah dipahami	3	4	Valid
10.	Pertanyaan pada media ular	4	4	Sangat valid

	tangga jelas dan mudah			
	dipahami			
11.	Pertanyaan pada media ular	3	4	Valid
	tangga sesuai dengan materi	3	4	v anu
12.	Pertanyaan pada media ular			
	tangga sesuai dengan	4	4	Sangat valid
	kemampuan siswa			
13.	Gambar yang disajikan sesuai	3	4	Valid
	dengan materi	3	4	v anu
14.	Gambar yang disajikan jelas	4	4	Songot volid
	dan menarik	4	4	Sangat valid
Jumla	ah	51	56	

2) Analisis Data kuantitatif

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x i} \ x \ 100\%$$

$$p = \frac{51}{56} \ x \ 100 \ \%$$

$$p = 91,07 \%$$

Berdasarkan data keseluruhan, hasil akhir validasi materi adalah 91,07% sesuai dengan patokan hasil sangat layak. *Feedback* yang diberikan oleh validator bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kecocokan materi yang disajikan dalam media ular tangga.

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran		
Nailul Fauziyah, M.A	Pada materi ditambahkan lagi		
	tentang aspek sosial yan		
	kaitannya dengan kehidupan		
	masa pra aksara		

b. Validasi Ahli Media

Proses validasi media oleh seorang ahli media pembelajaran, yaitu Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I, yang merupakan dosen PIPS UIN Malang. Berikut adalah data hasil validasi oleh ahli media:

1) Data kuantitatif

Tabel 4.5
Penilaian Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Tingkat Kevalidan
1.	Media ular tangga bermanfaat dalam pembelajaran	4	4	Sangat valid
2.	Media ular tangga mudah digunakan dalam pembelajaran	4	4	Sangat valid
3.	Media ular tangga menarik digunakan	4	4	Sangat valid
4.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok	4	4	Sangat valid
5.	Media menggunakan kalimat yang jelas	3	4	Valid
6.	Media menggunkan bahasa yang mudah dimengerti	3	4	Valid
7.	Media memiliki ukuran yang proposional	3	4	Valid
8.	Tulisan dalam media terlihat jelas	4	4	Sangat valid
9.	Tulisan dalam media sesuai dan proposional	3	4	Valid
10.	Media memiliki gambar yang menarik	4	4	Sangat valid
11.	Media menyajikan gambar sesuai materi	4	4	Sangat valid
12.	Pemilihan warna dalam media menarik	4	4	Sangat valid
13.	Pemilihan warna dalam media selaras	4	4	Sangat valid
14.	Peraturan permainan jelas dan mudah dipahami	4	4	Sangat valid
Juml	ah	52	56	

2) Analisis Data Kuantitatif

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x i} \ x \ 100\%$$

$$p = \frac{52}{56} x 100\%$$

$$p = 92,85\%$$

Hasil validitas media sebesar 92,85%, sesuai dengan *standart* yang menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat valid. Serta terdapat masukan dari ahli media yang perlu diperbaiki.

3) Data kualitatif

Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validator			Kritik dan Saran				
Imam	Wahyu	Hidayat,	1.	Font	yang	digunakan	agar
M,Pd.I			mudah dibaca				
			2. Warna gambarnya b			bisa	
			disesuaikan				
			3.	Untuk	peratui	an diganti ta	ta cara

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Uji validasi pembelajaran oleh ibu Sri Mudawari, S.Pd sebagai ahli pembelajaran. Berikut data hasil validasi ahli pembelajaran:

Tabel 4.7

Penilaian Ahli Pembelajaran

1) Data Kuantitatif

No	Pertanyaan	Skor	Skor Max	Tingkat Kevalidan
1.	Kesesuian materi yang disajikan dengan pengembangan media ular tangga	4	4	Sangat valid
2.	Memudahkan dalam proses pembelajaran	4	4	Sangat valid
3.	Memberikan pemahaman tentang materi kehidupan	3	4	Valid

	manusia masa pra aksara			
4.	Tampilan media menarik	4	4	Sangat valid
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	4	4	Sangat valid
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	Sangat valid
7.	Kemudahan dalam penggunaan	4	4	Sangat valid
8.	Memudahkan dalam memahami materi kehidupan manusia masa pra aksara	3	4	Valid
9.	Memberikan kesan yang menyenangkan dalam belajar IPS	4	4	Sangat valid
10.	Mampu mendorong belajar sehingga hasil belajar meningkat	3	4	Valid
Juml	lah	37	40	

2) Analisis Data Kuantitatif

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x i} \ x \ 100\%$$

$$p = \frac{37}{40} \ x \ 100\%$$

$$p = 92,05\%$$

Hasil validitas pembelajaran sebesar 92,05%, sesuai dengan *standart* yang menunjukkan bahwa sangat valid. Serta terdapat masukan dari ahli pembelajaran yang perlu diperbaiki.

3) Analisis Kualitatif

Tabel 4.8 Kritik dan Saran dari Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran			
Sri Mudawari, S.Pd	1. Papan bisa ditambah gambar			
	lagi agar lebih menarik			
	2. Materi diringkas saja agar			
	tidak terlalu banyak			

2. Data uji coba butir soal

a. Uji validitas

Tabel 4.9
Hasil Uji Coba Butir Soal

No	R Tabel	R Hitung	Tingkat Validitas
1.	0,344	0.449882	VALID
2.	0,344	0.092201	TIDAK VALID
3.	0,344	0.38745	VALID
4.	0,344	0.379209	VALID
5.	0,344	0.368406	VALID
6.	0,344	-0.06563	TIDAK VALID
7.	0,344	0.65271	VALID
8.	0,344	0.436776	VALID
9.	0,344	0.448046	VALID
10.	0,344	0.353479	VALID
11.	0,344	0.463654	VALID
12.	0,344	0.413507	VALID
13.	0,344	0.463195	VALID
14.	0,344	0.379209	VALID
15.	0,344	0.560057	VALID
16.	0,344	0.264927	TIDAK VALID
17.	0,344	0.38099	VALID
18.	0,344	0.314048	TIDAK VALID
19.	0,344	0.225068	TIDAK VALID
20.	0,344	0.353829	VALID
21.	0,344	-0.16335	TIDAK VALID
22.	0,344	0.408566	VALID
23.	0,344	0.365695	VALID
24.	0,344	0.378685	VALID
25.	0,344	0.363328	VALID
26.	0,344	0.463195	VALID
27.	0,344	0.154965	TIDAK VALID
28.	0,344	0.463451	VALID
29.	0,344	0.417656	VALID
30.	0,344	0.121408	TIDAK VALID

Tabel 4.10

Soal yang Dipakai

No	R Tabel	R Hitung	Tingkat Validitas
1.	0,344	0.449882	VALID
2.	0,344	0.38745	VALID
3.	0,344	0.379209	

4.	0,344	0.368406	
5.	0,344	0.65271	
6.	0,344	0.436776	
7.	0,344	0.448046	
8.	0,344	0.353479	
9.	0,344	0.463654	
10.	0,344	0.413507	
11.	0,344	0.463195	
12.	0,344	0.379209	
13.	0,344	0.560057	
14.	0,344	0.38099	
15.	0,344	0.353829	
16.	0,344	0.408566	
17.	0,344	0.378685	
18.	0,344	0.363328	
19.	0,344	0.463195	
20.	0,344	0.463451	

b. Uji reabilitas

Tabel 4.11
Uji Reabilitas

Reliability Statistics							
Cronbach's							
Alpha	N of Items						
.800	20						

Hasil uji reabilitas 20 soal yang valid menggunakan IBM SPSS 23 nilai *cronbach's alpha* yaitu 0,800. Jika dikategorikan dalam kriteria koefesien reabilitas menurut Guilford termasuk kategori tinggi.

c. Uji tingkat kesukaran

Tabel 4.12

Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas VII F

No	Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0.666667	Mudah
2.	0.757576	Mudah
3.	0.787879	Mudah
4.	0.727273	Mudah
5.	0.636364	Sedang

6.	0.636364	Sedang
7.	0.757576	Mudah
8.	0.666667	Mudah
9.	0.666667	Mudah
10.	0.878788	Mudah
11.	0.757576	Mudah
12.	0.787879	Mudah
13.	0.666667	Mudah
14.	0.69697	Mudah
15.	0.727273	Mudah
16.	0.666667	Mudah
17.	0.515152	Sedang
18.	0.787879	Mudah
19.	0.757576	Mudah
20.	0.454545	Sedang

d. Uji daya beda

Tabel 4.13
Uji Daya Beda Butir Soal Kelas VII F

No	Daya Beda	Keterangan
1.	0.404412	Tinggi
2.	0.227941	Sedang
3.	0.169118	Rendah
4.	0.286765	Sedang
5.	0.584559	Tinggi
6.	0.341912	Sedang
7.	0.227941	Sedang
8.	0.404412	Tinggi
9.	0.404412	Tinggi
10.	0.235294	Sedang
11.	0.227941	Sedang
12.	0.290441	Sedang
13.	0.525735	Tinggi
14.	0.345588	Sedang
15.	0.165441	Rendah
16.	0.404412	Tinggi
17.	0.213235	Sedang
18.	0.290441	Sedang
19.	0.349265	Sedang
20.	0.452206	Tinggi

e. Nilai siswa uji coba butir soal

Tabel 4.14
Hasil Nilai Uji Coba Butir Soal Kelas VII F

No	Nama Siswa	Jumlah Benar	Nilai
1.	Abdahu Al-Mukarrom	16	53
2.	Achmad Xavi Khedira	16	53
3.	Aditya Diki Prayoga	10	33
4.	Agis	15	50
5.	Ahmad Kurniawan	13	43
6.	Amelia Ramadani	16	53
7.	Cindy Aulia Putri	16	53
8.	Dicky Satria Wibowo	17	56
9.	Eka Maulana Ashar	17	56
10.	Elbi Nur Haini	17	56
11.	Elisia Febrianty H	19	63
	Erlangga Setyo N	11	37
	Febriana	10	33
14.	Fitri Sylvia Novitasari	4	14
	Ika Amalia Salsabila	20	66
16.	Irfan Ainur Ridho M	18	60
17.	M Ardyansyah	15	50
	Mohammad Adib Ridho	15	50
19.	Muhammad Mahmud Al Fatih	10	33
20.	Muhammad Rakha Sakha Assyura	18	60
21.	Muhammad Yasin A	7	23
22.	Nabilah Apriliana	19	63
23.	Naufal Tegar Laksmana	13	43
24.	Nayla Eka Arvenna K	14	47
25.	Niko Prasetyawan	9	30
	Novela Dinata	18	60
27.	Qaulan Tsania	9	30
28.	Retno Tunik Andriani	14	47
29.	Revania Kharisma Putri	16	53
30.	Serina Yonita	18	60
31.	Syania Labib Syalafina	17	56
	Wahidatul Puji R	8	27
	Wildan Muzakki A	7	23

3. Data uji coba kelompok kecil

Pengujian awal melibatkan 10 siswa kelas VII H. Pengujian awal dilakukan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media ular tangga.

Tabel 4.15

Data Kelompok Kecil

No	Nama siswa
1.	Octavia Wahyu R
2.	Rahma Wardahni F N
3.	Fadhilah Aswa Thama Maulana Azzam
4.	Zidan
5.	Abdul Felix Fauzi Nasher
6.	Farros Adyasmara P
7.	M Shaquille Abimayu
8.	Balqis Maurensya Putri Agusta
9.	M Taufikul Zada
10.	Sella Eka Yufinda Ramadhani

Berikut pertanyaan angket yang diberikan kepada 10 siswa:

Anget Penilaian Kelompok Kecil

Tabel 4.16

Simbol	Aspek Penilaian
A	Kejelasan aturan atau tata cara permainan ular tangga
В	Kemudahan penggunaan media ular tangga
С	Kejelasan pemberian evaluasi
D	Kejelasan bahasa yang digunakan
Е	Kesesuaian bahasa yang digunakan
F	Kejelasan gambar pada media ular tangga
G	Kesesuian gambar pada media ular tangga
Н	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi

Tabel 4.17

Angket Respon Siswa

Nama siswa	A	В	С	D	E	F	G	H
Octavia Wahyu R	4	4	3	4	3	4	4	4
Rahma Wardahni F N	3	3	4	4	4	3	4	3
Fadhilah Aswa Thama Maulana A	4	4	4	4	4	4	4	4
Zidan	4	4	4	4	4	4	4	4
Abdul Felix Fauzi Nasher	4	3	4	3	4	4	4	4

Farros Adyasmara P	4	3	4	4	4	4	4	4
M Shaquille Abimayu	3	4	4	3	3	4	3	4
Balqis Maurensya Putri Agusta	4	4	4	4	4	4	4	3
M Taufikul Zada	4	4	4	3	4	4	4	4
Sella Eka Yufinda Ramadhani	4	4	3	4	4	4	4	4
ΣX	38	37	38	37	38	39	39	38
ΣXi (skor maksimal)	40	40	40	40	40	40	40	40
%	95	92,5	95	92,5	95	97,5	97,5	95
% TOTAL				95	%			

Berdasarkan penilaian 10 siswa dari kelas VII H yaitu hasilnya

menunjukan antara 95% Maka kriteria media pembelajaran sangat valid. Serta ada kritik dan saran dari siswa yang perlu dipertimbangkan.

Tabel 4.18 Kritik dan Saran dari Siswa

Media	Kritik dan Saran
Media ular tangga	1. Untuk warna papan diubah
	menjadi lebih tajam agar lebih
	menarik
	2. Untuk soal quiz nomer 6 warna
	font diubah hitam agar lebih
	jelas

4. Data uji coba kelompok besar

a. Pretest dan postes kelas eksperiment (VII B)

Tabel 4.19

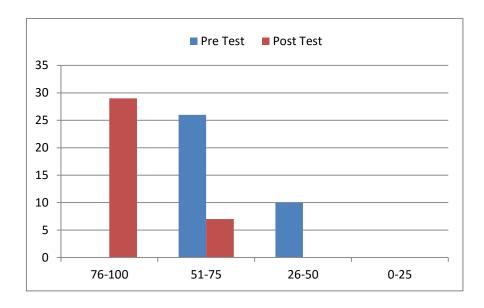
Data Kelas Eksperimen

No	Nama siswa	Pretest	Postest
1.	Adetya Dwi Alfarelli	70	90
2.	Ahmad Helmi	50	85
3.	Aldo Prasetyo	55	100
4.	Almira Neva Janitra	65	85
5.	Cherryl Dwi Silvyana	80	90
6.	Dimas Adi Putra Nursalim	60	100
7.	Diyah Ayuk Puspita Sari	45	95
8.	Fahra Dona Acintya Putri	75	85
9.	Hafiza Aura Febrianti	60	85

10.	Izzam Akbar Bianto	65	90
11.	Jaguar Geniusa Javanoa Haris	55	80
12.	Jasmin Choirul Fauzira	40	80
13.	Juwita Nur Aini	45	95
14.	Kafa Haykal Khowim	50	90
15.	M. Zuhdi Reza At Tamami	60	80
16.	Maulana Yusuf Muzaki	40	75
17.	Mohammad Rega Fariza	65	100
18.	Muhammad Akbar Nur Sa`Id	50	90
19.	Muhammad Daffa Mifzal Maulana	55	95
20.	Muhammad Davin Syahputra	45	80
21.	Muhammad Hanafi	40	85
22.	Muhammad Na`Im Fauzan	60	90
23.	Muhammad Zukhrufi Al Ulumi	55	95
24.	Neyha Saqila Putri	50	80
25.	Niken Aulia Wardani	40	90
26.	Ninik Setiyani	45	95
27.	Nur Ira Zumaroh	70	85
28.	Nur Lailatun Nikmah	75	80
29.	Putri Aulia Nur Khasanah	60	85
30.	Refina Prabandari	55	75
31.	Reininda Zahra Yudianta Putri	40	90
32.	Shofi Umami	40	80
33.	Siti Nurkholifah	50	85
34.	Tristan Rasya Nayottama	45	80
35.	Venika Mei Widodo	75	90
36.	Zsa Zsa Zahrotunisrina	60	95
RATA	A-RATA	55,27	87,5

Tabel 4.20
Kategori Skor Interval Kelas Eksperimen

Skor Interval	Kategori	n Pre Test	%	n Post Test	%
76-100	Sangat	0	0%	29	80,5%
	baik				
51-75	Baik	26	72,2%	7	19,5%
26-50	Buruk	10	27,8%	0	0%
0-25	Sangat	0	0%	0	0%
	Buruk				
Jun	nlah	36	100%	36	100%



Gambar 4.7 Histogram Frekuensi Kelas Eksperiment

Berdasarkan histrogam diatas, dapat dilihat peningkatkan hasil nilai pre test dan post test. Pada kategori sangat baik nilai n pre test 0 dan post test 29 . Kategori baik n pre test 26 dan n post test 7. Kategori buruk n pre test 10 dan n post test 0. Serta kategori sangat buruk n post dan pre test sama-sama 0.

b. Pretest dan posttest kelas kontrol (VII E)

Tabel 4.21

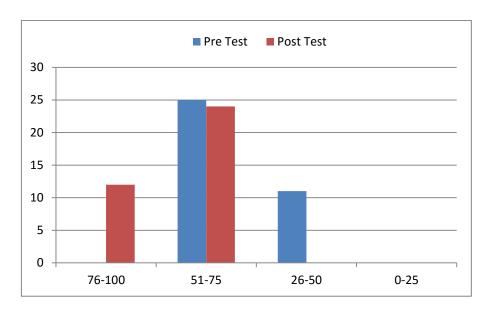
Data Kelas Kontrol

No	Nama siswa	Pretest	Postest
1.	Achmad Wafi Syahputro	70	80
2.	Aditya April Lino	65	75
3.	Alga Audistira Pratama	50	70
4.	Alimda Muhammad Nadhif	40	70
5.	Amirul Iman Maulana	45	75
6.	Aqilah Syahquita	60	70
7.	Arbino Kharis Madhani	75	80
8.	Ardan Ardiawan Putra Pratama	55	70
9.	Areta Nafalia	45	75
10.	Bima Eka Ramadhani	50	70
11.	Citra Ayu Lestari	60	70
12.	David Caesar Faristian	65	75
13.	Devita Aurellia Putri	70	75

Tabel 4.22						
50.	RATA-RATA	57,2	73,47			
36.	Yosihanif Mayvan Alkahfi	70	75			
35.	Widiana Mustika Rahayue	50	80			
34.	Syifa Rizky Auliya	65	85			
33.	Syafina Amelia Efa	60	70			
32.	Sesillia Nur Safitri	55	70			
31.	Revalina Adila Safa	55	70			
30.	Rehan Alfarizky	45	75			
29.	Putri Nur Shabrina Az-Zahra	50	70			
28.	Octa Viranti Syafariyah	65	70			
27.	Najwa Al Kena Kesyafa	60	80			
26.	Naila La'la'ul Khasna	70	80			
25.	Nafrisa Aira Nur'aini	65	70			
24.	Nabila Eka Cahyani	60	75			
23.	Muchamad Affan Dwi Alfaro	55	70			
22.	Mohamad Rizky Qhotibul Umam	50	70			
21.	Jelita Astiva Lailatul Chusna	45	75			
20.	Javas Ahmad Daroini	60	70			
19.	Giofani Aldi Wijaya	55	70			
18.	Galang Ananda Widodo	60	70			
17.	Erfina Fatimatul Azizah	65	80			
16.	Eka Naisila Zayyinatu Abidah	50	70			
15.	Diki Dwi Saputra	55	75			
14.	Dhomas Atha Rui	45	70			

Kategori Interval Kelas Kontrol

Skor Interval	Kategori	n Pre Test	%	N Post Test	%
76-100	Sangat	0	0%	12	33,3%
	baik				
51-75	Baik	25	69,5%	24	66,67%
26-50	Buruk	11	30,5%	0	0%
0-25	Sangat	0	0%	0	0%
	Buruk				
Jun	nlah	36	100%	36	100%



Gambar 4.8 Histogram Frekuensi Kelas Kontrol

Berdasarkan histrogam diatas, dapat dilihat peningkatkan hasil nilai pre test dan post test. Pada kategori sangat baik nilai n pre test 0 dan post test 12 . Kategori baik n pre test 25 dan n post test 24. Kategori buruk n pre test 11 dan n post test 0. Serta kategori sangat buruk n post dan pre test sama-sama 0.

c. Analisis Deskriptif

Tabel 4.23

Deskriptive Statistcs

Descrptive Statistics

	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	Pre Test Kontrol	Post Test Kontrol
N Valid	36	36	36	36
Missing	0	0	0	0
Mean	58.47	85.97	58.06	74.03
Std. Error of Mean	1.604	1.475	1.646	1.257
Median	60.00	85.00	60.00	75.00
Std. Deviation	9.623	8.849	9.876	7.542
Variance	92.599	78.313	97.540	56.885

Range	35	30	35	30
Minimum	40	70	40	60
Maximum	75	100	75	90

Data deskriptif tiap kelas 36 siswa. Nilai minimal 40 dan maximal

75 untuk kelas *pre-test experiment*. Nilai kelas *post-test eksperimen* minimum 70 dan maximum 100. Nilai minimum *pre-test* kelas *control* 40 dan maximum 75. Sedangkan nilai minimum *post-test* kelas *control* 60 dan maximum 90.

d. Uji Normalitas

Tabel 4.24 Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmo	gorov-Sm	irnov ^a	Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Test Kelas Eksperimen	.119	36	.200 [*]	.961	36	.231
	Post Test Kelas Eksperimen	.123	36	.187	.946	36	.079
	Pre Test Kelas Kontrol	.106	36	.200 [*]	.959	36	.194
	Post Test Kelas Kontrol	.135	36	.097	.955	36	.149

^{*.} This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) semua data > 0,05, maka data tersebut terdistribusi normal.

a. Lilliefors Significance Correction

e. Uji Homogenitas

Tabel 4.25 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.115	3	140	.345
	Based on Median	.990	3	140	.399
	Based on Median and with adjusted df	.990	3	135.019	.399
	Based on trimmed mean	1.107	3	140	.349

Variasi data *post test* kelas *experiment* dan *control* adalah homogen, dimana nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan *mean* adalah 0,345 > 0,05. Sehingga homogenitas terpenuhi.

f. Uji Independen t-test

Tabel 4.26

Group Statistics

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar IPS	Kelas B (Post Test Eksperimen)	36	85.97	8.849	1.475
	Kelas E (Post Test Kontrol)	36	74.03	7.542	1.257

Rata-rata hasil *post-test* untuk kelas *experiment* 85,97, sementara rata-rata hasil post-test kelas *control* 74,03. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil *post-test* kelas *experiment* jauh lebih tinggi daripada rata-rata hasil *post-test* kelas *control*.

Tabel 4.27

Independent Sample Test

Independent Samples Test

_					enaent .					
		Leve	ene's							
		Tes	t for							
		Equa	lity of							
		Varia	nces			t-tes	t for Equality	of Means		
									95	5%
									Confi	dence
						Sig.			Interva	al of the
						(2-	Mean	Std. Error	Diffe	rence
		F	Sig.	Т	Df	tailed)	Difference	Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal									
Belajar	variances	.929	.338	6.164	70	.000	11.944	1.938	8.079	15.809
IPS	assumed									
	Equal									
	variances					000	44.0	4.055		45.04
	not			6.164	68.285	.000	11.944	1.938	8.078	15.811
	assumed									

Berdasarkan *uji independent t-test* dengan (df) = N-1=36, diperoleh nilai t hitung=6,164, yang melebihi t tabel=1,688. Selain itu, nilai (sig) (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05. Dari sini dapat dilihat terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *post-test* kelas *experiment* dan *control*. Rata-rata *post-test experiment* lebih tinggi daripada kelas *control*. Berdasarkan hasil *uji t* yang disebutkan, menunjukan penggunaan media ular tangga lebih efektif daripada konvensioanal. Temuan dari *uji t* menunjukan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga antara kelas *experiment* dan *control*.

C. Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari validator, peneliti memperbaiki media ular tangga. Hasil revisi berdasarkan masukan dari ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.28 Hasil Revisi dari Validator

No	Sebelum Revisi	Saran	Setelah Revisi
1.	Animisme merupakan kepercayaan pada A. Roh nenek moyang/leluhur B. Roh hewan C. Benda benda keramat D. Tumbuh-tumbuhan	Font yang digunakan agar mudah dibaca	A. Roh nenek moyang/leluhur B. Roh hewan C. Benda-benda keramat D. Tumbuh-tumbuhan
2.	Thirtin 99 88 97 96 Guiz 94 93 92 91	Warna gambarnya bisa disesuaikan	THICKN S. 88 97 96 DUZ 94 93 92 91 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
3.	rekaturan 👸	Untuk	TATA CARA
	Permainan NTANG	peraturan	Permainan MTANG
	Setiap Kelompok terdiri dari 5-6 pemain Setiap pemain memiliki 1 pion untuk dijalankan	diganti tata	Setiap KelompoK terdiri dari 5-6 pemain Setiap pemain memiliki 1 pion untuk dijalankan
	Setiap pemain secara bergantian berjalan sesuai jumlah mata dadu yang didapat Jika pemain berhenti dikotak bawah tangga, maka pemaian dapat naik ke atas tangga Jika pemain berhenti di kotak ekor ular pemaian harus turun ke kotak bergambar kepala ular Jika pemain berhenti di kotak duiz maka pemain harus mengambil quiz yang telah disediakan dan menjawabnya pada lembar jawaban Jika pemaian berhenti di kotak box UTANG maka pemain harus mengambil kupon di box UTANG Kelompok yang menjawab quiz secara benar dengan jumlah terbanyak. Jika pemain tidak mengikuti peraturan yang dibuat akan diakkualifikasi dari anggota kelompok	cara	Setiap pemain secara bergantian berjalan sesuai jumlah mata dadu yang didapat Jika pemain berhenti dikotak bawah tangga, maka pemaian dapat naik ke atas tangga Jika pemain berhenti di kotak ekor ular pemaian harus turun ke Kotak bergambar kepala ular Jika pemain berhenti di Kotak auiz maka pemain harus mengambil quiz yang telah disediakan dan menjawabnya pada lembar jawaban Jika pemaian berhenti di Kotak box UTANG maka pemain harus mengambil Kupon di box UTANG Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang menjawab quiz Secara benar dengan jumlah terbanyak Jika pemain tidak mengikuti peraturan yang dibuat akan diakkualifikasi dari anggota Kelompok

Selain itu, peneliti juga megubah media ular tangga untuk tahap akhir. Hasil temuan perubahan dan revisi media oleh 10 siswa *small group* sebagai berikut:

Tabel 4.29
Hasil Revisi dari Kelompok Kecil

No	Sebelum Revisi	Saran	Setelah Revisi
1.	THILD 99 5 98 97 96 Built 94 93 92 91 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Untuk	FINISH 32 33 34 20 36 50 0012 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
		warna	
		papan	
		ular	
		tangga	
		diubah	
		menjadi	
		lebih	
		tajam	
2.	Quiz UTANG 6 Dua jenis kebudayaan pada zaman paleolithikum A. Kebudayaan Wajak dan Sangiran B. Kabudayaan Wajak dan Ngawi C.Kebudayaan Sangiran dan Mejokerio D. Kebudayaan Sangiran dan Mejokerio	Untuk	O Dua jenis kebudayaan pada zaman paleolithikum A. Kebudayaan Wajak dan Sangiran B. Kabudayaan Wajak dan Ngawi C.Kebudayaan Ngandong dan Pacitan D. Kebudayaan Sangiran dan Mojokerto
		soal quiz	
		nomer 6	
		warna	
		font	
		diubah	
		hitam	
		agar lebih	
		jelas	

BAB V

PEMBAHASAN

Media merupakan komponen integral dalam pembelajaran yang siswa.⁴² Penggunaan media memungkinkan komunikasi dan guru memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Menurut Mudlofir dan Rosyidah menyatakan media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar sehingga memperolah hasil belajar yang memuaskan.⁴³ Pentingnya peran media mengharuskan guru untuk memilih dengan cermat jenis media yang digunakan agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan media yang tepat tidak hanya akan memperkaya pemahaman siswa, tetapi juga akan merangsang rasa ingin tahu mereka. Dengan demikian, terciptalah lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan dinantikan siswa.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa anak usia SMP/MTs masih memiliki minat tinggi dalam bermain, suka pada hal yang baru dan menyenangkan. Dengan karakteristik tersebut, guru harus selektif memilih media untuk siswa. Salah satu media jarang dimanfaatkan namun menyenagkan yakni media permainan. Pemanfaatan media permainan dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa mengembangkan

⁴² Erika Rahayu, Rusmin Ar, And Deskoni Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 10 Palembang," *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 6, No. 2 (November 26, 2019): 5, Https://Doi.Org/10.36706/Jp.V6i2.9128.

^{43 &}quot;Http://Eprints.Umg.Ac.Id/5175/6/6.%20BAB%20II.Pdf," n.d., 8.

kemampuan belajar dan memahami materi dengan baik.⁴⁴ Salah satu media permainan yang dapat digunkan yakni ular tangga. Media ini terdiri dari papan permainan, pion, dadu, box utang dan *quiz* yang dikemas untuk kebutuhan pembelajaran. Dengan penggunaan media permainan ini, diharapkan dapat menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memikat siswa, serta memperkuat pemahaman terhadap materi.

Melalui media ular tangga diharapkan siswa merasa gembira dan termotivasi dalam belajar, sehingga menghasilkan pencapaian belajar yang optimal. Hasil belajar menjadi indikator penilaian peserta didik selama proses pembelajaran. ⁴⁵ Penting untuk mengetahui hasil belajar guna menilai tingkat keberhasilan siswa selama pembelajaran. Faktor yang mempengaruh pencapaian belajar termasuk faktor eksternal, seperti kemampuan guru memilih model pembelajaran. Fenny dalam penelitainnya *Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 2 Tehoru*, bahwa menerapkan model ular tangga dapat meningkatkan pencapaian belajar. ⁴⁶

Selain itu faktor internal dapat berasal dari motivasi siswa. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang bagus. Ketika siswa termotivasi, mereka akan mencapai hasil yang maksimal. Salah satu metode

⁴⁴ Linda Setyo Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remi pada Materi Bangun Datar" 1 (2019): 19.

Erika Rahayu, Rusmin Ar, And Deskoni Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 10 Palembang," *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 6, No. 2 (November 26, 2019): hal 7, Https://Doi.Org/10.36706/Jp.V6i2.9128.
 Fenny Adnina Daulay and Nana Ronawan Rambe, "Penerapan Media Ular Tangga dalam

⁴⁶ Fenny Adnina Daulay and Nana Ronawan Rambe, "Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Neger 2 Tehoru," *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, June 30, 2023, 34, https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196.

untuk memotivasi siswa adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan agar hasil belajar mereka optimal. Menurut Islam, menuntut ilmu adalah wajib bagi semua orang. Banyak sekali ayat al Quran dan hadist yang mendorong semua orang agar mencari ilmu, seperti dalam H.R Muslim yang menyatakan bahwa orang yang berilmu tak terputus setelah ia meninggal:

"Jika seseorang meninggal, terputuslah amalannya, kecuali dari tiga hal: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat atau anak sholeh yang berdoa untuknya(H.R. Muslim)."

Dari hadist tersebut menjadi motivasi bagi semua orang untuk mencari ilmu, karna salah satu amal yang tidak terputus adalah ilmu yang bermanfaat.

Pada proses pengembangan, peneliti juga melakukan desain media ular tangga yang disesuaikan dengan materi kehidupan manusia masa pra aksara dan karakteristik siswa. Merancanag ini penting agar produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang telah ditetapkan. Setelah desain, dilakukan proses pengembangan menggunakan aplikasi *canva* dengan menyesuiakan gambar, warna, filter, font, ukuran dan elemen lainnya. Harapanya dapat memfasilitasi siswa agar hasil belajar mereka optimal. Tentunya sebelum digunakan produk telah melalui proses validasi ahli media

4

⁴⁷ Yulaika Ramadhani, "Daftar Dalil Di Al Quran Dan Hadist Keutaman Menuntut Ilmu," accessed March 29, 2024, https://tirto.id/dalil-menuntut-ilmu-dalam-ayat-al-quran-keutamaan-orang-berilmu-gv9o.

⁴⁸ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (June 27, 2018): 174, Https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171.

dengan nilai 92,85%, ahli materi 91,07%, ahli pembelajaran 92,05% dan 10 siswa mendapat 95%. Penilaian tersebut termasuk kategori sangat layak. Peneliti juga mendapat masukan terhadap media yang dikembangkan. Upaya peneliti yakni memperbaiki media sesuai arahan dari validator.

Setelah dinyatakan layak, dilakukan uji coba produk dalam skala besar. Peneliti berperan sebagai guru IPS di kelas VII B dan VII E. Kelas VII B dipilih sebagai kelompok *experiment* yang menggunakan media ular tangga, sedangkan kelas VII E dipilih sebagai kelompok *control* yang tidak memakai media tersebut. Kedua kelas tersebut memiliki tingkat kesetaraan dan tidak termasuk dalam kelas unggulan.

Uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh *experiment* (VII B) dan control (VII E), setiap sesi pembelajaran dilakukan selama 2 x 45 menit. Proses pembelajaran dimulai dengan memberikan salam, berdoa, melakukan absensi kemudian pemberian materi dan penggunaan media. Penggunaan media berlangsung 35 menit, kemudian mengerjakan *post test*. Hasil yang diperoleh yakni rata-rata post-test *experiment* 85,97, sedangkan *control* 74,03. Berdasarkan *uji independent sample t-Test* dengan derajat kebebasan (df) = N-1=36, diperoleh nilai t hitung=6,164, yang lebih besar dari nilai t tabel=1,688. Selain itu, nilai *signifikansi* (*sig*) (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05. Hal ini bahwa terdapat perbedaan yang *signifikan* antara nilai rata-rata *post-test* kelas *experiment* dan *control*. Rata-rata *post test experiment* lebih tinggi daripada rata-rata *post-test control*. Maka mengkonfirmasi hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Ini mengindikasikan media ular tangga efektif dan layak untuk pembelajaran.

Menurut Santrok, permianan adalah aktivitas mengembirakan yang dilakukan untuk kesenangan. Piaget juga berpendapat bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi untuk mendorong perkembangan kognitif anak. Pada pembelajaran media ular tangga ini memberikan kesempatan siswa untuk lebih dominan, dan menumbuhkan kegembiraan saat belajar. Namun kekuranganya siswa menjadi ramai dan teriak-teriak ketika berhasil menjawab quiz, namun hal tersebut menjadi bentuk ungkapan rasa senang meraka dalam pembelajaran. Dimana saat permainan terdapat kartu *quiz* yang harus mereka jawab. Ketika siswa mendapat kartu *quiz* siswa harus berusaha menjawab soal yang didapat dan berusaha maksimal untuk menguasai materi untuk menjawabnya, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajarnya. Ini kontras dengan situasi di kelas konvensional, di mana siswa cenderung bersikap pasif, yang kemudian dapat menyebabkan mereka merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan penelitian Faisal Ibnu Haryanto *Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Kerajaan Islam, Hindhu, Budha untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Ngaringan 03.*⁵¹ Penelitian yang dilakukan kepada 10 siswa ini menghasilkan rata-rata *pre test* 51 dan rata-rata *post test* 86. Serta hasil *uji t Test* menunjukan bahwa t hitung > t tabel. Hasil t hitung= 3,712 dan T tabel=1,833 Hal ini menunjukan terdapat perbedaan signifikan antara sebelum penggunaan dan sesudah penggunaan.

_

⁴⁹ Anggi Eka Haryanti, Usep Kustiawan, And Retno Tri Wulandari, "Efektivitas Permainan Flower Circuit Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Trenggalek," N.D., 51.

⁵⁰ Ibid, 51.

⁵¹ Henryanto Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Kerajaan Islam, Hindu, Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Ngaringan 03 Skripsi." Hal. 79.

Begitupun dengan penelitian yang dilakukan Ani Lestari, Masturi dan Sulhadi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbentuk Permainan Ular Tangga Menggunakan Adobe Flash.*⁵² Penelitian yang dilakukan kepada 32 siswa ini menghasil rata-rata *pre test* 54,83 dan rata-rata *post test* 73,87. Hal ini juga menunjukan perbedaan besar antara *pre test* dan *post test*.

Media ular tangga ini sangat cocok digunakan untuk materi kehidupan manusia masa pra aksara. Hal ini karna berdasarkan permasalahan yang ditemukan ketika wawancara dan observasi bahwa siswa merasa jenuh saat pembelajaran khususnya pembelajaran IPS materi kehidupan manusia masa pra aksara. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni membuat media yang menyenangkan dengan harapan dapat mengatasi rasa kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dari beberapa penelitian yang mengembangkan media permainan ular tangga bahwa media permaianan ular tangga memiliki keunggulan, menurut Ferryka media ini dapat dijadikan media yang menarik bagi siswa karna disajikan dalam bentuk permainan.⁵³. Kedua penelitian yang dilakukan oleh Indriasih menyatakan media permainan ular tangga dapat membantu siswa memahami materi, membantuk kemandirian siswa, sekaligus dapat menerapkan pendidikan karakter melalui

⁵² Ani Lestari, Masturi, And Sulhadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbentuk Permainan Ular Tangga Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Smp," 2020. Hal 317.

⁵³ Ferryka P, "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Magistra*, 2017, 59, https://osf.io/8bwg3/download.

permainan tersebut.⁵⁴ Ketiga, Fitriana menyatakan media permaianan ular tangga dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampikan pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa dapat membentuk sikap dan keterampilan melalui kerja kelompok.⁵⁵ Keempat penelitian oleh Azzahra yang menyatakan media pembelajaran permainan ualr tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran, media ini bisa mengajak siswa belajar sambil bermain dalam kelompok, memudahkan siswa belajar karna dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.⁵⁶

Berdasarkan uraian dan hasil dari media ular tangga mengenai materi kehidupan manusia masa pra-aksara, dapat disimpulkan bahwa media tersebut berhasil menaikan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media ular tangga agar mendapat hasil pembelajaran IPS yang memuaskan. Jadi media ular tangga ini terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran kehidupan manusia masa pra aksara untuk kelas VII di MTsN 4 Blitar.

⁵⁴ Indiriasih A, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD," *Jurnal Pendidikan*, 2015, 59, http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/ view/343/319.

⁵⁵ Nur Syifa Fitriana, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik," 2018, 10.

⁵⁶ Ratu Fakhriyah Azzahra And Enung Nugraha, "Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa" 13, No. 02 (2021): 80.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

- 1. Media ular tangga dirancang agar meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Canva*. Desain yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, termasuk font, gambar, warna, ukuran, filter, dan alat pendukung lainnya. Sebelum diimplementasikan, media ular tangga telah diuji kelayakannya oleh ahli media dengan nilai 92,85%, ahli materi memberikan nilai 91,07%, ahli pembelajaran 92,05%, dan validasi oleh 10 siswa menghasilkan nilai 95%. Penilaian tersebut termasuk kategori sangat layak.
- 2. Media ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi kehidupan manusia masa pra aksara untuk kelas VII MTsN 4 Blitar. Pengujian dengan kelompok besar melibatkan kelas experiment dan kelas control. Berdasarkan uji independent t-test, rata-rata post test experiment 85,97, sementara rata-rata post-test kelas control 74,03. Sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelas experiment dan control.

B. Saran

1. Bagi sekolah

Diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran IPS dengan adanya media ular tangga materi kehidupan manusia Masa pra aksara bagi lembaga pendidikan, khusunya MTsN 4 Blitar.

2. Bagi guru

Media ini bisa menjadi referensi media untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Menjadikan media pembelajaran ini menumbuhkan semangat belajar, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mengurangi kejenuhan belajar.

4. Bagi peneliti

Menambah pemahaman dan pengetahuan tentang proses perencanaan, pembuatan dan evaluasi pengembangan media ular tangga materi kehidupan manusia masa pra aksara.

5. Bagi pembaca

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan pembaca, terutama di bidang pendidikan. Selain itu, dapat digunkaan sebagai pedoman untuk kegiatan pendidikan IPS materi kehidupan manusia masa pra aksara.

6. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan ada penelitian berkelanjutan dan berkesinambungan yang memungkinkan terjadi pengembangan pendidikan, sehingga para peniliti dapat memperluas pengetahuan mereka sendiri.

7. Bagi penelitian selanjutnya

Media ini masih memiliki kekurangan seperti papan ular tangga masih dicetak dengan dertas doff yang masih memungkinkan papan tersebut mudah rusak dan mudah luntur. Sehingga diharapakan begi penelitian

selanjutnya papan ular tangga bisa dibuat dengan bahan yang lebih tahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Indiriasih. "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd." *Jurnal Pendidikan*, 2015. Http://Jurnal.Ut.Ac.Id/Index.Php/Jp/Article/ View/343/319.
- Ah. Sanaky, Hujair. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safira Insan Press, 2009.
- Anitah, Sri. Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka, 2010.
- Arumsari, Bella Tri. "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd," N.D.
- Azzahra, Ratu Fakhriyah, And Enung Nugraha. "Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa" 13, No. 02 (2021).
- Bp, Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, And Yuyun Karlina. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," N.D.
- Daulay, Fenny Adnina, And Nana Ronawan Rambe. "Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Neger 2 Tehoru." *Indonesian Journal Of Teaching And Teacher Education*, June 30, 2023, 34–39. Https://Doi.Org/10.58835/Ijtte.V3i1.196.
- Efendi, Fauzanah Nawal, Warsono Warsono, And Agus Cahyadin. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Kelas Xii." *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi* 11, No. 1 (March 31, 2023): 75. Https://Doi.Org/10.25157/Jpb.V11i1.10175.
- Emzir. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif.* Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2007.
- Fitriana, Nur Syifa. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik," 2018.
- Guru, Calon. *Modul Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara*. Jakarta: Pegawai Pemerintahan Dan Perjanjian Kerja(Pppk), 2021.
- Haryanti, Anggi Eka, Usep Kustiawan, And Retno Tri Wulandari. "Efektivitas Permainan Flower Circuit Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Trenggalek," N.D.
- Henryanto, Faisal Ibnu, Nuril Nuzulia, H Ahmad Sholeh, And M Ag. "Pengembangan Media Pembelajaran Ulartangga Marei Kerajaan Islam, Hindhu, Dan Budha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Ngaringan 03 Skripsi," N.D.
- "Http://Eprints.Umg.Ac.Id/5175/6/6.%20bab%20ii.Pdf," N.D.

- Ichsan, Jazilatur Rahmah, Maya Ayu Putri Suraji, Firda Anistasya Rosyada Muslim, And Walimatus Aulia Miftadiro. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah," 2021.
- Jalinius, Nizwardi, And Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Kaltsum, Lilik Ummi, And M Najib Tsauri. "Kepercayaan Animisme Dan Dinamisme Dalam Masyarakat Muslim Nusa Tenggara Timur" 24, No. 1 (2022).
- Kementrian Agama Ri. *Al-Qura'an Dan Terjemahannya*. Cv. Pustaka Agung Harapan, 2006.
- Kristina. "Surat Yang Menerangkan Menuntur Ilmu." *Detikedu*, 2022. Https://Www.Detik.Com/Edu/Detikpedia/D-6112385/Surat-Yang-Menerangkan-Perintah-Untuk-Menuntut-Ilmu.
- Kustandi, Cecep, And Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Lestari, Ani, Masturi, And Sulhadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbentuk Permainan Ular Tangga Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Smp," 2020.
- Loka Son, Aloisius. "Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda," 2020. https://Doi.Org/10.31943/Gemawiralodra.V10i1.
- Mardiah, Kiki Rizki, Muhammad Tahir, And Husniati Husniati. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Di Kelas Iv Sdn 38 Ampenan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, No. 3 (November 8, 2021): 417–27. Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V6i3.269.
- Muhammad, Ghany Maulana. "Pengembangan Bahan Ajar Adobe Flash Materi Sejarah Masa Praaksara Semester 1 Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Ungaran." *Universitas Negeri Semarang*, 2019.
- Nu Online. "Al-Hasyr Ayar 18," 2022. Https://Quran.Nu.Or.Id/Al-Hasyr/18#:~:Text=Wahai%20orang%2dorang%20yang%20beriman,Untu k%20hari%20esok%20(Akhirat).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (June 27, 2018): 171. Https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171.
- P, Ferryka. "Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Magistra*, 2017. Https://Osf.Io/ 8bwg3/Download.
- "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Mts Annur Sawahan-Turen," N.D.

- Purnama, Yulian. "Hukum Permainan Ular Tangga Dan Ludo," 2022. Https://Konsultasisyariah.Com/40804-Hukum-Permainan-Ular-Tangga-Dan-Ludo.Html.
- Rahayu, Erika, Rusmin Ar, And Deskoni Deskoni. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 10 Palembang." *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 6, No. 2 (November 26, 2019): 155–66. Https://Doi.Org/10.36706/Jp.V6i2.9128.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021.
- Ramadhani, Yulaika. "Daftar Dalil Di Al Quran Dan Hadist Keutaman Menuntut Ilmu." Accessed March 29, 2024. Https://Tirto.Id/Dalil-Menuntut-Ilmu-Dalam-Ayat-Al-Quran-Keutamaan-Orang-Berilmu-Gv9o.
- Rosfenti, Veni. *Modul Sejarah Indonesia*. Bekasi: Direktorat Sma, Direktorat Jendral Paud, Dikdas Dan Dikmen, 2020.
- Salam. "Surat Al-Baqarah Ayat 185," N.D. Https://Www.Tokopedia.Com/S/Quran/Al-Baqarah/Ayat-185?Utm Source=Google&Utm Medium=Organic.
- Susanto, Fendi, And Indah Resti Ayuni. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Nht Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik Smp Di Kabupaten Pringsewu." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, No. 3 (December 29, 2017): 301. Https://Doi.Org/10.24127/Ajpm.V6i3.1054.
- "Undang-Undang Sitem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003," N.D.
- "Worosetyaningsih 2019 Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Masa Hin.Pdf," N.D.
- Worosetyaningsih, Tri. Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Masa Hindhu Budha Dan Islam. Myria Publisher, 2019.
- Wulandari, Linda Setyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remi Pada Materi Bangun Datar" 1 (2019).
- Zuhriyah, Amifatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Madrasah Ibtidaiyah." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, No. 2 (September 30, 2020): 26–32. Https://Doi.Org/10.54069/Attadrib.V3i2.110.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR

Nama pemyusun : Fatwatul Malikah Nama sekolah : MTs Negeri 4 Blitar Jenjang sekolah : SMP/MTs Kelas / semester : VII / Genap Alokasi waktu : 2 JP (2 X 45 menit) Tahun pelajaran : 2023 / 2024

Tema : Tema 2 Keberagaman Lingkungan Sekitar Materi : Materi 4 Kehidupan Manusia Zaman Pra Aksara

A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar. Ia mengurutkan peristiwa sejarah dalam kerangka kronologis dan menghubungkan dengan kondisi saat ini. Ia membuat karya atau melakukan aksi sosial yang relevan di lingkungan keluarga dan masyarakat terdekat, kemudian melakukan refleksi dari setiap proses yang sudah dilakukan.

B. Kompetensi Awal

Peserta didik dapat mengurutkan peristiwa sejarah dalam kerangka kronologis (masa pra aksara secara arkeologis) dan menghubungkan dengan kondisi saat ini.

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengenal/mengidentifikasi kehidupan masyarakat masa pra akasra pada asepk sosial-ekonomi

D. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

- 1. Beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia
- 2. Bergotong royong
- 3. Mandiri
- 4. Bernalar kritis

E. Kegiatan Pembelajaran

Detail Kegiatan Kegiatan Pembuka

- Sebelum memulai kegiatan pembelajaran peserta didik diajak untuk berdoa bersamasama
- 2. Guru menyampikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
- Guru memberikan waktu singkat agar peserta didik membaca materi yang akan disampaikan
- 4. Guru membagikan lembar pre-test untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik
- Sebagai pembuka dan untuk menarik minat peserta didik, guru menunjukan satu gambar tentang kehidupan manusia masa pra aksara dan mendorong peserta didik untuk menjelaskan aktivitas yang ditunjukan pada gambar

- 6. Guru mejelaskan hal yang akan dipelajari, capaian yang akan dipelajari dan metode pembelajaran yang digunakan
- 7. Guru memberi stimulus beberapa pertanyaan tentang kehidupan manusia masa pra aksara (secara arkeologis) untuk memunculkan rasa ingin tahu peserta didik

Kegiatan Inti

- 8. Peserta didik berkelompok sebanyak 5-6 orang yang dibagi guru
- 9. Guru membagi media pembelajaran pada tiap kelompok
- 10. Guru menjelaskan cara bermaian media ular tangga kehidupan manusia masa pra aksara
- 11. Guru mengondisikan keadaan peserta didik sehingga bisa untuk memainkan media ular tangga kehidupan manusia masa pra aksara

Kegiatan Penutup

- 12. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk perpendapat dan menyusun simpulan bersama tentang pembelajaran yang telah dilakukan
- 13. Guru memberikan penguatan tentang materi kehidupan manusia masa pra aksara
- 14. Guru memberikan lembar post-test
- 15. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam
- F. Sarana dan Prasarana
 - 1. Buku siswa IPS kelas VII
 - 2. Media ular tangga
- G. Model Pembelajaran

Kooperatif tipe STAD (Student Team Ahievement Divisions)

- H. Format penilaian
 - a. Penilaian sikap
 - b. Kognitif; soal/quiz

Mengetahui,

Guru Pendamping

Blitar, 14 Januari 2024

Guru Praktikum

<u>Sri Mudawari, S.Pd</u> NIP. 197212221999032003

Fatwatul Malikah NIM, 200102110003

Lampiran 2: Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR

Nama pernyusun : Fatwatul Malikah Nama sekolah : MTs Negeri 4 Blitar Jenjang sekolah : SMP/MTs Kelas / semester : VII / Genap Alokasi waktu : 2 JP (2 X 45 menit) Tahun pelajaran : 2023 / 2024

Tema : Tema 2 Keberagaman Lingkungan Sekitar Materi : Materi 4 Kehidupan Manusia Zaman Pra Aksara

A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar. Ia mengurutkan peristiwa sejarah dalam kerangka kronologis dan menghubungkan dengan kondisi saat ini. Ia membuat karya atau melakukan aksi sosial yang relevan di lingkungan keluarga dan masyarakat terdekat, kemudian melakukan refleksi dari setiap proses yang sudah dilakukan

B. Kompetensi Awal

Peserta didik dapat mengurutkan peristiwa sejarah dalam kerangka kronologis (masa pra aksara secara arkeologis) dan menghubungkan dengan kondisi saat ini.

C. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengenal/mengidentifikasi kehidupan masyarakat masa pra akasra pada asepk sosial-ekonomi

D. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

- 1. Beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia
- 2. Bergotong royong
- 3. Mandiri
- 4. Bernalar kritis

E. Kegiatan Pembelajaran

Detail Kegiatan

Kegiatan Pembuka

- Sebelum memulai kegiatan pembelajaran peserta didik diajak untuk berdoa bersamasama
- Guru menyampikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
- Guru memberikan waktu singkat agar peserta didik membaca materi yang akan disampaikan
- 4. Guru membagikan lembar pre-test untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik
- Sebagai pembuka dan untuk menarik minat peserta didik, guru menunjukan satu gambar tentang kehidupan manusia masa pra aksara dan mendorong peserta didik untuk menjelaskan aktivitas yang ditunjukan pada gambar

6. Guru mejelaskan hal yang akan dipelajari, capaian yang akan dipelajari dan metode pembelajaran yang digunakan

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi kehidupan manusia masa praaksara
 Guru mengondisikan keadaan peserta didik dengan memberikan stimulus berupa pertanyaan dan siswa menjawab

Kegiatan Penutup

- Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk perpendapat dan menyusun simpulan bersama tentang pembelajaran yang telah dilakukan
- 10. Guru memberikan penguatan tentang materi kehidupan manusia masa pra aksara
- 11. Guru memberikan lembar post-test
- 12. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam
- F. Sarana dan Prasarana
 - 1. Buku siswa IPS kelas VII
- G. Model Pembelajaran

Ceramah

- H. Format penilaian
 - a. Penilaian sikap
 - b. Kognitif; soal/quiz

Mengetahui, Guru Pendamping

Sri Mudawari, S.Pd NIP. 197212221999032003 Blitar, 14 Januari 2024 Guru Praktikum

Fatwatul Malikah NIM, 200102110003

Lampiran 3: Soal Validasi

VALIDASI SOAL

KEHIDUPAN MANUSIA MASA PRA-AKSARA

Nama

Absen/Kelas :

- 1. Apa yang dimaksut dengan masa pra-aksara?
 - a. Masa modern
 - b. Masa sejarah
 - Masa sebelum ada tulisan
 - d. Masa keemasan
- 2. Apa karakteristik utama dari masyarakat masa pra-aksara?
 - a. Dimulainya sistem tulis menulis
 - b. Berakhimya sistem tulis menulis
 - c. Sistem tulis menulis dilupakan
 - d. Tidak memiliki sistem menulis
- 3. Berdasarkan benda-benda peninggalan zaman purba (secara arkologis), pembabakan zaman pra aksara dibagai menjadi...
 - Zaman sejarah dan zaman pra aksara
 - b. Zaman perunggu dan zaman logam
 - c. Zaman batu dan zaman logam
 - d. Zaman plaistosen dan zaman holosen
- 4. Manusia purba yang sudah menggunakan alatalat yang halus dan sudah mengenal cara bercocok tanam merupakan ciri-ciri kehidupan zaman...
 - a. Paleolithikum
 - b. Mesolithikum
 - Neolithikum
 - d. Megalithikum
- 5. Zaman kebudayaan batu muda pada pembabakan kehidupan manusia purba disebut...
 - a. Mesolithikum
 - Megalithikum
 - c. Mongoloid
 - d. Neolithikum
- 6. Pada masa paleolitikum, kebudayaan yang berpengaruh terdiri dari dua jenis yaitu...
 - Kebudayaan Wajak dan Sangiran
 - b. Kebudayaan Wajak dan Ngawi
 - Kebudayaan Ngandong dan Pacitan
 - d. Kebudayaan Sangiran dan Mojokerto
- 7. Pada zaman paleolitikum kehidupan manusia masa pra-aksara dilakukan dengan cara food gathering, food gathering artinya...
 - Masa berburu dan mengumpulkan makanan
 - b. Masa berburu dan bertempat tinggal
 - Masa bercocok tanam c.
 - d. Masa memiliki berbagai teknik keterampilan
- Perhatiakan ciri-ciri zaman pra-aksara berikut!
 - Mulai bercocok tanam
 - Membuat sistem pembagaian kerja

- 3) Hidup semi nomaden
- Alat yang dihasilkan masih cenderung kasar

Ciri-ciri di atas merupakan ciri dari zaman...

- a. Palolithikum
- b. Mesolitikum
- Neolitikum
- d. Megalitikum
- 9. Food production merupakan corak kehidupan manusia pra akasara pada zaman neolitikum yang memiliki arti...
 - a. Masa mempunyai berbagai keteram pilan
 - Masa bertempat tinggal menetap dan berburu
 - Masa beternak dan bercocok tanam
 - d. Masa perundagian
- 10. Hasil kebudayaan manusia pra-aksara masa mesolithikum yang menjadikan goa-goa sebagai tempat tinggal disebut...
 - Nomaden
 - b. Food production
 - Food gathering
 - d. Abris sous roche
- 11. Hasil kebudayaan pada zaman mesolithikum berupa tumpukan sampah dapur dari kulit siput dan kerang yang disebut....
 - a. Abris sous roche
 - Kjokkenmodingger
 - Proto melayu
 - d. Food gathering
- 12. Zaman kebudayaan batu besar pada pembabakan kehidupan manusia purba disebut...
 - a. Mesolitikum
 - b. Megalitikum
 - Mongoloid
 - d. Neolitikum
- 13. Kepercayaan masyarakat pra-aksara berupa pemujaan terhadap roh nenek moyang dinamakan...
 - a. Monoteisme
 - b. Dinamisme
 - c. Animisme
 - d. Polytheisme
- 14. Zaman perunggu, zaman tembaga dan zaman besi adalah pembagian dari pembabakan beradasarkan zaman...
 - a. Zaman logam
 - b. Zaman batu
 - c. Zaman baru
 - d. Zaman pertengahan
- 15. Nekara perunggu, kapak corong, dan bejana perunggu merupakan contoh hasil kebudayaan pada zaman...
 - a. Zaman perunggu
 - b. Zaman tembaga

- c. Zaman besi
- d. Zaman baru
- 16. Perhatikan gambar berikut!



Gambar diatas merupakan hasil kebudayaan masa megalithikum yang digunakan sebagai tempat pemujaan yang disebut...

- a. Sarkofagus
- b. Kubur batu
- c. Mehir
- d. Dolmen
- Gambar berikut merupakan peninggalan masa megalitikum fungsinya untuk meletakkan jenazah, yang disebut...



- a. Dolmen
- b. Sarkofagus
- c. Menhir
- d. Kjokkenmodingger
- Gambar berikut merupakan alat peninggalan masa paleolithikum yang digunakan untuk membunuh binatang buruan yang disebut...



- a. Kapak genggam
- b. Flakes/ alat semih
- c. Belati
- d. Kapak persegi
- 19. Perhatikan gambar berikut!



Gambar diatas berfungsi sebagai simbol status sosial dan sarana upacara yang disebut...

- a. Kapak corong
- b. Nekara perunggu
- c. Bejana perunggu
- d. Kjokkenmodingger
 20. Perhatikan gambar berikut!



Gambar diatas sering dijadikan manusia masa pra-aksara untuk melindungi diri dari cuaca dan serangan hewan, yang disebut...

- a. Sarkofagus
- b. Menhir
- c. Abris sous roche
- d. Kjokkenmodingger
- 21, Perhatikan gambar berikut!



Gambar diatas berfungsi untuk menggali makanan seperti umbi-umbian oleh masyarakat zaman perunggu, yang disebut...

- a. Bejana perunggu
- b. Nekara perunggu
- c. Kapak corong
- d. Kapak genggam
- 22. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan hasil kebudayaan masa mesolithikum berupa tumpukan kulit kerang dan siput, yang disebut....

- a. Abris sous roche
- b. Goa-goa
- c. Kjokkenmodingger
- d. Sarkofagus
- 23. Perhatikan gambar berikut!



Gambar diatas berfungsi sebagai sarana upacara dan pemujaan yang disebut...

- a. Menhir
- b. Dolmen
- c. Sarkofagus
- d. Kubur batu
- 24. Mengapa memahami masa pra-aksara penting bagi manusia?
 - Untuk menentukan perkembangan modern
 - b. Agar meramalkan masa depan manusia
 - c. Untuk memahami akar-akar budaya dan perkembangan sosial
 - Kama hanya masa kini yang relevan
- 25. Nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil setelah mempelajari materi masa pra-aksara, yaitu, kecuali...
 - a. Kebersamaan dan gotong royong
 - Kerja keras dan kebersamaan
 - c. Gotong royong dan saling menyayangi
 - d. Hemat dan jujur
- Perhatikan pembagian zaman batu berikut!
 Megalithikum

 - b) Paleolithikum
 - c) Neolithikum
 - d) Mesolithikum

Urutkan pembagian zaman batu mulai dari yang paling awal...

- a. a), b), c), d)
- b. b), d), c), a)
- c. b), a), c), d)
- d. d), b), c), a)
- 27. Perhatikan ciri-ciri berikut!
 - Berbentuk mirip periuk namun ramping
 - Digunakan untuk tempat minum dan upacara

Berdasarkan ciri-ciri diatas merupakan ciri dari...

- Bejana perunggu
- b. Nekara perunggu
- c. Kapak corong
- Kapak genggam
- 28. Prasasti yang menunjukan berakhirnya zaman pra-aksara di Indonesia yaitu...
 - a. Prasasti Yupa
 - b. Prasasti Mulawarman
 - c. Prasasti Ligor
 - d. Prasasti Kedukan
- 29. Mengapa zaman besi dikatakan lebih rumit...
 - a. Kama membutuhkan proses peleburan besi
 - b. Kama membutuhkan peoses pemotongan besi
 - c. Kama membutuhkan proses penyambungan
 - d. Karna membutuhkan banyak bahan bakar

- 30. Abris sous roche banyak ditemukan didaerah...
 - a. Tuban dan Bojonegoro
 - b. Ngawi dan Besuki
 - c. Ngawi dan Tuban
 - d. Besuki dan Bojonegoro

Lampiran 4: Soal Pre Test dan Post Test

PRE TEST DAN POST TEST

- Apa yang dimaksut dengan masa pra-aksara?

 a. Masa modern

 - Masa sejarah
 - Masa sebelum ada tulisan
 - d. Masa keemasan
- Berdasarkan benda-benda peninggalan zaman purba (secara arkologis), pembabakan zaman pra aksara dibagai menjadi.
 - a. Zaman sejarah dan zaman pra aksara
 - Zaman perunggu dan zaman logam Zaman batu dan zaman logam

 - d. Zaman plaistosen dan zaman holosen
- Manusia purba yang sudah menggunakan alat-alat yang halus dan sudah mengenal cara bercocok tanam merupakan ciri-ciri kehidupan zaman...
 - Paleolithikum
 - b. Mesolithikum

 - Megalithikum
- Zaman kebudayaan batu muda pada pembabakan kehidupan manusia purba disebut...
 - Mesolithikum
 - Megalithikum
 - Mongoloid
 - Neolithikum
- Pada zaman paleolitikum kehidupan manusia masa praaksara dilakukan dengan cara food gathering, food gathering artinya.
 - Masa berburu dan mengumpulkan makanan
 - Masa berburu dan bertempat tinggal
 - Masa bercocok tanam
 - d. Masa memiliki berbagai teknik keterampilan
- Perhatiakan ciri-ciri zaman pra-aksara berikut!
 - 1) Mulai bercocok tanam
 - 2) Membuat sistem pembagaian kerja
 - 3) Hidup semi nomaden
 - 4) Alat yang dihasilkan masih cenderung kasar

Ciri-ciri di atas merupakan ciri dari zaman...

- a. Palolithikum
- b. Mesolitikum
- Neolitikum
- Megalitikum
- Food production merupakan corak kehidupan manusia pra akasara pada zaman neolitikum yang memiliki arti...
 - a. Masa mempunyai berbagai teknik keterampilan
 - Masa bertempat tinggal menetap dan berburu
 - Masa beternak dan bercocok tanam
 - d. Masa perundagian
- 8. Hasil kebudayaan manusia pra-aksara masa mesolithikum yang menjadikan goa-goa sebagai tempat tinggal
 - a. Nomaden
 - Food production
 - Food gathering
 - Abris sous roche
- Hasil kebudayaan pada zaman mesolithikum berupa tumpukan sampah dapur dari kulit siput dan kerang yang
 - Abris sous roche
 - b. Kjokkenmodingger

- Proto melayu
- d. Food gathering 10. Zaman kebudayaan batu besar pada pembabakan kehidupan manusia purba disebut...

 - Megalitikum
 - Mongoloid
 - d. Neolitikum
- 11. Kepercayaan masyarakat pra-aksara berupa pemujaan terhadap roh nenek moyang dinamakan...

 - Polytheisme
- 12. Zaman perunggu, zaman tembaga dan zaman besi adalah pembagian dari pembabakan beradasarkan zaman...
 - Zaman logam

 - Zaman pertengahan
- 13. Nekara perunggu, kapak corong, dan bejana perunggu merupakan contoh hasil kebudayaan pada zaman...
 - a. Zaman perunggu

 - Zaman besi
 - d. Zaman baru
- 14. Gambar berikut merupakan peninggalan masa megalitikum fungsinya untuk meletakkan jenazah, yang



- Sarkofagus
 - Menhir
- d. Kjokkenmodingger
- 15. Perhatikan gambar berikut!



Gambar diatas sering dijadikan manusia masa pra-aksara untuk melindungi diri dari cuaca dan serangan hewan, yang disebut...

- Sarkofagus
- Menhir
- Abris sous roche
- d. Kjokkenmodingger
- 16. Perhatikan gambar berikut!



Gambar tersebut merupakan hasil kebudayaan masa mesolithikum berupa tumpukan kulit kerang dan siput, yang disebut...
a. Abris sous roche

- b. Goa-goa
- Kjokkenmodingger
- d. Sarkofagus
- 17. Mengapa memahami masa pra-aksara penting bagi manusia?
 - a. Untuk menentukan perkembangan modern
 - b. Agar meramalkan masa depan manusia
 - c. Untuk memahami akar-akar budaya dan perkembangan sosial
- d. Karna hanya masa kini yang relevan 18. Nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil setelah mempelajari materi masa pra-aksara, yaitu, kecuali...
 - a. Kebersamaan dan gotong royong
 - b. Kerja keras dan kebersamaan
 - c. Gotong royong dan saling menyayangi
 - d. Hemat dan jujur
- 19. Perhatikan pembagian zaman batu berikut!
 - a) Megalithikum
 - b) Paleolithikum
 - c) Neolithikum
 - d) Mesolithikum

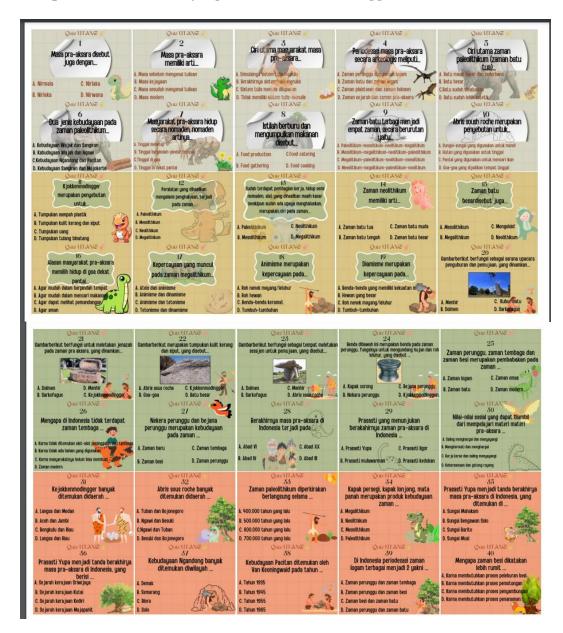
Urutkan pembagian zaman batu mulai dari yang paling awal...

- a. a), b), c), d)
- a. a), b), c), d) b. b), d), c), a) c. b), a), c), d) d. d), b), c), a)
- 20. Prasasti yang menunjukan berakhirnya zaman pra-aksara di Indonesia yaitu...
 - a. Prasasti Yupa
 - b. Prasasti Mulawarman
 - c. Prasasti Ligor
 - d. Prasasti Kedukan

Lampiran 5: Kunci Jawaban Pre Test dan Post Test

- 1. C 11. C
- 2. C 12.A
- 3. C 13. A
- 4. D 14.B
- 5. A 15.C
- 6. B 16.C
- 7. C 17. C
- 8. D 18.D
- 9. B 19.B
- 10. A 20. A

Lampiran 6: Quiz Penunjang Permainan Ular Tangga



Lampiran 7: Jawaban Quiz dalam Permainan Ular Tangga

1. B	11.B	21.B	31.A
2. A	12.C	22.A	32.B
3. D	13.B	23.A	33.C
4. B	14.C	24.B	34.B
5. A	15.B	25.A	35.A
6. C	16.B	26.A	36.B
7. B	17.B	27.D	37.C
8. B	18.A	28.B	38.A
9. A	19.A	29.A	39.B
10. D	20.A	30.D	40.A

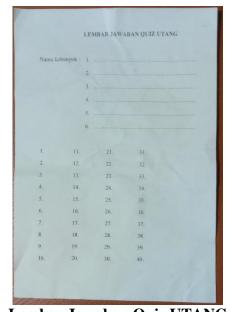
Lampiran 8: Komponen Permainan UTANG



Papan Ular Tangga



Box UTANG dan Kupon UTANG



Lembar Jawaban Quiz UTANG



Dadu, sloki, pion



Soal Quiz
TATA CARA
Pormain with CARA
Pormain with Care and the Care a

Tata Cara Permainan Ular Tangga

Lampiran 9: Penilaian Hasil Quiz(VII B)

Nama Kelompok	Jumlah Poin (Poin Tertinggi 40)
Neyha Saqila Putri	
Juwita Nur Aini	Jumlah agal dijawah. 20 agal
Hafiza Aura Febrianti	Jumlah soal dijawab: 20 soal Jumlah soal benar: 18 soal
Muhammad Akbar Nur Sa'id	POIN: 18
Muhammad David Saputra	POIN: 18
Kafa Haikal Qowim	
Jaguar Genusa Javana Haris	
M Zukhrufi Al Alumi	Jumlah saal diiguyah: 15 saal
Fahra Dono Acintya Putri	Jumlah soal dijawab: 15 soal Jumlah soal benar: 14 soal
Venika Mei Widodo	POIN:14
Putri Aulia Nur Khasanah	FOIN:14
Izzam Akbar Bianto	
Reininda Zahra Yudianta Putri	
Jasmin Chairul Fauzira	Jumlah saal dijawah: 12 saal
Shofi Umami	Jumlah soal dijawab: 13 soal Jumlah soal benar: 13 soal
Charrly Dwi Selvyana	POIN:13
M. Zuhdi Reza At Tamimi	10IN.13
Nur Ira Zumaroh	
Nur Ira Zumaroh	
Zsa-Zsa Zahrotunisrina	Jumlah soal dijawab: 15 soal
Almira Neva Janitra	Jumlah soal benar: 13 soal
Refina Prabandari	POIN: 13
M. Daffa Nizal Maulana	1 OIN. 13
Maulana Yusuf Muzaki	
Nur Lailatul Nikmah	
Ninik Setyani	Jumlah soal dijawab: 23 Soal
Ahamad Helmi	Jumlah soal dijawab. 23 Soal Jumlah soal benar: 20 Soal
Adetya Dwi Alfarelli	POIN: 20
Aldo Prasetya	1 OIN. 20
M Naim Fauzan	
Muhammad Rega Fariza	
Muhammad Hanafi	Jumlah soal dijawab: 13 Soal
Dimas Adi Putra Nursalim	Jumlah soal benar: 12 Soal
Diyah Ayuk Puspitasari Niken Aulia Wardhani	POIN: 12
Siti Nurkhalifah	

Lampiran 10: Surat Validator Ahli Materi



Lampiran 11: Lembar Validator Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI UNTUK AHLI MATERI

MEDIA ULAR TANGGA

"Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara"

Nama : Nailul Fauziyah NIP : 19841209 2080201 2131

Instansi : UIN Maulann Malik Ibrahim Malang

Alamai : Perum DeBanna Residence Blok (6/7 Ngito-Karangploso Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu bapak/ibu membaca bahan ajar yang dikembangkan
- 2. Instrumen berisi kolam pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda $(\sqrt{})$ pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernayataan anda
- 3. Aspek penilian yang diberikan dengan rentang berikut
 - 1 = Tidak baik
 - 2 = Cukup baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik

B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan		Keter	angan	
		1	2	3	4
1.	Kesesuain isi materi kehidupan manusia masa pra-aksara dengan Capaian Pembelajaran(CP)				V
2.	Kesesuain isi materi kehidupan manusia masa pra-aksara dengan Tujuan Pembelajaran(TP)				~
3.	Materi kehidupan manusia masa pra-aksara sesuai dengan tema dan subtema			V	
4.	Penyajian materi kehidupan manusia masa pra-aksara sesuai dengan kemampuan siswa				
5.	Penyajian materi kehidupan manusia masa pra-aksara mudah dipahami siswa				
6.	Materi dengan bantuan media ular tangga membantu siswa dalam belajar materi kehidupan manusia masa pra				-

	aksara		
7.	Materi kehidupan menusia masa pra aksara dengan bantuan media ular tangga dapat mendorong semangat belajar siswa		V
8.	Bahasa yang digunakan pada media ular tangga jelas	V	
9.	Bahasa yang digunakan pada media ular tangga mudah dipahami	~	
10.	Pertanyaan pada media ular tangga jelas dan mudah dipahami		~
11.	Pertanyaan pada media ular tangga sesuai dengan materi	V	
12.	Pertanyaan pada media ular tangga sesuai dengan kemampuan siswa		V
13.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	V	
	Gambar yang disajikan jelas dan menarik		1

C. Kritik dan Saran

Pasa materi perlu ditambankan lebih banyak lagi tig cupet sosial yg kaitanya dg tehidupan Mary pra akrara Pola Interaksi carialnya

D. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini:

□Layak diuji coba tanpa revisi

Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kriteria dan saran

Malang,

Validator

Nailul Fausiyah

Lampiran 12: Surat Validator Ahli Media



Lampiran 13: Lembar Validator Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA

MEDIA ULAR TANGGA

"Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara"

Nama : Imam Wahyu Hidayat

NIP : Instansi : Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu bapak/ibu melihat media ular tangga yang dikembangkan
- 2. Instrumen berisi kolam pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberi tanda ($\sqrt{}$) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda
- 3. Aspek penilian yang diberikan dengan rentang berikut
 - 1 = Tidak baik
 - 2 = Cukup baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik

B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan		Keterangan			
		1	2	3	4	
1.	Media ular tangga bermanfaat dalam pembelajaran				V	
2.	Media ular tangga mudah digunakan dalam pembelajaran				V	
3.	Media ular tangga menarik digunakan				V	
4.	Media dapat digunakan untuk belajar kelompok				V	
5.	Media menggunakan kalimat yang jelas			V		
6.	Media menggunkan bahasa yang mudah dimengerti			V		
7.	Media memiliki ukuran yang proposional			V		
8.	Tulisan dalam media terlihat jelas				レ	
9.	Tulisan dalam media sesuai dan proposional			V		
10.	Media memiliki gambar yang menarik				V	
11.	Media menyajikan gambar sesuai materi				V	

*

12. Pemilihan warna dalam med	ia menarik			VI
13. Pemilihan warna dalam med	ia selaras			~
14. Peraturan permainan jelas da	n mudah dipahami			V
Jumlah				
C. Kritik dan Saran				
· Fonts yo Agundan agar · worka ganbornya bis · until perotra agart	must sion on disessation take com	ca		
D. Kesimpulan				
Media pembelajaran ular tangga ini				
□Layak diuji coba tanpa revisi ☑Layak diuji coba dengan revisi ses				
		Malang,		
		man	dator	on to
			1	on to
			1	on to
			1	on to

Lampiran 14: Angket Penilaian Siswa (Kelompok Kecil)

"Kehidupan Manusia Masa Pra Nama: Absen: Kelas: A. Petunjuk Pengisian Angket 1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu sis ular tangga yang dikembangkan 2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Sil salah satu jawaban yang sesuai pernyataan anda 3. Aspek penilaian yang diberikan dengan rentang ber	swa mels	akukan j	-	anmed
Absen: Kelas: A. Petunjuk Pengisian Angket 1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu sis ular tangga yang dikembangkan 2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Sil salah satu jawaban yang sesuai pernyataan anda			-	ian mek
Kelas : A. Petunjuk Pengisian Angket 1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu sis ular tangga yang dikembangkan 2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Sil salah satu jawaban yang sesuai pernyataan anda			-	an med
A. Petunjuk Pengisian Angket 1. Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu sis ular tangga yang dikembangkan 2. Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Sil salah satu jawaban yang sesuai pernyataan anda			-	ıan med
Sebelum mengisi angket, mohon terlebih dahulu sis ular tangga yang dikembangkan Instrumen berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Sil salah satu jawaban yang sesuai pernyataan anda			-	anmed
1= Tidak valid 2= Cukup valid 3= Valid 4= Sangat valid	ikut		i tanda ((√) pad
B. Aspek Pertanyaan-Pertanyaan Angket No Pertanyaan		Vota	rangan	
renanyaan	1			4
Kejelasan aturan atau tata cara permainan ualr tangga				
 Kemudahan penggunaan media ular tangga 				
		—		
, , ,	—	—		
		┼	+	+
 Kesesuaian gambar pada media ular tangga 	1	┼	+	+
tangga 2. Kemudahan penggunaan media ular tangga 3. Kejelasan pemberian evaluasi 4. Kejelasan bahasa yang digunakan 5. Kesesuaian bahasa yang digunakan 6. Kejelasan gambar pada media ular tangga	1	2	3	

Lampiran 15: Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA (MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA)

Tujuan Wawancara

Untuk mengetahui pembelajaran IPS yang berlangsung di MTsN 4 Blitar dan penggunaan media permainan ular tangga di MTsN 4 Blitar

Narasumber : Ibu Sri Mudawari, S.Pd

Pewawancara : Fatwatul Malikah

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses belajar mengajar IPS	Saya mengajar sering menggunkan
	kelas VII selama ini?	metode ceramah mbk, terkadang juga
		menegerjakan LKS
2.	Apakah selama ini ibu sudah	Saya lebih sering pakai LKS mbk, dulu
	menggunakan media pembelajaran	pernah paki media tapi saya kalau harus
	kegiatan belajar mengajar?	membuat waktunya kurang karna banyak
		sekali kelas yang saya ajar
3.	Apakah selama ini kegiatan belajar	Sebenarnya kurang efektif jika dilakukan
	mengajar IPS sudah efektif ketika	terus-menerus. Apalgi di usia anak
	menggunakan metode ceramah saja bu?	sekarang mereka masih suka bermaian,
		dan masih suka hal baru. Jadi kalo sering
		pakai ceramah banyak siswa mengantuk,
		bermain sendiri dan kurang fokus
4.	Apakah disekolah fasilitas yang	Terkait fasilitas sendiri ada LCD tapi
	mendukung dalam media pembelajaran	penggunaanya harus bergantian
	bu?	
5.	Apakah selama ini ibu pernah	Kalau dulu pernah buat kartu terus ditukar
	membuatmedia pembelajaran permainan?	tukar gitu mbk.
6.	Bagaimana pendapat ibu terkait media	Siswa biasanya lebih suka hal yang unik
	pembelajaran yang cocok untuk membut	misalnya permianan, yang menghibur
	siswa tertarik dalam pembelajaran?	mbk. Yang membuat mereka gembira.

Lampiran 16: Foto Kegiatan Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen(VII B)







Kelas Kontrol(VII E)









Lampiran 17: Surat Perizinan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 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

3250/Un.03.1/TL.00.1/12/2023

19 Desember 2023

Sifat Lampiran Hal

Penting

Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTsN 4 Blitar

Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama Fatwatul Malikah 200102110003 NIM

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Jurusan

Semester - Tahun Akademik Ganjil - 2023/2024

Pengembangan Media Ular Tangga Judul Skripsi

Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Kelas VII di MTsN 4 Blitar

Lama Penelitian Januari 2024 sampai dengan Maret 2024

(3 bulan)

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

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan.

Dekan Bidang Akaddemik

Muhammad Walid, MA LIK IN THE. 19730823 200003 1 002

Tembusan:

Yth. Ketua Program Studi PIPS

Arsip

10/ 2024 J.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BLITAR

Jl. Desa Sukosewu Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar ☎ 08113788345 E-mail: mtsngandusari@yahoo.co.id

Nomor : B- 106 /MTs.13.13.04/HM.01.04/ 03 / 2024

Lampiran : 1 Lembar

Hal : Balasan Izin Penelitian

Kepada

Yth: Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb

Berdasarkan Surat dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor 3250/Un.03.1/TL.00.1/12/2023 Tertanggal 19 Desember 2023 tentang Izin Pelaksanaan Penelitian Mahasiswa Program Sarjana :

Nama : Fatwatul Malikah NIM : 200102110003

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga Materi

Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII di MTsN 4

Blitar.

pada dasarnya kami berkenan menerima dan mengizinkan mahasiswa tersebut untuk penelitian di MTsN 4 Blitar sesuai jadwal yang telah ditentukan.

Demikian surat balasan ini disampaikan atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Wasalamualaikum Wr. Wb.

Blitar, 18 Maret 2024 Kepala



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik

Token : ajwAlq

Lampiran 18: Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR

MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BLITAR

Jl. Ds. Sukosewu Kec. Gandusari Blitar Telp. 08113788345 E-mail: mtsngandusari@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 108 /MTs.13.31.04/TL.001.1/ 03 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Blitar dengan ini menerangakan bahwa :

Nama : FATWATUL MALIKAH

NIM : 200102110003

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal Penelitian : 10 Januari 2024 s.d 31 Januari 2024

Keterangan : Bahwa telah melaksanakan penelitian di MTsN 4 Blitar

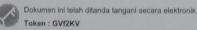
dengan tema "Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar."

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 18 Maret 2024 Kepala



M Samsul Arifin



Lampiran 19: Sertifikat Bebas Plagiasi dan Presentase Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Fatwatul Malikah : 200102110003 Nim

: S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi

Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Ular Tangga Materi Kehidupan Manusia Masa Pra Aksara Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII di MTsN 4 Blitar

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 16 April 2024

Persentase Turnitin

ODIC	TAIAT	ITV D	EPORT
ORIG	TIMPAL.	LITE	EPUKI

ONGINETI REPORT	
29% 28% 15% SIMILARITY INDEX INTERNET SOURCES PUBLICATIONS	% STUDENT PAPERS
PRIMARY S OURCES	
etheses.uin-malang.ac.id	13%
eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
docplayer.info Internet Source	<1%
id.scribd.com Internet Source	<1%
eprints.walisongo.ac.id	<1%
7 repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1%
repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1%
9 www.nafiriz.com Internet Source	<1%

Lampiran 20 : Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Fatwatul Malikah

NIM : 200102110003

Tempat, Tanggal Lahir : Blitar. 28 Mei 2001

Fakultas / Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan /

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tahun Masuk : 2020

Alamat Rumah : RT 02/RW 04 Desa Jatilengger, Kecamatan

Ponggok, Kebupaten Blitar

No Telp/HP : 0895637923654

Alamat Email : <u>fatwatulmalikah2@gmail.com</u>

Malang, 14 Maret 2024

Mahasiswa,

Fatwatul Malikah 200102110003