



**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA
BERBANTUAN *POWERPOINT*
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI
PENINGGALAN SEJARAH HINDU-BUDHA KELAS V
SD NEGERI TAMBAKHARJO SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh
Defi Kurniasari
1401413254
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Defi Kurniasari

NIM : 1401413254

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint* pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2017
Peneliti,



Defi Kurniasari
NIM 1401413254

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint* pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang”

nama : Defi Kurniasari

NIM : 1401413254

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.


Semarang, Juli 2017

Disetujui oleh,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd.
NIP 198506062009122007


Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

UNNES
Disahkan oleh,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Drs. Issa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint* pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang” karya,

nama : Defi Kurniasari

NIM : 1401413254

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Jurusan, Universitas Negeri Semarang pada hari....., tanggal.....

Semarang, Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.

NIP 195905111987031001

Penguji utama,

Dosen Pembimbing Utama,

Dra. Munisah, M.Pd.

NIP 195506141988032001

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd.

NIP-198506062009122007

Dosen Pembimbing Pendamping,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (QS. Al-Insyirah:6)

“Orang hebat tidak dihasilkan dari kemudahan, kesenangan, dan kenyamanan melainkan dibentuk melalui kesulitan, tantangan, dan air mata” (Dahlan Iskan)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua

Bapak Nur Effendi dan Ibu Sri Maghfiroh serta adek tercinta yang tidak pernah lelah memberikan do'a dan dukungan.

Almamater PGSD UNNES tercinta.



PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Ular tangga berbantuan *Powerpoint* pada Materi Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu-Budha Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Munisah, M.Pd., penguji utama.
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd., dosen pembimbing utama.
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., dosen pembimbing pendamping.
7. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dra. Sumilah, M.Pd., dan Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., dosen validator ahli.
8. Widyan Harsini, S.Pd., kepala sekolah SD Negeri Tambakharjo Semarang.
9. Semua pihak yang terkait yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2017

Defi Kurniasari

NIM. 1401413254



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Kurniasari, Defi. 2017. Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint* pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd dan Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan isu sosial dan humaniora. Berdasarkan data pra penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa hasil belajar IPS kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang mempunyai nilai rata-rata di bawah KKM yang disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran berupa gambar pada buku ajar yang tidak dapat terlihat dengan jelas sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V? Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V.

Jenis penelitian ini adalah *Research dan Development (R&D)* menggunakan prosedur *Borg and Gall* dalam Sugiyono dengan tahapan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk akhir. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tambakharjo dan sampel penelitiannya adalah seluruh siswa kelas V berjumlah 34 siswa menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket, dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, uji normalitas, uji t, dan uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga berbantuan *powerpoint* layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan isi 100%, komponen penyajian 87,5%, dan komponen kebahasaan 93,5%. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 14,395 dan peningkatan rata-rata melalui uji *gain* sebesar 0,62 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media ular tangga berbantuan *powerpoint* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media ular tangga berbantuan *powerpoint* dengan memperbaiki tampilan gambar dan warna yang lebih menarik serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Kata kunci: Media ular tangga; *Powerpoint*; IPS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN BIMBINGAN	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	8
1.4.1 Rumusan umum.....	8
1.4.2 Rumusan khusus.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.5.1 Tujuan umum	9
1.5.2 Tujuan khusus	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat teoritis	9
1.6.2 Manfaat praktis.....	9
1.7 Spesifikasi Produk.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
2.1 Kerangka Teoritis.....	12

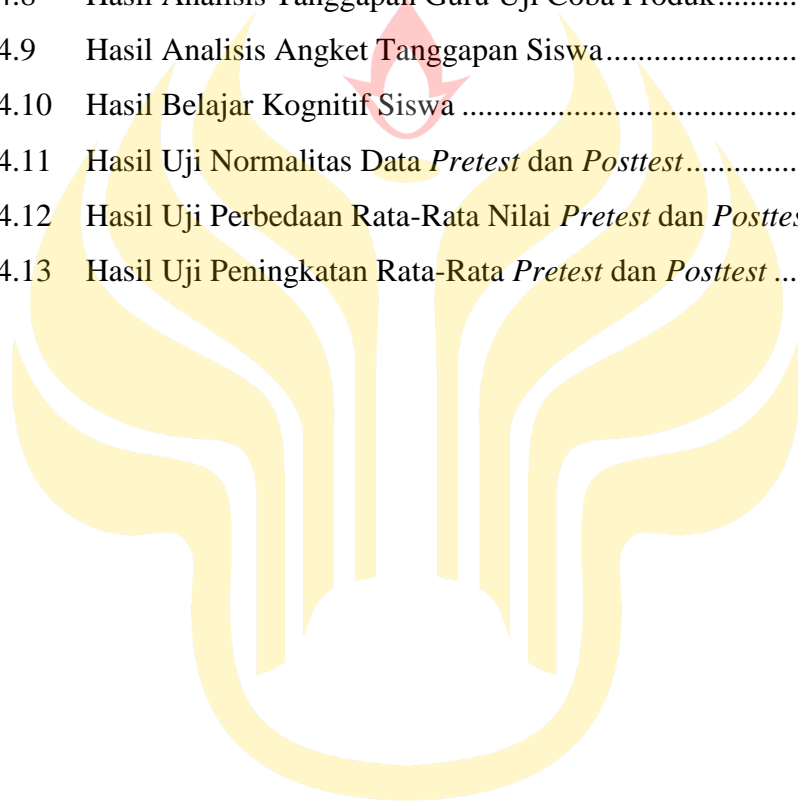
2.1.1	Teori belajar	12
2.1.2	Hakekat belajar.....	16
2.1.3	Hakekat pembelajaran	23
2.1.4	Hasil belajar.....	26
2.1.5	Hakekat IPS.....	29
2.1.6	Hakekat media pembelajaran	40
2.1.7	Media ular tangga.....	48
2.1.8	Media <i>powerpoint</i>	51
2.1.9	Prototipe media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>	55
2.1.10	Kriteria penilaian media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>	59
2.2	Kajian Empiris.....	66
2.3	Kerangka Berpikir	70
BAB III METODE PENELITIAN		72
3.1	Jenis Penelitian	72
3.2	Model Pengembangan	72
3.3	Prosedur Penelitian.....	74
3.4	Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Waktu Penelitian	80
3.4.1	Sumber data.....	80
3.4.2	Subjek penelitian	80
3.4.3	Lokasi pelaksanaan penelitian.....	80
3.4.4	Waktu penelitian	82
3.5	Variabel Penelitian	82
3.6	Populasi dan Sampel	83
3.6.1	Populasi	83
3.6.2	Sampel.....	84
3.7	Teknik Pengumpulan Data	84
3.7.1	Tes	84
3.7.2	Non tes.....	85
3.8	Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, dan Taraf Kesukaran	87
3.8.1	Uji validitas	87
3.8.2	Uji reliabilitas	89
3.8.3	Daya pembeda	91

3.8.4	Taraf kesukaran	93
3.9	Teknik Analisis Data	94
3.9.1	Analisis data produk	94
3.9.2	Analisis data awal	96
3.9.3	Analisis data akhir	98
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		99
4.1	Hasil Penelitian	99
4.1.1	Hasil pengembangan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>	99
4.1.2	Hasil penilaian kelayakan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>	120
4.1.3	Angket tanggapan guru dan siswa	128
4.1.4	Keefektifan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>	133
4.2	Pembahasan	138
4.2.1	Pemaknaan temuan penelitian	139
4.2.2	Implikasi hasil penelitian	152
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		154
5.1	Simpulan	154
5.1	Saran	155
DAFTAR PUSTAKA		157

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Prototipe Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	55
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian Kelayakan Komponen Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	60
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian Kelayakan Isi Atau Materi Pada Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	61
Tabel 2.4	Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	63
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	65
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	82
Tabel 3.2	Variabel Penelitian	82
Tabel 3.3	Hasil Analisis Validitas Uji coba Soal pada Siswa Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang	89
Tabel 3.4	Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji coba Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang	90
Tabel 3.5	Kriteria Analisis Daya Pembeda	92
Tabel 3.6	Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba pada Siswa Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang	92
Tabel 3.7	Kriteria Analisis Taraf Kesukaran	93
Tabel 3.8	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba pada Siswa Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang	94
Tabel 3.9	Interpretasi Penilaian Kelayakan Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	95
Tabel 3.10	Interpretasi penilaian tanggapan guru dan siswa	95
Tabel 3.11	Interpretasi Indeks Gain	100
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	100
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	102
Tabel 4.3	Rancangan Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	104

Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I	120
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II	122
Tabel 4.6	Hasil Revisi Desain Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i> Berdasarkan Masukan Para Ahli.....	124
Tabel 4.7	Hasil Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi	125
Tabel 4.8	Hasil Analisis Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	129
Tabel 4.9	Hasil Analisis Angket Tanggapan Siswa.....	131
Tabel 4.10	Hasil Belajar Kognitif Siswa	134
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
Tabel 4.12	Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	136
Tabel 4.13	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	43
Gambar 2.2	Menu <i>Ms. Powerpoint</i>	52
Gambar 2.3	Diagram <i>Fishbone</i>	73
Gambar 3.1	Model pengembangan Research and Development (R & D) oleh Sugiyono	73
Gambar 3.2	Prosedur penelitian	74
Gambar 4.1	Desain papan ular tangga	111
Gambar 4.2	Dadu dan bidak.....	112
Gambar 4.3	<i>Slide</i> judul.....	113
Gambar 4.4	<i>Slide</i> menu	113
Gambar 4.5	<i>Slide</i> biodata penyusun	114
Gambar 4.6	<i>Slide</i> SK dan KD	114
Gambar 4.7	<i>Slide</i> indikator pembelajaran	115
Gambar 4.8	<i>Slide</i> tujuan pembelajaran.....	115
Gambar 4.9	<i>Slide</i> menu permainan	116
Gambar 4.10	<i>Slide</i> aturan permainan	116
Gambar 4.11	<i>Slide</i> kotak navigasi pertanyaan	117
Gambar 4.12	<i>Slide</i> soal.....	117
Gambar 4.13	<i>Slide</i> jawaban.....	118
Gambar 4.14	Diagram Validasi Penilaian Tahap I.....	121
Gambar 4.15	Hasil Validasi Penilaian Tahap II.....	123
Gambar 4.16	Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	130
Gambar 4.17	Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	133
Gambar 4.18	Hasil Peningkatan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen.....	161
Lampiran 2	Instrumen Validasi Komponen Media.....	163
Lampiran 3	Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Isi.....	165
Lampiran 4	Instrumen Validasi Penilaian Komponen Penyajian oleh Ahli Media.....	169
Lampiran 5	Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kebahasaan oleh Ahli Bahasa.....	172
Lampiran 6	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....	175
Lampiran 7	Angket Tanggapan Guru.....	176
Lampiran 8	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa.....	179
Lampiran 9	Angket Tanggapan Siswa.....	180
Lampiran 10	Desain Media Ular Tangga Berbantuan <i>Powerpoint</i>	182
Lampiran 11	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	190
Lampiran 12	Soal Uji Coba.....	192
Lampiran 13	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	203
Lampiran 14	Pedoman Penskoran Tes Uji Coba.....	204
Lampiran 15	Silabus.....	206
Lampiran 16	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Pretest</i>	209
Lampiran 17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran <i>Posttest</i>	236
Lampiran 18	Analisis Validitas, Reliabilitas, Indeks Kesukaran, dan Daya Beda.....	260
Lampiran 19	Analisis Hasil Uji Validitas.....	264
Lampiran 20	Analisis Hasil Uji Reliabilitas.....	267
Lampiran 21	Analisis Hasil Uji Indeks Kesukaran.....	269
Lampiran 22	Analisis Hasil Uji Beda.....	271
Lampiran 23	Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang.....	273
Lampiran 24	Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi.....	274
Lampiran 25	Lembar Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	276

Lampiran 26 Lembar Validasi Penilaian Ahli Media.....	280
Lampiran 27 Lembar Validasi Penilaian Penyajian.....	282
Lampiran 28 Lembar Validasi Penilaian Ahli Bahasa.....	285
Lampiran 29 Lembar Validasi Penilaian Kebahasaan.....	287
Lampiran 30 Rekapitulasi Instrumen Validasi Penilaian.....	290
Lampiran 31 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Kelayakan Isi, Penyajian, dan Kebahasaan.....	291
Lampiran 32 Lembar Angket Tanggapan Guru.....	292
Lampiran 33 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru.....	295
Lampiran 34 Lembar Angket Tanggapan Siswa.....	297
Lampiran 35 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa.....	299
Lampiran 36 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	301
Lampiran 37 Kisi-kisi Soal Ujicoba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	305
Lampiran 38 Soal Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	307
Lampiran 39 Kunci Jawaban Soal Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	313
Lampiran 40 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	314
Lampiran 41 Hasil Belajar <i>Posttest</i>	315
Lampiran 42 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	316
Lampiran 43 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	318
Lampiran 44 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	322
Lampiran 45 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji t).....	326
Lampiran 46 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain).....	328
Lampiran 47 Catatan Lapangan.....	330
Lampiran 48 Surat Ijin Penelitian Uji Coba Pemakaian.....	334
Lampiran 49 Surat Keterangan Dari Sekolah Uji Coba Pemakaian.....	335
Lampiran 50 Dokumentasi.....	336

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan warga Negara agar menjadi manusia berkualitas yang dapat mengembangkan potensi dirinya dalam mengelola sumber daya dengan sebaik-baiknya. Sebagaimana menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Adapun tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003:2).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005, kurikulum pendidikan pada kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada SD/MI/SDLB/Paket A terdapat muatan pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial yaitu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran

IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Adapun tujuan dari



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mata pelajaran IPS yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP, 2006:175).

Berdasarkan hasil temuan pengabdian masyarakat (Saliman, 2014:4) menyebutkan bahwa pembelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, tidak mudah dipelajari, dan tidak menarik karena berisi rentetan peristiwa, kejadian, tokoh-tokoh, dan fakta-fakta kering lainnya. Metode mengajar guru masih monoton dan tidak dapat menciptakan iklim pembelajaran yang dinamis dan atraktif. Dalam penyampaian materi kurang kontekstual sehingga peristiwa yang dikaji tidak mempunyai kebermaknaan bagi siswa. Didukung dengan banyaknya masyarakat yang beranggapan bahwa pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan disepelekan.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di sekolah dasar. Berdasarkan data hasil pra-penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas

V SD Negeri Tambakhajo Semarang, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya terbatasnya media pembelajaran berupa gambar pada buku ajar cetak yang berukuran relatif kecil, berwarna hitam putih, dan kurang jelas sehingga terlihat kurang menarik menyebabkan motivasi belajar siswa tidak optimal. Kurangnya jumlah buku ajar cetak yang tersedia di sekolah mengakibatkan beberapa siswa harus berbagi dengan temannya dan efektifitas pembelajaran IPS menjadi berkurang. LCD yang disediakan sekolah belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di kelas karena kreativitas guru yang masih minim. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan menyebabkan siswa bosan dan pasif.

Hasil temuan tersebut didukung dengan data rata-rata hasil belajar siswa masih berada di bawah KKM terbukti dari 34 siswa, hanya 9 siswa (26,47%) mendapatkan nilai di atas KKM dan sisanya yaitu 25 siswa (73,52%) mendapat nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum dapat terlaksana secara optimal dikarenakan tidak adanya media pembelajaran IPS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi di sekolah dasar, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Terbatasnya media pembelajaran IPS yaitu berupa gambar pada buku ajar cetak yang berukuran relatif kecil, berwarna hitam putih, dan kurang jelas sehingga terlihat kurang menarik menyebabkan motivasi belajar siswa tidak optimal.

2. Kurangnya buku ajar yang disediakan sekolah menyebabkan beberapa siswa berbagi buku dengan temannya dan pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga konsentrasi tidak optimal.
3. Guru belum memanfaatkan sarana pembelajaran yang disediakan sekolah berupa LCD secara optimal karena kurangnya kreativitas guru.
4. Belum terdapat variasi metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif menyebabkan siswa pasif dan bosan untuk mengikuti pembelajaran IPS.
5. Perolehan hasil belajar IPS kelas V memiliki rerata paling rendah yaitu 67,5. Hal ini ditunjukkan dengan data dari 34 siswa hanya 9 siswa (26,47%) yang mendapatkan nilai di atas KKM, dan sisanya sebanyak 25 siswa (73,52%) masih di bawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada ketersediaan media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran IPS yang berupa gambar pada buku ajar cetak yang relatif kecil, berwarna hitam putih, dan kurang. Kurangnya jumlah buku yang disediakan sekolah menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Sarana pembelajaran berupa LCD yang disediakan sekolah belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian sesuai dengan permasalahan pembelajaran pada semester satu melalui pengembangan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS kelas V, SK: 1. Menghargai berbagai peninggalan sejarah dan tokoh sejarah yang berskala

nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia dengan KD: 1.1 Mengenal makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia serta menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* memfokuskan pada materi beserta gambar peninggalan sejarah hindu-budha dan islam dengan lebih jelas sehingga meningkatkan kemampuan siswa memahami materi tersebut serta menjadikannya berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan motivasi untuk belajar IPS dapat optimal. Dengan adanya media ular tangga berbantuan *powerpoint*, siswa dapat melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan membangun pengalaman belajarnya sendiri sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat optimal.

Suatu media sangat menunjang dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, salah satunya adalah media ular tangga. Menurut Yumarlin (2013:79) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan terbagi dalam kotak-kotak serta digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain. Tidak terdapat ukuran standar untuk papan permainan ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan ukuran papan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular dan tangga sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya sendiri. Menurut Sumantoro (2013:78) aturan permainan ular

tangga yaitu setiap pemain menjalankan bidaknya mulai dari kotak pertama yang berada pada sudut kiri bawah secara bergiliran dengan melemparkan dadu. Bidak dijalankan oleh pemain sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika bidak sampai pada ujung tangga bawah maka bidak dapat berpindah menuju ke ujung tangga atas tanpa harus melewati kotak-kotak pada papan satu per satu sebaliknya apabila bidak sampai pada ekor ular maka bidak harus turun di kepala ular.

Media bukan hanya berbentuk visual saja namun terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya multimedia yang dapat menggabungkan beberapa media menjadi satu agar bervariasi dan menarik. Salah satu multimedia yang digunakan dalam pembelajaran adalah *powerpoint*. Menurut Asyhar (2012:186) *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan serta relatif lebih murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (*data storage*). Menurut Arwani (2013:2) *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah aplikasi untuk presentasi yang memuat dan menampilkan sejumlah teks, grafik, objek, gambar, *clipart*, *movie*, suara dan objek. Menurut Maiya (2005) media *Powerpoint* terdapat fasilitas yang menganimasikan sebuah objek, sehingga objek dapat bergerak, berpindah dan menghilang. Adapun kelebihan *powerpoint* menurut *Training ICT* (2010:148) adalah (1) memiliki tampilan *slide* per *slide* untuk mempermudah presentasi, (2) mudah dalam memasukkan teks dan gambar, (3) dapat memasukkan animasi, video dan foto, (4) dapat mengimpor nilai dari *word* dan *excel*, (5) dapat membuat animasi peralihan *slide*, (6) mempunyai tampilan desain

yang profesional, (7) mempunyai *template* presentasi yang dapat digunakan secara langsung.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rifky Afandi tahun 2015 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebanyak 66.7% dan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 40% sehingga semua siswa mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Febryana Widowati pada tahun 2014 dengan judul Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Munggut I Ngawi. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II mengalami peningkatan dari 45,915% menjadi 87,115%. Aktivitas siswa siklus I dan siklus II dari 46% menjadi 87,4%. Hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 68,75% dan meningkat pada siklus II sebesar 81,25%.

Berdasarkan temuan kedua penelitian tersebut, media ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran secara efektif untuk meningkatkan motivasi,

partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas dan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga. Sehingga hasil penelitian tersebut dapat menjadi pendukung untuk penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengkaji pemecahan masalah melalui penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga berbantuan *Powerpoint* pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha Kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang”.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Rumusan umum

Bagaimana cara mengembangkan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha kelas V SDN Tambakharjo Semarang?

1.4.2 Rumusan khusus

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara khusus sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kelayakan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang?
2. Bagaimanakah keefektifan media ular tangga berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan umum

Untuk mengembangkan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V SDN Tambakharjo Semarang.

1.5.2 Tujuan khusus

1. Untuk mengkaji kelayakan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang.
2. Untuk menguji keefektifan media ular tangga berbantuan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media ular tangga berbantuan *powerpoint*. Selain itu, dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi, khususnya bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 Bagi peneliti

Memberikan kesempatan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbantuan *powerpoint*. Sehingga dapat menambah

wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan suatu media pembelajaran IPS.

1.6.2.2 Bagi guru

Media permainan ular tangga berbantuan *powerpoint* dapat dijadikan sumber belajar oleh guru dalam menerapkan media pembelajaran IPS sehingga memberikan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi siswa

Media ular tangga berbantuan *powerpoint* dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS di kelas sehingga memudahkannya untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajarnya menggunakan media tersebut. Dengan menggunakan media tersebut, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

1.6.2.4 Bagi sekolah

Dengan adanya media ular tangga berbantuan *powerpoint* dapat menjadikan solusi pemecahan masalah pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Tambakharjo Semarang. Selain itu, dapat menambah referensi sekolah dalam mengembangkan media yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menambah wawasan dalam memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah dan memanfaatkan sarana pembelajaran yang tersedia secara optimal.

1.7 Spesifikasi Produk

Ular tangga berbantuan *powerpoint* terdiri dari 2 komponen utama yaitu papan ular tangga beserta bidak dan dadunya serta *powerpoint* untuk menampilkan materi dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan permasalahan dan tujuan dari perancangan produk dapat ditentukan spesifikasi produk ular tangga sebagai berikut.

1. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* dirancang khusus untuk pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha.
2. Dalam media ular tangga terdapat beberapa pertanyaan yang ditampilkan pada *powerpoint* sebagai materi yang akan diajarkan.
3. Desain papan ular tangga menggunakan *software* aplikasi *CorelDraw X6*. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi untuk mendesain dalam bentuk *visual*. Adapun pertanyaan yang menjadi salah satu komponen permainan ditampilkan dalam *powerpoint* menggunakan *Microsoft Office Powerpoint 2013*.
4. Papan Ular Tangga dicetak pada *Art Paper BC 200* dengan ukuran 50 x 50 cm.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Teori belajar

2.1.1.1 Teori kognitif

Menurut Rifa'I dan Anni (2012:106) teori belajar kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh kemampuan dalam menerima stimulus terhadap suatu rangsangan. Suprijono (2014:22) menjelaskan bahwa menurut teori kognitif, belajar merupakan suatu proses mental yang perubahannya tidak dapat diamati secara langsung dan melibatkan proses berpikir secara kompleks. Sedangkan Siregar dan Nara (2014:30) memberikan pengertian teori kognitivistik menekankan pada hasil belajar siswa yang berasal dari keterlibatan siswa secara aktif dengan cara mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, dll.

Piaget (dalam Laponi, 2008:1.20) mengemukakan proses belajar yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa terdapat empat tahapan perkembangan kognitif antara lain:

(1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini perubahan perilaku berkaitan pada panca indera dan gerak motorik. Perkembangan kognitif dapat diamati dimana penalaran bayi mulai berkembang meskipun belum mampu berpikir secara konseptual.

(2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak mulai berkembang yang dapat diamati dengan kenampakan kemampuan dalam berbahasa sehingga dapat melakukan penguasaan konsep namun masih belum dapat berpikir secara konseptual seutuhnya.

(3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak dapat mengoperasionalkan logika dalam bentuk benda konkret sehingga dapat berpikir secara logis untuk memecahkan suatu masalah.

(4) Tahap Operasional Formal (11-15 tahun)

Tahap ini merupakan puncak dari perkembangan kognitif siswa yang berkemampuan untuk berpikir secara abstrak, idealis, dan logis sehingga dapat membuat suatu hipotesis, berdialog, dan menggunakan struktur bahasa yang benar dan tepat.

Berdasarkan pendapat tersebut, teori kognitif menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi akibat adanya proses berpikir secara kompleks. Pada penelitian ini siswa sekolah dasar berada di tahap operasional konkret yaitu siswa usia 7-11 tahun yang mana anak membutuhkan benda konkret sebagai media untuk mengolah pengetahuannya secara logis. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* merupakan benda konkret yang merangsang siswa untuk mengolah kemampuan berpikirnya secara kompleks agar terjadi respon yang berupa pengetahuan. Media konkret berupa papan permainan memuat materi beserta gambar peninggalan sejarah hindu-budha dengan melakukan kegiatan belajar sambil bermain sehingga siswa termotivasi dan hasil belajar dapat optimal.

2.1.1.2 Teori behavioristik

Menurut Skinner (dalam Rifa'I dan Anni, 2012:90) berdasarkan teori belajar behavioristik, belajar adalah proses perubahan perilaku yang berwujud perilaku tampak misalnya: menulis, memukul, menendang dan perilaku yang tidak tampak misalnya: berfikir, bernalar, dan berkhayal. Suprijono (2014:17) mengartikan bahwa behaviorisme sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan dan respon dimana perilaku yang diperlihatkan merupakan hasil dari rangsangan yang diberikan. Siregar dan Nara (2014:25) juga menjelaskan bahwa teori behavioristik merupakan teori aliran tingkah laku yang merupakan hasil dari interaksi stimulus dan respon dimana perubahan tingkah laku individu merupakan pengaruh dari faktor lingkungan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik menyatakan bahwa belajar merupakan hasil perubahan perilaku yang terjadi karena adanya rangsangan yang menghasilkan respon dimana perubahan tersebut merupakan hasil dari pembiasaan dan pengalaman yang dilakukan secara terus menerus. Dalam penelitian ini, perubahan perilaku siswa dilihat dari keterlibatan siswa pada saat menggunakan media ular tangga berbantuan *powerpoint* sehingga menjadikannya lebih aktif dalam kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, menulis, mempresentasikan, berpikir secara kritis, dan hasil belajar kognitif dapat optimal.

2.1.1.3 Teori konstruktivisme

Suprijono (2014:30) menyatakan berdasarkan teori konstruktivisme, pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Rifa'I

dan Anni (2012:106) menyatakan bahwa berdasarkan teori belajar konstruktivisme, pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik namun peserta didik harus dapat membangun pengetahuannya sendiri. Sedangkan Siregar dan Nara (2014:40) memperikan pengertian bahwa belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan yang mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif sehingga proses belajar siswa menjadi bermakna.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tentang teori belajar konstruktivisme, disimpulkan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan kepada siswa agar mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Pada penelitian ini dalam membangun pengetahuan siswa, guru memfasilitasi media dalam bentuk papan permainan ular tangga berbantuan *powerpoint* yang mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna pada materi peninggalan sejarah hindu-budha. Dengan media permainan ular tangga, siswa dapat berpartisipasi aktif pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha dalam kegiatan menjawab, menulis, memahami materi tersebut sehingga dapat berpikir secara lebih luas.

Berdasarkan beberapa teori belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli, penelitian ini akan dikaji mengenai konsep tentang belajar, pembelajaran, hasil belajar, hakekat IPS, media pembelajaran, media Ular tangga, dan media *Powerpoint*.

2.1.2 Hakekat belajar

2.1.2.1 Pengertian belajar

Rifa'I dan Anni (2012:66) memberikan pengertian bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku individu yang mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Slameto (2010:2) juga menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku manusia secara menyeluruh yang merupakan hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang mempunyai ciri-ciri: (1) terjadi secara sadar; (2) bersifat kontinu dan fungsional; (3) bersifat positif dan aktif; (4) bukan bersifat sementara; (5) bertujuan dan terarah; (6) mencakup seluruh aspek tingkah laku. Sedangkan Susanto (2014:4) memberikan pengertian belajar sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Perubahan perilaku tersebut didapatkan sebagai hasil dari pengalaman atau latihan.

Pengertian belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar berkaitan dengan perubahan perilaku setelah melakukan kegiatan berdasarkan pengalaman yang bersifat relatif permanen. Belajar mempunyai arah dan tujuan yang ingin dicapai sehingga hasilnya sesuai dengan kegiatan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku diantaranya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Oleh karena itu, hasil belajar dapat membawa perubahan yang baik atau buruk bagi seseorang dalam berpikir, bertindak, maupun bersikap.

2.1.2.2 Unsur-unsur belajar

Rifa'I dan Anni (2012:68) meyakini untuk menghasilkan perubahan perilaku sebagai hasil kegiatan belajar perlu adanya unsur-unsur yang saling berkaitan antara lain: (1) peserta didik yang meliputi peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar; (2) rangsangan atau stimulus merupakan suatu peristiwa yang menjadikan peserta didik belajar; (3) memori yaitu berupa kemampuan peserta didik yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan; (4) respon yaitu timbal balik berupa tindakan sebagai aktualisasi rangsangan. Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2015: 8) menyatakan segala sesuatu yang harus ada dalam aktivitas belajar adalah pelaku belajar, tujuan belajar, proses belajar, tempat belajar, lama waktu belajar, adanya syarat terjadinya belajar, terdapat ukuran, faedah, hasil kemajuan belajar.

Selanjutnya Hamalik (2013:50) menyebutkan unsur dinamis yang terkait dalam proses belajar meliputi:

- (1) Motivasi siswa yaitu suatu dorongan yang menyebabkan siswa melakukan tindakan untuk belajar
- (2) Bahan belajar adalah salah satu unsur yang digunakan siswa agar dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan untuk mencapai tujuan
- (3) Alat bantu belajar yaitu media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar di kelas sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap hal yang perlu diketahui

- (4) Suasana belajar terkait dengan iklim belajar yang menunjang pembelajaran di kelas, suasana belajar yang diciptakan guru hendaknya menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar
- (5) Kondisi subjek yang belajar meliputi sehat jasmani dan rohani, bakat dan minat, pengalaman belajar, dan kesiapan siswa untuk belajar.

Beberapa unsur belajar menurut ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif terdiri dari beberapa hal yang harus ada dalam proses belajar diantaranya peserta didik, rangsangan, kemampuan untuk belajar, dan respon siswa setelah belajar. Unsur lain yang mendukung untuk mewujudkan pembelajaran efektif yaitu adanya dorongan untuk belajar, alat dan bahan pembelajaran, suasana belajar yang kondusif, dan kondisi peserta didik dalam menghadapi pelajaran. Hasil belajar siswa dapat optimal jika semua unsur belajar tersebut terpenuhi sehingga pembelajaran di kelas menjadi efektif.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip belajar

Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:79) mengemukakan 2 prinsip belajar yaitu berdasarkan prinsip belajar lama yang meliputi: (1) prinsip keterdekatan artinya pelaksanaan evaluasi dengan penyampaian materi terjadi selang waktu yang tidak terpaut lama; (2) prinsip pengulangan artinya penyampaian materi dilakukan berulang-ulang agar terjadi respon siswa yang diharapkan; dan (3) prinsip penguatan yaitu siswa akan termotivasi untuk belajar apabila memperoleh hasil yang baik. Sedangkan berdasarkan kondisi internal yang harus dimiliki peserta didik antara lain: (1) informasi faktual, segala sesuatu yang disampaikan kepada siswa berdasarkan pada kenyataan atau fakta yang ada; (2) kemahiran

intelektual meliputi pengalaman belajar siswa sebagai materi prasyarat untuk mempelajari materi yang lain; (3) strategi yaitu cara untuk memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi.

Dimiyati (2015:42) juga menyebutkan prinsip-prinsip belajar terdiri dari: (1) prinsip perhatian dan motivasi karena dengan adanya perhatian dalam mengolah informasi akan mendorong siswa untuk belajar; (2) prinsip keaktifan artinya siswa harus melakukan proses belajar atas kemauannya sendiri tanpa ada keterpaksaan; (3) prinsip keterlibatan langsung artinya siswa terlibat secara langsung dalam belajar untuk mendapatkan pengalaman belajarnya; (4) prinsip pengulangan berfungsi untuk meningkatkan daya ingat dan menanamkan konsep yang benar pada siswa; (5) prinsip tantangan agar siswa dalam belajar terdapat motif untuk mengatasi suatu bentuk hambatan yang harus dihadapi oleh siswa; (6) prinsip balikan dan penguatan yaitu suatu respon terhadap hasil belajar siswa secara positif atau negatif sehingga dapat memperkuat motivasi siswa untuk belajar; (7) prinsip perbedaan individual artinya setiap siswa memiliki kepribadian dan karakter yang berbeda-beda sehingga mempengaruhi cara dan hasil belajar siswa.

Sedangkan Annurahman (2016:134) belajar kognitif dalam proses pembelajaran mempunyai prinsip sebagai berikut.

- (1) Perhatian harus dipusatkan pada aspek lingkungan yang relevan sebelum proses belajar kognitif terjadi.
- (2) Hasil belajar kognitif akan bervariasi sesuai dengan taraf dan jenis perbedaan individual yang ada.

- (3) Bentuk-bentuk kesiapan perbendaharaan kata atau kemampuan membaca, kecakapan dan pengalaman berpengaruh langsung terhadap proses belajar kognitif.
- (4) Pengalaman belajar harus diorganisasikan kedalam satuan-satuan unit yang sesuai.
- (5) Bila menyajikan konsep, kebermanaknaan dalam konsep amatlah penting. Perilaku mencari, penerapan, pendefinisian resmi dan penilaian sangat diperlukan untuk menguji bahwa suatu konsep benar-benar bermakna.
- (6) Dalam pemecahan masalah, siswa harus dibantu untuk mendefinisikan dan membatasi lingkup masalah, menemukan informasi yang sesuai, menafsirkan dan menganalisis masalah yang memungkinkan tumbuhnya kemampuan berpikir yang multidimensional.

Berdasarkan uraian tentang prinsip belajar yang telah dikemukakan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dilakukan dengan waktu evaluasi, cara menyampaikan, dan penguatan yang baik serta didukung dengan adanya wawasan yang faktual, kesiapan belajar siswa, dan cara mendapatkan pengetahuan tersebut sehingga meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan optimal. Hasil belajar bukan hanya sekedar kemampuan untuk mengingat saja namun juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip dalam belajar agar membawa perubahan sesuai tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik secara optimal.

2.1.2.4 Faktor yang mempengaruhi belajar

Susanto (2014:12) membagi faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajar siswa adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sedangkan Rifa'I dan Anni (2012:81) menyebutkan faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kondisi internal mencakup: (1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional; (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik yaitu variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat yang mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Faktor tersebut selanjutnya dijelaskan secara lebih rinci oleh Slameto (2010:54) sebagai berikut.

(1) Faktor *intern*

Ada beberapa faktor *intern* yang mempengaruhi belajar yaitu:

- a. Faktor jasmani, yang meliputi: (1) faktor kesehatan yaitu seseorang dalam keadaan sehat apabila terhindar dari penyakit; (2) cacat tubuh

yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat kelancaran proses belajar.

- b. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) intelegensi yaitu kecakapan seseorang beradaptasi dengan lingkungan baru; (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan belajar; (5) motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
- c. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) kelemahan jasmani yaitu lelah atau lunglainya tubuh setelah melaksanakan sesuatu dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan atau kebosanan karena minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

(2) Faktor *ekstern*

Beberapa faktor *ekstern* yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain:

- a. Faktor keluarga turut mempengaruhi kegiatan belajar siswa diantaranya: (1) cara orang tua mendidik; (2) relasi antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian orang tua; dan (6) latar belakang kebudayaan.

- b. Faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar, kurikulum, relasasi guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat yang mempengaruhi kegiatan belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang faktor–faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang meliputi kondisi fisik, kondisi psikologis, kelelahan, dan kondisi sosial. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh dalam belajar karena terkait dengan pengalaman individu dalam proses belajar sehingga hasil belajar menyesuaikan dengan faktor yang mempengaruhinya yang dapat berupa perubahan positif maupun negatif.

2.1.3 Hakekat pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Rifa’I dan Anni (2012:158) menyatakan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antar unsur-unsur dalam belajar yaitu pendidik dan peserta didik atau antar peserta didik yang merubah suatu rangsangan dari lingkungan belajar menjadi beberapa informasi

sebagai hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Siregar dan Nara (2014:13) menyatakan pembelajaran merupakan suatu usaha agar terjadi kegiatan belajar yaitu usaha sadar yang memiliki arah dan tujuan yang terencana sebelum kegiatan berlangsung.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tentang pengertian pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan gabungan dari kegiatan belajar dan mengajar yang berarti adanya interaksi antara guru dengan siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tujuan dari interaksi yang dilakukan adalah memperoleh informasi yang diperlukan siswa. Pembelajaran memberikan kemudahan kepada siswa karena dengan adanya penyampaian materi oleh guru maka suatu pengetahuan yang dibutuhkan dapat dipahami secara lebih jelas dan terarah.

2.1.3.2 Prinsip pembelajaran

Rifa'I dan Anni (2012:162) menyebutkan prinsip pembelajaran yang berdasarkan teori kognitif oleh Bruner dan Ausuble menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih berarti apabila: (1) menekankan pada makna dan pemahaman; (2) memerlukan proses penyaluran materi secara luas bukan hanya pengulangan; (3) adanya pola hubungan antara bahan dan arti; (4) menekankan pada prinsip dan konsep belajar; (5) menekankan pada struktur disiplin ilmu dan struktur pengetahuan; (6) dilakukan secara apa adanya; (7) mementingkan bahasa untuk menyampaikan informasi secara verbal; dan (8) adanya suatu perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Susanto (2014:86) menyebutkan prinsip pembelajaran meliputi: (1) prinsip motivasi yang merupakan upaya untuk mendorong siswa belajar; (2) prinsip latar belakang meliputi pengetahuan, bakat dan minat siswa; (3) prinsip keterpaduan artinya keterkaitan antara pokok bahasan satu dengan yang lain; (4) prinsip pemecahan masalah yaitu menghadapkan siswa pada masalah agar siswa dapat memecahkan masalah sesuai kemampuannya; (5) prinsip menemukan artinya pembelajaran hendaknya mendorong siswa untuk menggali informasi yang diperlukan; (6) prinsip pemusatan perhatian yaitu usaha siswa untuk memperhatikan suatu objek agar pembelajaran terarah; (7) prinsip belajar sambil bekerja yaitu menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam belajar; (8) prinsip belajar sambil bermain yang bertujuan agar tercipta suasana belajar yang efektif dan menyenangkan; (9) prinsip perbedaan individu artinya masing-masing siswa mempunyai intelegensi, sifat, dan latar belakang sehingga mempunyai kemampuan berpikir yang berbeda pula; (10) prinsip hubungan sosial yaitu interaksi sosial siswa.

Sedangkan Daryanto dan Raharjo (2012:144) prinsip pembelajaran yang harus dipahami dan dipegang teguh dalam mengaplikasikan suatu kurikulum adalah pembelajaran berbasis kompetensi kunci yaitu pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar menekankan berbagai aspek diantaranya sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Prinsip pembelajaran yang berfokus pada peserta didik mengutamakan interaksi antara peserta didik dan guru yang memfokuskan pada pengalaman belajar siswa supaya mencapai kompetensi yang akan dicapai.

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip pembelajaran yang disebutkan oleh ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran adalah menciptakan peserta didik mengalami perubahan perilaku menjadi lebih baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Prinsip pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi sikap, pengetahuan, keterampilan serta berorientasi pada peserta didik sebagai subjek dalam belajar dengan tujuan memperoleh perubahan yang terarah.

2.1.4 Hasil belajar

2.1.4.1 Pengertian hasil belajar

Purwanti (2008:7.4) menyatakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pendidikan tertentu. Sedangkan Rifai'I dan Anni (2012:69) memberikan pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut sesuai dengan apa yang dipelajari oleh peserta didik. Hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif yaitu kemampuan dan kemahiran intelegensi yang berhubungan dengan tingkat kecerdasan dan intelektual siswa. Ranah afektif meliputi perasaan, sikap, bakat, dan minat siswa. Ranah psikomotorik yaitu kemampuan secara fisik yang berhubungan dengan keterampilan motorik dan syaraf untuk merangsang kreativitas siswa. Susanto (2014:5) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik yang meliputi pemahaman konsep, keterampilan proses, dan sikap. Suprijono (2014:5) menyatakan hasil belajar adalah perubahan pada pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-

pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan yang berupa informasi verbal, keterampilan menulis, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli mengenai pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam diri individu yang terjadi setelah adanya kegiatan belajar. Kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar sesuai dengan apa yang dilakukan oleh peserta didik yang dapat mengarah pada hasil yang positif maupun negatif.

2.1.4.2 Klasifikasi hasil belajar

Rifa'I dan Anni (2012:70) memberikan tiga ranah klasifikasi hasil belajar berdasarkan teori Bloom diantaranya:

- (1) Ranah kognitif yaitu kemampuan dan kemahiran intelektual yang mencakup mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.
- (2) Ranah afektif meliputi perasaan, sikap, minat, dan nilai dengan kategori penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup.
- (3) Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf dengan kategori persepsi, kesiapan, gerak terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Sedangkan Susanto (2014:60) mengklasifikasikan hasil belajar yang meliputi:

- (1) Pemahaman konsep yaitu kemampuan menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, dan sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, lihat, alami, dan rasakan.
- (2) Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu.
- (3) Sikap merupakan aspek mental dan fisik. Struktur sikap mencakup komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konotatif. Yang mana komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercaya individu terdiri atas: (1) komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; (2) komponen konotatif yaitu berperilaku sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Berdasarkan klasifikasi hasil belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan siswa, ranah afektif berhubungan dengan sikap yang ditunjukkan siswa, dan ranah psikomotor yang berhubungan dengan kegiatan motorik siswa. Penelitian ini menekankan pada hasil belajar kognitif siswa kelas V pembelajaran IPS semester satu dengan SK: 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan

suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia, KD: 1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia serta menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

SK dan KD tersebut dijabarkan berdasarkan kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, dan mengaplikasikan dengan indikator diantaranya: (1) mengidentifikasi peninggalan sejarah; (2) menjelaskan peninggalan sejarah; (3) mengklasifikasikan benda-benda peninggalan sejarah; (4) mengidentifikasi sejarah kerajaan; (5) menjelaskan sejarah kerajaan; (6) menganalisis cara menghargai peninggalan sejarah.

2.1.5 Hakekat IPS

2.1.5.1 Pengertian IPS

IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat prasekolah (Taneo, 2010:1.14). Pengertian IPS menurut NCSS (dalam Hidayati, 2008:1.6) adalah integrasi dari beberapa ilmu dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial yaitu antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, psikologi sosial, politik, agama, dan sosiologi. Hidayati (2008:1.7) menyimpulkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan hasil pemfusan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang utuh dan terdapat dalam satu wadah disiplin ilmu yang ada. Sejalan dengan pengertian tersebut, Susanto (2016:137) juga menyatakan bahwa IPS adalah ilmu

pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya di tingkat dasar dan menengah. Kajian IPS mencakup berbagai kehidupan di beberapa aspek baik yang berhubungan dengan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik.

Berdasarkan pengertian IPS dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan fusi disiplin ilmu sosial yang terdiri dari berbagai cabang ilmu sosial meliputi sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik yang saling berintegrasi satu sama lain. IPS bukan sebagai disiplin ilmu yang berdiri sendiri melainkan terdiri dari berbagai cabang ilmu sosial yang berkaitan satu sama lain.

2.1.5.2 Tujuan IPS

Tujuan IPS menurut Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:1.24) adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya, serta bagi masyarakat dan Negara. Sedangkan Taneo (2010:1.27) menyimpulkan tujuan utama IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik. Sejalan dengan Trianto (2015:174) tujuan utama IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar dapat tanggap terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan

memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan sehingga dapat mengatasi segala masalah yang terjadi baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat dengan bijaksana.

Chapin dan Messick (dalam Susanto, 2014:147) menyebutkan tujuan pendidikan IPS secara khusus diantaranya.

- (1) Memberikan siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.
- (2) Menolong siswa mengembangkan ketrampilan mencari dan mengolah atau memproses informasi.
- (3) Menolong siswa mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- (4) Menyediakan kesempatan kepada siswa berperan serta dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan potensi siswa agar memiliki sikap positif dalam memecahkan dan masalah yang terjadi atas kepentingan pribadi maupun masyarakat. Selain itu, IPS bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis, bertanggungjawab, dan cinta damai.

2.1.5.3 Ruang lingkup IPS

Ruang lingkup IPS secara umum menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosial. Dalam program pendidikan, ruang lingkup IPS berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat mulai dari

keluarga hingga masyarakat yang disesuaikan dengan nilai-nilai dan karakteristik pendidikannya (Taneo, 2010:1.36). Ruang lingkup mata pelajaran IPS berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- (1) Manusia, tempat, dan lingkungan;
- (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
- (3) Sistem sosial dan budaya;
- (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Dari beberapa pernyataan tersebut, ruang lingkup IPS berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat baik masa lampau, sekarang, maupun masa depan. Lingkup kehidupan sosial dimulai dari lingkungan keluarga hingga masyarakat yang lebih luas. IPS mempunyai cakupan materi yang luas sehingga perlu membangun pengetahuan siswa melalui konsep-konsep yang terarah supaya tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.5.4 Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS di SD berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki kemampuan untuk: (1) mengenal konsep yang berkaitan dengan masyarakat; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, mencari informasi secara mandiri, memecahkan masalah, dan terampil dalam kehidupan sosialnya; (3) memiliki komitmen dan kesadaran untuk menganut nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan untuk berkomunikasi,

bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat luas baik di tingkat lokal, nasional, maupun global (BSNP, 2006:175).

Dalam versi pendidikan dasar dan menengah, pendidikan IPS merupakan penyederhanaan yang diadaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan serta kegiatan dasar manusia yang disajikan secara ilmiah dan pedagogis. Hakikat IPS di Sekolah Dasar memberikan pengetahuan dasar, ketrampilan, dan pelatihan bagi siswa sebagai warga Negara sedini mungkin. Sedangkan tujuan IPS di Sekolah dasar menurut Munir (dalam Susanto, 2014:138) adalah.

- (1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
- (2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.
- (3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- (4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap, mental yang positif, dan ketrampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan.
- (5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Tingkat Sekolah Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Permendikbud No. 23 tahun 2006 adalah:

- (1) Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga.
- (2) Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga serta kerjasama diantara keduanya.
- (3) Memahami sejarah kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- (4) Mengenal sumber daya alam kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- (5) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
- (6) Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
- (7) Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial Negara di Asia tenggara serta benua.
- (8) Mengenal gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam.
- (9) Memahami peranan Indonesia di era global.

Pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik sedini mungkin. Berdasarkan standar isi yang telah ditetapkan oleh pemerintah, pembelajaran IPS Kelas V mencakup beberapa materi

yang harus dicapai siswa dalam satu tahun pembelajaran yang terbagi ke dalam 2 semester. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media untuk pembelajaran pada semester ganjil karena terdapat materi yang membutuhkan perbaikan dengan mengembangkan media ular tangga berbantuan *powerpoint*. Materi yang akan dikembangkan terkait dengan peninggalan sejarah Hindu - Budha dan Islam di Indonesia.

2.1.5.5 Sejarah Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam

Salah satu materi dalam Pembelajaran IPS kelas V semester 1 yaitu Peninggalan Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Materi tersebut berlandaskan pada:

Standar Kompetensi:

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

Kompetensi Dasar:

- 1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia serta menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Dengan indikator sebagai berikut:

- 1.1.1 Mengidentifikasi peninggalan sejarah bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

- 1.1.2 Menjelaskan peninggalan sejarah bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

1.1.3 Mengklasifikasikan benda-benda peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam berdasarkan kerajaannya

1.1.4 Mengidentifikasi sejarah kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

1.1.5 Menjelaskan sejarah kerajaan bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

1.1.6 Menganalisis cara menghargai peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

Materi peninggalan sejarah Kerajaan Hindu-Budha meliputi candi, prasasti, patung, kitab, dan radisi.

(1) Peninggalan sejarah bercorak hindu

Candi merupakan suatu bangunan untuk memuliakan orang yang telah meninggal dunia, khususnya para raja dan orang-orang terkemuka. Adapun macam-macam candi bercorak Hindu antara lain: Candi Prambanan, Candi Gedongsongo, Candi Dieng, Candi Jago, Candi Singasari, Candi Kidal, Candi Panataran, Candi Tikus, Candi Jabung, Candi Antahpura, Candi Tigawangi, Candi Rimbi, dan Cadi Badut.

Prasasti merupakan tulisan yang terdapat pada batu, kayu, daun, atau kulit yang umumnya menggunakan huruf Pallawa dan berbahasa Sansekerta. Prasasti peninggalan kerajaan Hindu di Indonesia antara lain: Yupa, Prasasti Tugu, Prasasti Kebon Kopi, Prasasti lebak, Prasasti Jambu, Prasasti Ciaruteun, Prasasti Pasir Awi, Prasasti, Cianten, Prasasti Dinoyo, Prasasti Canggal, Prasasti Balitung, dan Prasasti Kelurak.

Patung yaitu perwujudan dari raja atau orang-orang tekemukan pada jaman dahulu yaitu pada jaman ke kerajaan Hindu. patung atau arca peninggalan kerajaan hindu antara lain: Patung Prajnaparamita, Patung Ken Arok, Patung Kertanegara, Patung Siwa, Patung Durga, Patung Ganesha, Patung Agastya, dan Patung Airlangga.

Kitab/karya sastra peninggalan sejarah pada masa Hindu antara lain: Kitab Samaradhana, Kitab Bharatayuda, Kitab Hariwangsa, Kitab Arjunawiwaha, Kitab Kresnayana, Kitab Lhubdaka, Kitab Ramayana, Kitab Mahabrata, Kitab Negarakertagama, dan Kitab Sutasoma.

Tradisi merupakan adat istiadat atau kebiasaan yang turun temurun dan masih dijalankan oleh masyarakat. Tradisi peninggalan sejarah Hindu antara lain upacara ngaben, sekatenan, dll.

(2) Peninggalan sejarah bercorak budha

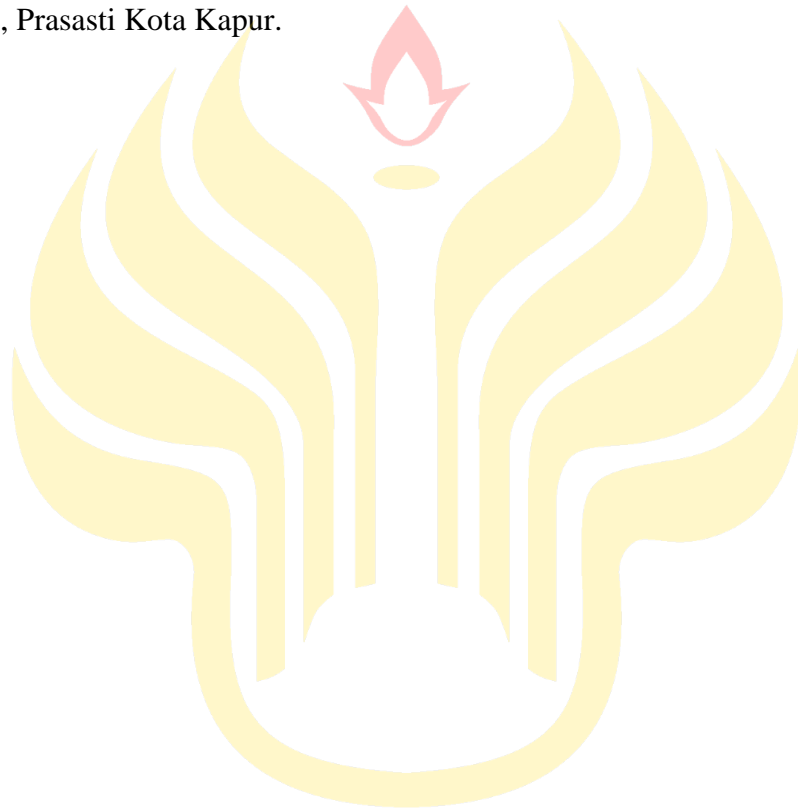
Candi peninggalan sejarah pada masa Budha terbesar adalah Candi Borobudur. Candi Borobudur menjadi salah satu dari tujuh keajaiban dunia. Candi Borobudur berbentuk bertingkat yang mempunyai tiga tingkatan yakni:

- a. Bagian pertama (Kamadatu) yang merupakan bawah candi atau kaki candi.
- b. Bagian kedua (Rupadatu) yang merupakan bagian tengah atau badan candi.
- c. Bagian ketiga (Arupadatu) yang merupakan bagian atas atau kepala candi.

Candi Borobudur terdapat relief yaitu sebuah lukisan dinding candi yang mengisahkan kehidupan masyarakat pada saat itu. Selain candi Borobudur, candi peninggalan sejarah pada masa Budha antara lain: Candi Mendut, Candi Pawon,

Candi Sari, Candi Kalasan, Candi Plaosan, Candi Muaratakus, Candi Simangambat, dan Candi Tanjung.

Adapun prasasti peninggalan sejarah pada masa Budha antara lain: Prasasti Kedukan Bukit, Prasasti Talang Tuo, Prasasti Telaga Batu, Prasasti Karang Berahi, Prasasti Kota Kapur.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(3) Peninggalan Sejarah bercorak Islam

a. Masjid

Masjid merupakan tempat peribadatan agama Islam. Bentuk atap masjid peninggalan sejarah tumpang bersusun yang mana semakin ke atas semakin kecil. Jumlah atap biasanya berjumlah ganjil, antara tiga atau lima. Atap yang paling atas berbentuk limas.

b. Pondok Pesantren

Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan dan pengajaran agama Islam, dimana seorang kiai mengajar santri-santri berdasarkan kitab-kitab yang ditulis berbahasa arab.

c. Keraton (Istana)

Keraton merupakan pusat pemerintahan dan tempat tinggal raja beserta keluarganya.

d. Batu Nisan

Batu nisan berfungsi sebagai tanda kubur.

e. Karya Sastra

Macam-macam karya sastra peninggalan sejarah bercorak Islam adalah:

- (a) Hikayat adalah karya sastra yang berbentuk prosa berisi cerita bersifat rekaan, keagamaan.
- (b) Suluk adalah kitab yang berisi tentang ajaran tasawuf.
- (c) Syair merupakan karya sastra berbentuk puisi.
- (d) Babad yaitu cerita sejarah yang biasanya lebih bersifat cerita daripada sejarahnya.

f. Tradisi Agama

Tradisi agama peninggalan sejarah agama Islam adalah:

- (a) Ziarah yaitu kegiatan mengunjungi makam.
- (b) Sedekah, acara keluarga dengan mengundang tetangga sekitar. Sedekah untuk peristiwa gembira disebut syukuran. Sedekah untuk peristiwa sedih atau meminta perlindungan, disebut selamatan. Sedekah meminta sesuatu disebut hajatan.
- (c) Sekatenan yaitu perayaan Maulid Nabi Muhammad dalam budaya Jawa. Perayaan Sekaten dikenal di Yogyakarta, Surakarta, Jawa Timur, dan Cirebon.
- g. Kaligrafi tulisan indah dalam huruf arab. Tulisan pada kaligrafi biasanya diambil dari ayat-ayat dalam Al-Quran. Kaligrafi digunakan sebagai hiasan dinding masjid, batu nisan, gapura masjid dan gapura pemakaman (Listyani, 2009:2)

2.1.6 Hakekat media pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian media pembelajaran

Dalam kegiatan belajar diperlukan media agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa media terdiri dari beberapa komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar meliputi alat untuk menyampaikan isi materi diantaranya buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, dll. Asyhar (2012:8) memberikan pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan

pesan yang disampaikan dari suatu sumber kepada penerima secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif. Sedangkan Daryanto (2015:5) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang bermanfaat untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang terarah dan terencana.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan yang mengandung materi pelajaran dari guru kepada siswa agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran yang berjalan secara efektif dan efisien akan merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan siswa agar dapat belajar sehingga hasil belajarnya dapat optimal.

2.1.6.2 Fungsi media pembelajaran

Secara umum media memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima. Asyhar (2012:29) menyebutkan fungsi media pembelajaran antara lain: (1) sebagai sumber belajar yang menyajikan sejumlah informasi sehingga membentuk pengetahuan siswa; (2) mengenalkan kosakata yang susah dipahami; (3) memanipulasi suatu objek agar mudah dipelajari; (4) menampilkan kembali peristiwa yang sudah lampau; (5) menjangkau peserta didik yang jumlahnya luas. Gerlach dan Ely (dalam Daryanto, 2015:8) media pembelajaran mempunyai kemampuan diantaranya: (1) fiksatif yaitu media mampu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek; (2) manipulatif yaitu media mampu menampilkan kembali objek dengan berbagai

macam perubahan sesuai dengan keperluan; (3) distributif yaitu media mampu menjangkau audiens dengan jumlah yang besar dalam satu kali penyajian. Sedangkan menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014:23) media pembelajaran mempunyai tiga fungsi pokok yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; dan (3) memberi instruksi.

Selanjutnya Arsyad (2014:29) menyebutkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran diantaranya.

- (1) Memperjelas penyajian informasi sehingga memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil secara optimal.
- (2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian yang menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, memungkinkan untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.
- (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Daryanto (2015:13) menyatakan bahwa kerucut Edgar Dale membuat jenjang fungsi media dari konkrit hingga abstrak yang digambarkan dalam bentuk segitiga dimana semakin mendekati titik puncak segitiga maka semakin tinggi tingkat keabstrakan media. Berdasarkan diagram segitiga, tingkatan fungsi media pembelajaran dimulai dari bawah hingga puncak yaitu dapat memberikan kesempatan belajar siswa untuk ikut serta dalam: (1) pengalaman nyata; (2) kejadian nyata yang dapat diamati; (3) suatu kejadian yang disajikan dengan

media; (4) media yang disajikan dengan bentuk simbolis. Lebih lanjut, Arsyad (2014:13) menyatakan dasar pengembangan kerucut Edgar Dale terkait dengan tingkat keabstrakan suatu media artinya semakin abstrak suatu media maka semakin sedikit jumlah indera yang turut serta dalam menerima pesan dan sebaliknya. Titik puncak diagram segitiga Edgar Dale menunjukkan fungsi media pembelajaran dengan tingkat keabstrakan yang semakin tinggi sehingga indera yang digunakan semakin terbatas dan tingkat imajinatif semakin berkembang. Menurut Ashyar (2012:49) diagram kerucut pengalaman Edgar Dale dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan diagram kerucut pengalaman Edgar Dale, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kerucut didasarkan pada tingkat keabstrakan suatu media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam belajar. Pada diagram pengalaman Edgar Dale, penelitian pengembangan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pembelajaran berfungsi untuk memberikan kesempatan

siswa agar berpartisipasi pada pembelajaran dengan bermain peran dengan menirukan dan menjadikan diri sebagai warga masyarakat di lingkungan sekolah sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan efektif. Media permainan ular tangga memberikan kesempatan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga mendapatkan pengalamannya secara logis dan mendapatkan kebermaknaan belajar untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya dalam pembelajaran. Dengan meningkatkan kemampuan berpikirnya maka penguasaan materi akan berdampak positif pada hasil belajar kognitif siswa.

2.1.6.3 Jenis-jenis media pembelajaran

Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis diantaranya: (1) *visual* yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik; (2) *audio* adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran peserta didik; (3) *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses; (4) *multimedia* yang terdiri dari beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam satu proses pembelajaran (Asyhar, 2012:44).

Daryanto (2015:18) mengklasifikasikan media kedalam dua kelompok yaitu media dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi meliputi media grafis, bentuk papan, dan media cetak. Sedangkan media tiga dimensi digolongkan kedalam benda yang berwujud nyata dan tiruan. Sedangkan Arsyad (2014:31) mengelompokkan media berdasarkan perkembangan teknologi ada empat kelompok yaitu (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi

audio visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Hidayati (2008:7.9) menggolongkan media pembelajaran IPS menjadi empat jenis diantaranya: (1) media yang tidak diproyeksikan meliputi gambar diam, bahan grafis, model dan realita; (2) media yang diproyeksikan meliputi media proyeksi tidak bergerak contohnya *slide*, film strip, OHP dan media proyeksi bergerak contohnya film, *televise*, dan video; (3) *audio* meliputi radio dan rekaman; (4) sistem *multimedia* merupakan kombinasi dari media *audio* dan *visual*.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang jenis media pembelajaran, dapat diketahui bahwa jenis media digolongkan dalam beberapa kelompok yaitu *audio*, *visual*, *audio visual*, dan *multimedia*. Penggolongan media tersebut bertujuan untuk memudahkan guru dalam memilih media yang tepat sehingga sesuai dengan kebutuhan dan situasi belajar. Pemilihan jenis media yang tepat akan mengoptimalkan hasil belajar siswa di sekolah. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* termasuk ke dalam jenis media visual diam yang tidak diproyeksikan.

2.1.6.4 Kriteria pemilihan media pembelajaran

Prosedur pemilihan media pembelajaran menurut Asyhar (2012:82) yaitu: (1) mengidentifikasi karakteristik peserta didik; (2) menelaah tujuan pembelajaran; (3) mengkaji karakteristik bahan ajar; (4) menetapkan pilihan media; (5) mereview dengan prinsip kesesuaian, kejelasan sajian, kemudahan

akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas, ada alternatif, interaktivitas, organisasi, kebaruan, berorientasi pada siswa.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Arsyad (2013:74) memberikan kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- (1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai artinya media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- (2) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- (3) Praktis, luwes dan bertahan artinya media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun, kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- (4) Guru terampil dalam menggunakan media artinya kemampuan guru untuk mengaplikasikannya dalam bentuk apapun selama proses pembelajaran.
- (5) Pengelompokan sasaran, artinya media yang efektif untuk kelompok besar dan kelompok kecil.
- (6) Mutu teknis, artinya pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknik tertentu.

Berdasarkan uraian pemilihan media menurut berbagai ahli, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan prosedur dan kriteria materi pelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran dengan baik dan terarah. Pemilihan media pembelajaran yang matang akan meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi dan memotivasi untuk belajar. Hasil belajar akan optimal jika terdapat motivasi siswa untuk memahami suatu materi.

2.1.7 Media ular tangga

2.1.7.1 Pengertian ular tangga

Salah satu permainan tradisional yang sering dilakukan oleh kalangan anak-anak adalah ular tangga. Permainan ular tangga telah dikenal oleh seluruh nusantara. Yumarlin (2013:79) menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah papan permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai dengan keinginan. Lebih lanjut, HsfBot (2017) menyatakan kotak dalam permainan ular tangga pada umumnya berjumlah 64 (8x8), 100 (10x10), atau 144 (12x12) dan setiap papan memiliki variasi yang berbeda sesuai dengan keinginan dan tujuan pembuat papan ular tangga.

Dalam pembelajaran, media ular tangga bermanfaat untuk memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan (Haryono, 2013:137). Sedangkan Rifa (2012:95) menyatakan permainan ular tangga bertujuan agar belajar dapat dilaksanakan secara menyenangkan dengan melibatkan partisipasi siswa secara langsung serta melatih sikap dan karakter jujur dalam mematuhi peraturan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan suatu papan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan terdapat beberapa gambar ular dan tangga yang

menghubungkan kotak satu dengan yang lain. Media ular tangga bertujuan untuk memberikan kesempatan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran di kelas dengan suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Hasil belajar kognitif siswa akan optimal jika terdapat motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi pelajaran yang memudahkan untuk mengerjakan soal-soal evaluasi. Permainan ular tangga melatih siswa untuk bersikap jujur, lapang dada, dan berpikir secara logis sehingga memiliki kemampuan dasar bersosialisasi dalam masyarakat sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

2.1.7.2 Aturan permainan ular tangga

Sumantoro (2013:781) menyatakan aturan bermain dalam permainan ular tangga yaitu setiap pemain memulai permainan dengan bidaknya dimulai dari kotak pertama yang berada pada sudut kiri bawah, permainan dilakukan secara bergiliran dengan melemparkan dadu. Bidak dijalankan oleh pemain sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika bidak sampai pada bawah ujung tangga maka bidak langsung menuju ke ujung tangga yang lain dan apabila bidak sampai pada ekor ular maka bidak harus turun di kepala ular. Dalam pembelajaran, pemain berlomba untuk menjadi yang paling cepat mencapai *finish* dengan cara menjawab soal-soal dengan benar dengan durasi waktu 60 menit (Jamil, 2016:154).

Rifa (2012:95) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan ular tangga yaitu: (1) sebelum memulai permainan guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang; (2) masing-masing kelompok

mendapatkan 1 set permainan beserta kartu pertanyaan; (3) guru menyampaikan aturan kepada siswa yaitu bidak dapat berjalan sesuai angka dadu yang keluar namun sebelum mengocok dadu, siswa wajib menjawab pertanyaan pada kartu soal terlebih dahulu, jika dapat menjawab dengan benar boleh mengocok dadu, jika menjawab salah tidak boleh mengocok dadu, penentu jawaban benar atau salah adalah teman sekelompok, jika masih ragu dengan jawabannya bertanya kepada guru; (4) guru memberikan aba-aba permainan dimulai; (5) permainan selesai jika salah satu siswa berhasil mencapai *finish*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa aturan ular tangga dimulai dengan pelemparan dadu lalu pemain berjalan sesuai dengan angka dadu yang keluar. Bila pemain mendapat tangga naik namun bila mendapat ular turun. Dalam pembelajaran, ular tangga mempunyai aturan permainan dengan menjawab pertanyaan terlebih dahulu sebelum melemparkan dadu. Dalam penelitian ini aturan permainan ular tangga berbantuan *powerpoint* adalah:

- (1) Setiap kelompok menentukan urutan pemain dengan cara hompimpah.
- (2) Pemain yang mendapat gilirannya melemparkan dadu dan melangkah sesuai dengan angka dadu.
- (3) Pemain menjawab pertanyaan sesuai dengan warna kotak antara kotak papan ular tangga dengan kotak navigasi *powerpoint*.
- (4) Apabila bisa menjawab dengan benar maka pemain mendapat bonus melangkah maju satu kotak.
- (5) Jika tidak bisa menjawab benar maka pemain hilang kesempatan untuk mendapatkan bonus maju satu kotak.

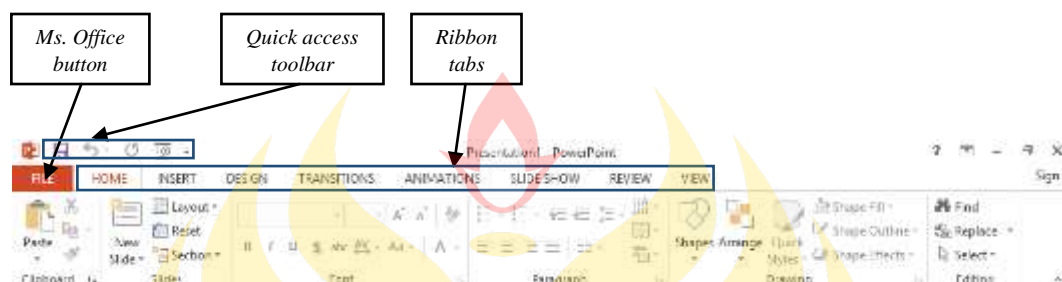
- (6) Pemain yang mendapat kotak pada pangkal tangga berhak naik sampai pada kotak ujung tangga tersebut lalu menjawab pertanyaan, jika benar mendapat bonus melangkah maju satu kotak namun jika salah hilang kesempatan mendapatkan bonus.
- (7) Pemain yang mendapatkn kotak kepala ular wajib turun hingga pada kotak kepala ular tersebut lalu menjawab pertanyaan, jika benar mendapat bonus melangkah maju satu kotak namun jika salah hilang kesempatan mendapatkan bonus.
- (8) Pemenang pada permainan ditentukan oleh pemain yang berhasil mencapai kotak *finish* atau hampir *finish* setelah waktu berakhir.

2.1.8 Media *powerpoint*

2.1.8.1 Pengertian *powerpoint*

Powerpoint merupakan media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang dibuat melalui media elektronik. *Powerpoint* digunakan untuk kepentingan presentasi baik presentasi materi pembelajaran, produk, meeting, seminar, lokakarya, dsb. Asyhar (2012:186) menyatakan program *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia. Program multimedia *powerpoint* sangat menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku secara khusus. Tampilan *powerpoint* dibuat melalui salah satu program *Microsoft office* yaitu *Microsoft office powerpoint* yang memiliki beberapa menu khusus dalam pembuatannya agar tampilan lebih menarik dan lebih jelas dalam memaparkan suatu materi. Hasil dari pembuatan

powerpoint berbentuk *softfile* sehingga hanya membutuhkan alat untuk menyimpan data (*data storage*). Menurut Arsyad (2014:166) terdapat beberapa menu dalam *Microsoft Powerpoint* yang disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 2. 2 Menu *Ms. Powerpoint*

Keterangan :

1. *Ms. Office button* berisi fungsi-fungsi utama dari *file*, antara lain: *New, Open, Save, Save as, Print, Prepare, Send, dan Publish.*
2. *Quick access toolbar* berisi *shortcut* untuk fungsi *save, undo, dan repeat*, dll untuk memudahkan pengguna untuk memberikan perintah tanpa harus membuka menu-menu lainnya.
3. *Ribbon Tabs* berisi menu *Tools group* yang terdiri dari menu *Home* untuk mengubah tulisan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, *Insert* untuk memasukkan objek ke dalam *layout, Design* untuk melakukan dekorasi background *layout, Transitions* untuk mendesain animasi *layout, Animations* untuk memberikan animasi setiap objek pada satu *layout, Slide Show* untuk menampilkan layar, *Review, dan View.*

Microsoft Powerpoint merupakan sebuah aplikasi untuk presentasi yang memuat dan menampilkan sejumlah teks, grafik, objek, gambar, *clipart, movie, suara* dan objek. Media *powerpoint* mempunyai fasilitas yang dapat membuat

animasi pada objek, sehingga objek dapat bergerak, berpindah, dan menghilang (Maiya, 2015).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* merupakan multimedia yang dapat menampilkan berbagai media yakni *visual*, *audio*, dan *audiovisual*. *Powerpoint* merupakan media berbasis komputer yang pengadaannya membutuhkan perangkat elektronik dan dapat menampilkan suatu program yang digunakan untuk kepentingan presentasi.

2.1.8.2 Keunggulan *powerpoint*

Daryanto (2015:158) menyatakan program *Microsoft Powerpoint* memiliki kelebihan sebagai berikut.

- (1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi.
- (2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- (3) Peran informasi secara visual mudah dipahami peserta didik
- (4) Menghemat tenaga pendidik karena tidak perlu menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan terlalu banyak.
- (5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang
- (6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Powerpoint termasuk ke dalam jenis multimedia, oleh karena itu kelebihan multimedia menurut Asyhar (2013:185) adalah: (1) informasi pembelajaran melalui teks dapat diingat oleh siswa dengan baik apabila disertai dengan gambar;

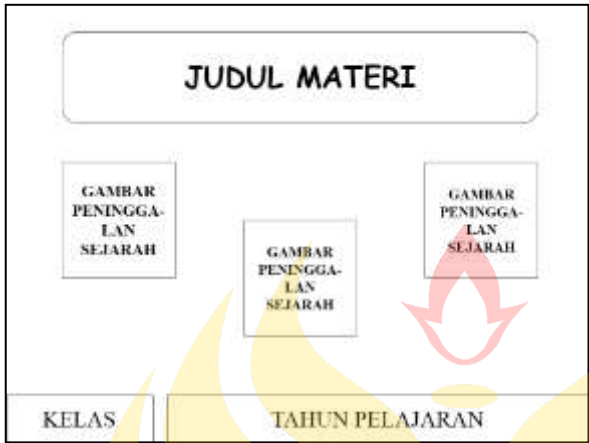
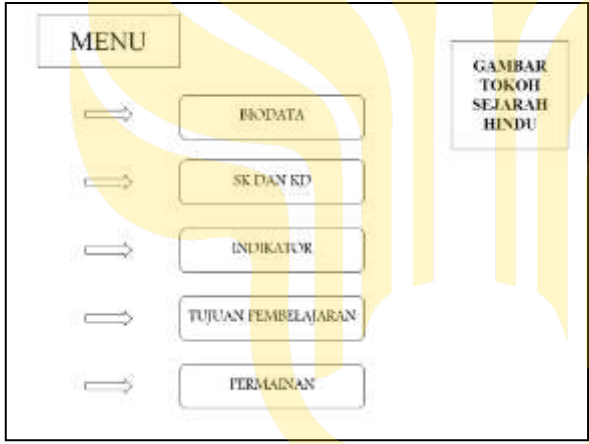

(2) dengan adanya animasi dapat menarik perhatian siswa; (3) dapat mengatasi keberagaman modalitas belajar peserta didik. Adapun kelebihan *Powerpoint* oleh *Training ICT* (2010:148) adalah: (1) memiliki tampilan *slide* per *slide* untuk mempermudah presentasi; (2) mudah dalam memasukkan teks dan gambar; (3) dapat memasukkan animasi, video; dan foto; (4) dapat mengimpor nilai dari *word* dan *excel*; (5) dapat membuat animasi peralihan *slide*; (6) mempunyai tampilan desain yang profesional, (7) mempunyai *template* presentasi yang dapat langsung digunakan.


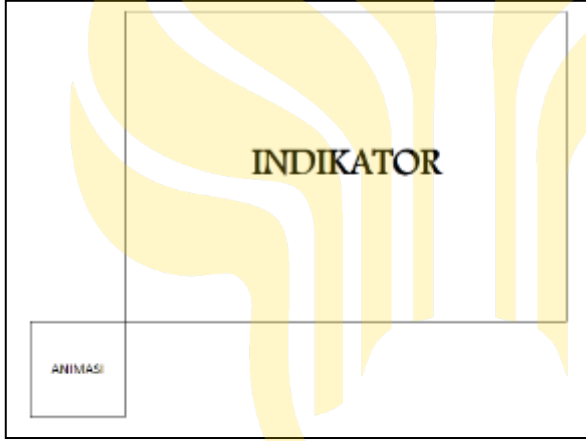
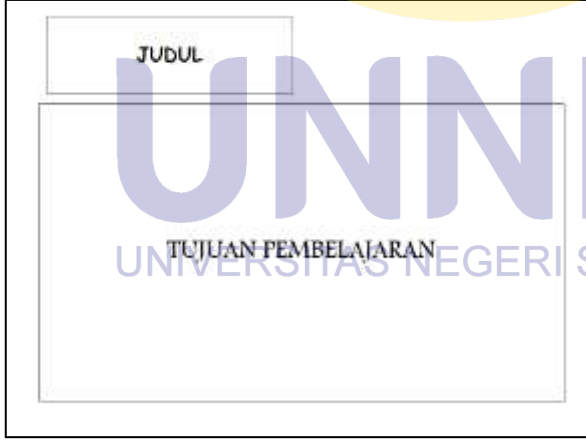
Berdasarkan kelebihan yang diuraikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* merupakan sistem multimedia yang memudahkan penyaji untuk memaparkan materi secara lebih jelas dan tampilannya dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan untuk menarik perhatian siswa. Media *powerpoint* efektif digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan dapat memberikan pengetahuan yang menjangkau banyak siswa. Selain itu, *powerpoint* dibuat menggunakan sistem operasi *Microsoft Powerpoint* yang memuat berbagai gambar, suara, grafik, diagram, animasi, dll. dapat dijadikan dalam satu dokumen yang tidak membutuhkan penyimpanan secara khusus.




2.1.9 Prototipe media ular tangga berbantuan *powerpoint*

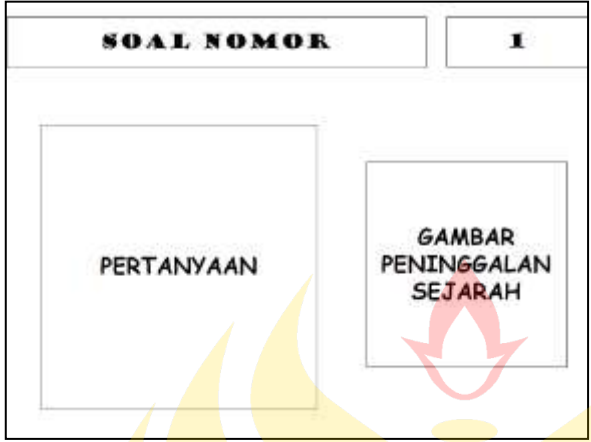
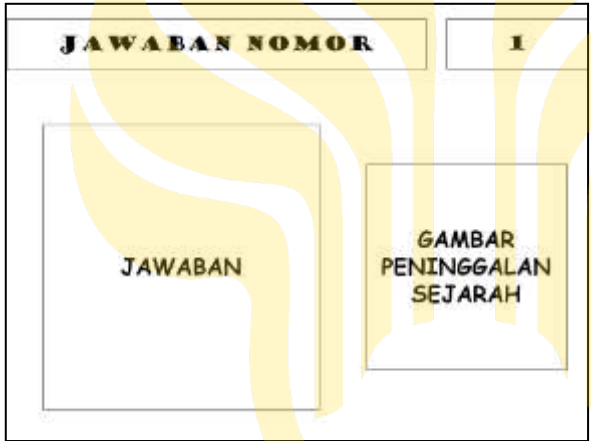
Tabel 2. 1 Prototipe Media Ular Tangga Berbantuan Powerpoint

Gambar Draft		Keterangan	
KONKRIT			
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan ular tangga dibuat dengan bahan <i>Art Paper BC-200</i> berukuran 30 x 30 cm. 2. Papan ular tangga yang terdiri dari 64 kotak. 3. Dalam papan ular tangga terdapat 5 gambar tangga dan 5 gambar ular yang menghubungkan kotak satu dengan lain. 4. Warna dominan pada papan ular tangga adalah kuning dan hijau muda. 5. Papan ular tangga didesain menggunakan <i>CorelDraw X6</i>. 6. Sejarah peninggalan Hindu-Budha. 7. Materi sejarah peninggalan Hindu-Budha memuat: <p>Standar Kompetensi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia. <p>Kompetensi Dasar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Menenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia serta menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. 	

POWERPOINT	
	<p>Pada <i>slide</i> pertama yang akan ditampilkan pada <i>powerpoint</i> berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. 2. Animasi gambar peninggalan sejarah 3. Keterangan kelas dan tahun pelajaran
	<p>Pada <i>slide</i> selanjutnya berisi menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Biodata diri penyusun 2. SK dan KD 3. Indikator 4. Tujuan pembelajaran 5. Materi 6. Permainan
	<p>Pada <i>slide</i> biodata penyusun berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNNES di pojok kanan atas 2. Nama penyusun 3. Asal penyusun 4. Tempat tanggal lahir penyusun 5. Email penyusun 6. Foto

 <p>The slide contains four rectangular boxes arranged in a 2x2 grid. The top-left box is labeled 'JUDUL SK', the top-right box is labeled 'STANDAR KOMPETENSI', the bottom-left box is labeled 'JUDUL KD', and the bottom-right box is labeled 'KOMPETENSI DASAR'. A red logo with a flame-like shape is positioned behind the 'KOMPETENSI DASAR' box.</p>	<p><i>Slide</i> ini berisi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Standar Kompetensi2. Kompetensi Dasar
 <p>The slide features a large central rectangular box labeled 'INDIKATOR'. In the bottom-left corner, there is a smaller rectangular box labeled 'ANIMASI'.</p>	<p>Pada <i>slide</i> ini berisi indikator dengan animasi berada di pojok kiri bawah</p>
 <p>The slide has a small rectangular box at the top labeled 'JUDUL'. Below it is a large rectangular box labeled 'TUJUAN PEMBELAJARAN'. A large, semi-transparent watermark of 'UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' is overlaid on the slide.</p>	<p>Pada <i>slide</i> ini berisi Tujuan Pembelajaran</p>

	<p>Pada <i>slide</i> ini berisi menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aturan bermain 2. Permainan peninggalan sejarah 3. Permainan sejarah kerajaan
	<p><i>Slide</i> ini berisi aturan dalam bermain.</p>
	<p><i>Slide</i> ini berisi kotak bernomor yang akan di <i>hyperlink</i> ke soal-soal</p>

	<p><i>Slide ini berisi:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nomor soal 2. Pertanyaan 3. Animasi berada di samping pertanyaan
	<p><i>Slide ini berisi:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nomor jawaban 2. Jawaban yang benar 3. Animasi yang berada di sebelah jawaban benar

2.1.10 Kriteria penilaian media ular tangga berbantuan *powerpoint*

Untuk mengembangkan suatu media dalam penelitian diperlukan suatu pengujian terhadap produk yang dihasilkan. Pengujian dilakukan oleh validasi ahli. Adapun aspek yang dinilai dari ahli validator yaitu: kriteria penilaian komponen media ular tangga berbantuan *powerpoint*, kriteria penilaian kelayakan isi media ular tangga berbantuan *powerpoint*, kriteria penilaian komponen penyajian media ular tangga berbantuan *powerpoint*, dan kriteria penilaian komponen kebahasaan media ular tangga berbantuan *powerpoint*. Kriteria

penilaian tersebut didasarkan pada jenis kemampuan media dan kebutuhan dalam menerapkan media.

Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Kelayakan Komponen Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint*

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
Kelayakan isi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai (Anitah, 2008:6.9) Sesuai dengan tujuan yang dicapai (Arsyad, 2015:74)	Sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	1. Materi yang ditampilkan pada media Ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan SK dan KD
		2. Materi yang ditampilkan pada media Ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan indikator
		3. Materi yang ditampilkan pada media Ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran
Kelayakan komponen penyajian Media harus relevan dengan kompetensi yang dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008:6.9)	Memuat materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha	4. Terdapat judul Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
		5. Terdapat aturan bermain pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
		6. Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
7. Terdapat pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha		
Mutu Teknis Pengembangan baik visual maupun fotograf harus memenuhi	Terdapat gambar yang sesuai dengan materi	8. Terdapat gambar yang sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha

persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2015:76)	Terdapat papan permainan	9. Terdapat papan ular tangga
	Terdapat tampilan <i>powerpoint</i>	10. Terdapat tampilan <i>powerpoint</i> yang sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha

Tabel 2. 3 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi atau Materi pada Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint*

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
Kesesuaian penyajian materi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2008:6.9) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Arsyad, 2014:74)	Materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran	1. Materi yang ditampilkan pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan SK dan KD
		2. Materi yang ditampilkan pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan indikator
		3. Materi yang ditampilkan pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4. Cakupan materi dalam media sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
Sasaran belajar Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Anitah, 2008:6.38)	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan belajar siswa	5. Materi pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan sosial siswa
		6. Materi pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan

		emosional siswa
		7. Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> memotivasi belajar siswa
		8. Materi pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa SD
Penyajian materi Format penyajian didasarkan pada tata urutan belajar yang jelas (Anitah, 2008:6.39)	Penyajian materi dan pertanyaan berurutan dengan jelas	9. Penyajian materi berurutan dari konkret ke abstrak
		10. Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> ditampilkan sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
		11. Pertanyaan yang ditampilkan sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
		12. Jawaban yang ditampilkan sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
Isi dan gambar pendukung materi Visual gambar atau fotograf memenuhi persyaratan teknis (Arsyad, 2014:76) Narasi, gambar, ukuran dan warnanya memenuhi persyaratan teknis (Anitah, 2008:6.39)	Isi media sesuai dengan persyaratan teknis dalam materi	13. Gambar yang ditampilkan pada Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
		14. Papan ular tangga yang ditampilkan sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha

		15. Tampilan <i>powerpoint</i> sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha
		16. Terdapat aturan permainan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> .

Tabel 2. 4 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint*

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
Materi pembelajaran Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38)	Materi sesuai dengan isi pembelajaran	1. Terdapat SK dan KD pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
		2. Terdapat indikator pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
		3. Terdapat tujuan pembelajaran pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
		4. Terdapat materi yang sesuai dengan materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
Kualitas media Kualitas media harus tinggi (Asyhar, 2012:84) Kualitas media berdasarkan bahan yang digunakan (Akbar, 2012:118) Praktis, luwes, tahan (Asyhar, 2012:81)	Kualitas dan kepraktisan media	5. Kemudahan penggunaan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
		6. Kemudahan pemeliharaan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
		7. Kemudahan dalam penyimpanan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>

		8. Kemudahan dalam penyajian media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
Kemudahan penggunaan media Objektivitas dalam penggunaan media (Anitah, 2008:6.38) Kemudahan akses (Asyhar, 2012:83) Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2015:75)	Penggunaan media oleh siswa dan guru	9. Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> dapat dioperasikan oleh guru
		10. Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> dapat dioperasikan oleh siswa
		11. Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> digunakan secara klasikal
		12. Media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> dapat digunakan selama proses pembelajaran
Tampilan isi gambar pendukung Visual gambar atau fotograf memenuhi persyaratan teknis (Arsyad, 2014:76) Narasi, gambar, ukuran, dan warnanya memenuhi persyaratan teknis (Anitah, 2008:6.39)	Gambar harus sesuai dengan persyaratan teknis	13. Gambar yang ditampilkan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan materi
		14. Gambar yang ditampilkan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> terlihat jelas
		15. Gambar yang ditampilkan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> mudah dipahami
		16. Gambar yang ditampilkan media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> terlihat menarik perhatian siswa

Tabel 2. 5 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan Media Ular Tangga Berbantuan *Powerpoint*

Aspek	Indikator	Deskriptor penilaian media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
<p>Persyaratan teknis Narasi, gambar, ukuran, dan warna memenuhi persyaratan teknis (Anitah, 2011:6.39) Kualitas tampilan atau tayangan (Arsyad, 2013:220)</p>	<p>Memenuhi persyaratan teknis</p>	1. Kalimi dalam media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> berkaitan dengan materi
		2. Kalimat media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> memakai bahasa baku
		3. Tulisan dalam media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> terbaca dengan jelas
		4. Terdapat keterangan pada setiap komponen media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i>
<p>Kaidah bahasa Kesesuaian bahasa Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audien (Daryanto, 2015:107)</p>	<p>Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan kondisi audien</p>	5. Bahasa pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa
		6. Bahasa yang digunakan dalam media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> komunikatif
		7. Bahasa pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan sosial siswa
		8. Bahasa pada media ular tangga berbantuan <i>powerpoint</i> sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa

Penggunaan kalimat Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2015:107) Ciri-ciri kalimat efektif (Dalman, 2016:22)	Ketepatan dalam menggunakan kalimat efektif	9. Menggunakan kalimat efektif
	Penulisan sesuai dengan EYD	10. Ketepatan dalam penggunaan konjungsi
11. Makna dalam setiap kalimat mudah dipahami		
12. Mengguakan kalimat yang padu		
13. Ketepatan dalam menggunakan huruf capital		
14. Ketepatan dalam menggunakan huruf miring		
	15. Ketepatan dalam penulisan kalimat Tanya	
	16. Ketepatan dalam penulisan kalimat perintah	

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media ular tangga sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Meipina tahun 2014 berjudul *The Application of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary*. Penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata pada siswa yang ditunjukkan dengan nilai hasil *pretest* terendah yaitu 17,5 dan tertinggi yaitu 62,5 yang mengalami peningkatan pada hasil *posttest* terendah yaitu 60 dan tertinggi yaitu 97,5. Peningkatan nilai terendah mencapai 42,5 dan nilai tertinggi mencapai 35.

Penelitian yang dilakukan oleh Ulil Albab tahun 2014 berjudul *The Effectiveness of Snaks and Ladders Game to Improve Student's Mastery of Simple Past Tense in Constructing Recount Text*. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan permainan ular tangga terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan permainan ular tangga yaitu dari 63,08 menjadi 81,25 untuk kelas eksperimen dan untuk kelas control juga mengalami peningkatan dari 56,75 menjadi 67,83. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga sangat efektif dan dapat diaplikasikan dalam mengajar untuk meningkatkan penguasaan *tenses* siswa dalam membuat *Recount Text*.

Penelitian yang dilakukan oleh Hairul Ahsya Abdul Halim Shitiq dan Rohana Mahmud tahun 2010 berjudul *Using Edutainment Approach of a Snakes and Ladders Game for Teaching Jawi Script*. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Jawa yang ditunjukkan dengan perolehan skor dari lima babak permainan mengalami peningkatan rata-rata menjawab benar oleh 3 orang pemain yaitu babak pertama dengan rata-rata 7, babak kedua dengan rata-rata 8,7, babak ketiga dengan rata-rata 16,3, babak keempat dengan rata-rata 20,7, dan babak kelima dengan rata-rata 23,7. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa.

Penelitian yang dilakukan oleh Aris Prasetyo, Trustho Raharjo, dan Daru Wahyuningsih pada tahun 2013 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa

permainan Ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari data perbandingan peningkatan hasil motivasi belajar kelompok kontrol pada aspek daya tarik sebesar 2,833%, aspek perhatian sebesar 2,583%, aspek kesadaran sebesar 2,121% dan aspek minat sebesar 3,629% sedangkan pada kelas eksperimen pada aspek daya tarik sebesar 13,611%, aspek perhatian sebesar 13,333%, aspek kesadaran sebesar 13,283%, dan aspek minat sebesar 13,580%. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Aniq Kh.B dan Ian Bagus Koko Darminto pada tahun 2013 yang berjudul Terapan Media Permainan Ular Tangga Pintar dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar yang menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari pra-siklus ke siklus I yaitu 61,11% menjadi 72,22%, sedangkan dari siklus I ke siklus II yaitu 72,22% menjadi 94,44%. Kemudian hasil belajar siswa pada aspek kognitif menunjukkan peningkatan pada kondisi pra-siklus ke siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa 68,34 menjadi 72,78% sedangkan siklus I ke siklus II rata-rata hasil belajar siswa 72,78% menjadi 93,34% dan ketuntasan belajar siswa pada pra siklus ke siklus I 61,12% menjadi 77,78% sedangkan ketuntasan dari siklus I ke siklus II 77,78% menjadi 100%. Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan ketuntasan belajar siswa.

Penelitian oleh Maya Kartika Sari tahun 2015 dengan judul Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol yaitu 76,82 turun menjadi 66,82 sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 73,86 menjadi 81,82. Dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular tangga dengan metode kooperatif terdapat pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Arini Indriasih tahun 2015 berjudul Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan dan keterampilan siswa dalam mengungkapkan pendapat, menjawab, merangkum, dll mengalami peningkatan. Hasil persentase keaktifan sebesar 62,96% siswa sangat aktif dan 37,04% siswa aktif. Sedangkan ketrampilan siswa yaitu 64,04% siswa sangat terampil dan 35,7% siswa terampil. Serta 100% hasil belajar siswa memenuhi KKM sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar mengalami peningkatan dengan pemanfaatan media ular tangga.

Penelitian oleh Ambar Wati tahun 2017 berjudul Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas IV SD Negeri Sambirejo 1 pada kemampuan berbicara mengalami peningkatan rata-rata dari 3,0 menjadi 3,9 dengan kategori baik dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan rata-rata dari 5,92 menjadi 8,0 dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan ketrampilan dalam berbicara dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan tentang media pembelajaran Ular tangga, dapat disimpulkan bahwa media Ular tangga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, keaktifan, dan menanamkan pendidikan karakter pada siswa. Penelitian tersebut digunakan sebagai pendukung peneliti dalam mengembangkan media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi Sejarah Peninggalan Hindu-Budha.

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula (Purwanti, 2008:7.29). Kegagalan pada hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya berasal dari pendidik, peserta didik, sarana pembelajaran, suasana belajar, latar belakang, dll. Sebagaimana hasil dari data pra penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi terjadi permasalahan pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang diantaranya hasil belajar siswa belum optimal yang ditunjukkan dengan data rata-rata nilai masih berada di bawah KKM yang disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran berupa gambar pada buku ajar yang berukuran relatif kecil, berwarna hitam putih dan tidak jelas. Kurangnya variasi metode mengajar juga menjadikan motivasi belajar rendah dan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran di kelas. LCD yang disediakan sekolah belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui angket kebutuhan guru dan siswa, menunjukkan bahwa pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Tambakharjo

Semarang membutuhkan media yang menunjang pemahaman materi IPS yang mempunyai cakupan materi yang luas serta dapat memberikan kesempatan siswa agar terlibat dalam pembelajaran secara berkelompok untuk melatih kemampuan dalam bersikap kerjasama dan berpikir logis. Untuk menarik perhatian siswa perlu adanya tampilan media yang menarik pula dengan warna yang sesuai, gambar jelas, ukuran huruf sedang, dan jenis huruf yang bervariasi. Motivasi belajar dan pemahaman siswa akan meningkat dengan diterapkan metode pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan permainan ular tangga.

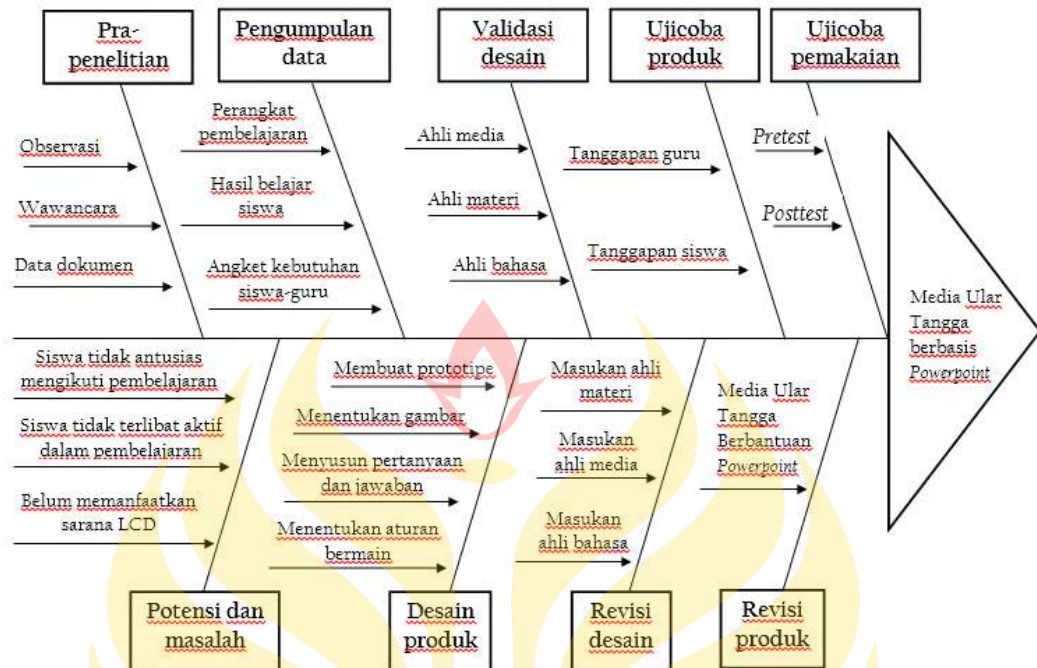
Ular tangga merupakan suatu papan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan komponen papan ular tangga, bidak, dan dadu. Papan ular tangga terdiri dari beberapa gambar ular dan tangga yang menghubungkan kotak satu dengan yang lain (Yumarlin, 2013:79). Permainan ular tangga digunakan dalam pembelajaran dengan prinsip belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi dan siswa dapat berperan serta dalam kegiatan belajar di kelas yang meliputi kegiatan berpendapat, berdiskusi, menjawab pertanyaan, berbicara, dll.

Pembelajaran tercapai secara efektif apabila terdapat partisipasi aktif siswa dalam belajar yang menekankan pada keaktifan secara fisik, mental intelektual, dan emosional untuk memperoleh hasil belajar secara kognitif, afektif dan psikomotor (Daryanto dan Raharjo, 2012:2). Siswa dapat menerima pembelajaran yang efektif dan efisien apabila terdapat media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima agar terjadi lingkungan belajar yang kondusif (Asyhar, 2014:8). Media yang dipilih harus disesuaikan dengan

kondisi dan kebutuhan pembelajaran (Daryanto, 2015:6). Penentuan dalam memilih media diperlukan suatu analisis terhadap potensi sekolah dan kebutuhan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Peneliti berasumsi bahwa dengan adanya media maka pembelajaran dapat efektif dan efisien sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang optimal. Peneliti merancang media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa diantaranya menampilkan gambar dan materi secara lebih jelas dan menarik. Media yang dirancang oleh peneliti memanfaatkan media *powerpoint* yang ditampilkan dengan bantuan LCD yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di kelas. Penyampaian materi yang didominasi dengan metode ceramah akan menjadikan siswa pasif dan membosankan yang menyebabkan motivasi belajarnya berkurang maka perlu adanya suatu metode yang dapat melibatkan siswa secara aktif untuk belajar di kelas. Oleh karena itu, peneliti mengkaji pengembangan media permainan ular tangga berbantuan *powerpoint* untuk memecahkan permasalahan belajar siswa kelas V SD Negeri Tambakharjo pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha.

Dengan melibatkan siswa dalam pembelajarana secara aktif maka pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga proses belajar menjadi efektif. Sehingga akan memudahkan siswa untuk memahami materi dan meningkatkan hasil belajarnya. Adapun keterkaitan antar variabel penelitian, dapat dibuat kerangka berpikir menggunakan diagram *fishbone*. Kerangka berpikir dengan menggunakan diagram *fishbone* dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 2. 3 Diagram Fishbone

Sumber: *Paper of A Review of the Causal Mapping Practice and Research Literature* tahun 2012

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media ular tangga berbantuan *powerpoint* telah berhasil dilakukan oleh peneliti melalui 8 tahap menurut prosedur pengembangan *Borg and Gall* yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk; (8) ujicoba pemakaian sehingga peneliti menemukan pemecahan masalah keterbatasan media pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha kelas V SD Negeri Tambakharjo Semarang.
2. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ketiga ahli yaitu ahli materi, media dan bahasa dengan persentase penilaian kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, komponen penyajian oleh ahli media sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak, dan komponen kebahasaan oleh ahli bahasa sebesar 93,5% dengan kriteria sangat layak.

3. Penggunaan media ular tangga berbantuan *powerpoint* menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah hindu-budha dengan t_{hitung} sebesar 14,395 dan t_{tabel} sebesar 2, harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* dan *posttest* serta peningkatan rata-rata sebesar 0,62 dengan kriteria sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbantuan *powerpoint* efektif digunakan dalam pembelajaran.

5.1 Saran

Berdasarkan pengalaman penelitian pengembangan yang telah dilakukan terdapat beberapa keterbatasan dan kekurangan dalam media ular tangga berbantuan *powerpoint* mengenai isi materi, tampilan media dan pengemasan maka dapat direkomendasikan sebagai berikut.

1. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* dapat dikembangkan dengan perencanaan lebih matang diantaranya: (1) melengkapi komponen isi pembelajaran sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran; (2) mengembangkan pertanyaan sesuai dengan materi; (3) menambah variasi aturan bermain yang lebih menantang.
2. Tampilan media ular tangga berbantuan *powerpoint* dapat disajikan dengan ukuran yang lebih luas dan jelas serta lebih menarik dan bervariasi berdasarkan kebutuhan pembelajaran mengenai warna dan gambar yang sesuai.

3. Media ular tangga berbantuan *powerpoint* dapat disajikan dengan lebih interaktif dan pengemasan yang menarik sehingga mempermudah dalam penggunaan dan penyimpanannya.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, vol.1 (1): 77-89.
- Albab, Ulil. 2014. "The Effectiveness of Snakes And Ladders Game to Improve Students' Mastery of Simple Past Tense in Constructing Recount Texts". *Journal of English Language Teaching*, vol. 3(1): 62-67.
- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Annurahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- BNSP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: CV. Mini Jaya Abadi.
- Daryanto & Raharjo, Muljo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Keppel Press.
- Hidayati, Mujinem, & Senen, Anwar. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Indriasih, Arini. 2015. "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD". *Jurnal Pendidikan*, vol. 16 (2): 127-137.

- Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Kh. B., Moh. Aniq & Darminto, Ian Bagus Koko. 2013. "Terapan media permainan ular tangga pintar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa". *Jurnal Pendidikan*, 3(2): 31-41.
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Lestari., Kurnia Eka., & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Meipina. 2014. "The Application of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary". *The Second International Conference on Education and Language (2ndISEL) 2014 Proceeding*, ISSN 2303-1417: 380-387.
- MZ, Yumarlin. 2013. "Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik*, vol.3 (1): 75-84.
- Ngalim, Purwanto. 2013. *Prinsi-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008 *Assesmen Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Prasetyo, Aris., Raharjo, Trustho., dan Wahyuningsih, Daru. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya". *Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 1 (1): 11-18.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Educatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Rifa'I, Achmad & Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan-LP3 UNNES.
- Sari, Maya Kartika. 2015. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Premier Educandum*, vol. 5 (1): 80-88.
- Shitiq, Hairul Ahsya Abdul Halim. & Mahmud, Rohana. 2010. "The Effectiveness of Snakes and Ladders Game to Improve Student's Mastery of

Simple Past Tense in Constructing Recount Text”. *International Conference on Education and Management Technology (ICEMT 2010)*: 228-232.

Siregar, Eveline. & Nara, Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sumantoro, Teguh. & Joko. 2013. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Teknik Elektro*, vol.2 (2): 779-785.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Taneo, Silvester Petrus., dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wati, Ambar. 2017. “Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga”. *Jurnal Mitra Pendidikan*, vol. 1(1):68-82.

Widowati, Febryna. 2014. “Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan”. *Jurnal PGSD*, vol. 2 (1): 1-10.