



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS
SEJARAH BERBENTUK PAPAN PERMAINAN ULAR
TANGGA DENGAN POKOK BAHASAN MASUKNYA
KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA DALAM
RANGKA PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
VII SMP SATU ATAP N 1 BEKETEL TAHUN 2019**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Universitas Negeri Semarang

Oleh:
Beni Saputra
3101412013

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang
Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Agustus 2019

Pembimbing Skripsi I



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.

NIP. 19611121 198601 1 001

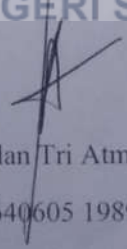
Pembimbing Skripsi II



Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd

NIP. 198607242012121002

UNNES
Mengetahui:
Ketua Jurusan
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.

NIP. 19640605 198901 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

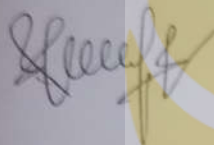
Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 22 Agustus 2019

Penguji I

Penguji II

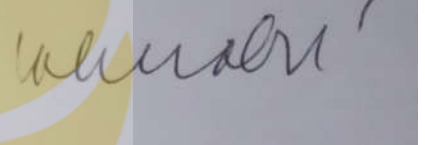
Penguji III



Romadi, S.Pd., M.Hum
NIP. 196912102005011001



Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860724 2012121 0 02



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.
NIP. 19611121 198601 1 001

Mengetahui:

Dekan,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.

NIP. 19630802 198803 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 20 Agustus 2019



Beni Saputra

NIM. 3101412013



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Seorang Raja dihadapan Ibu tetaplah bayi kecil.



Persembahan:

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahNYA, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orangtua dan keluarga yang selalu mendoakan dan menjadi motivasi hidup.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Beni, Saputra. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Berbentuk Papan Permainan Ular Tangga Dengan Pokok Bahasan Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia Dalam Rangka Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Satu Atap N 1 Beketel”. Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dr. Cahyo Budi Utomo, M. Pd dan Pembimbing II : Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Permainan Ular Tangga IPS Sejarah, Minat Belajar Siswa.

Pembelajaran dengan metode ceramah sering disebut dengan pembelajaran dengan metode konvensional, hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa kelas VII di SMP Satu Atap N 1 Beketel. Maka dari itu diperlukan suatu terobosan baru untuk mengatasi rendahnya minat tersebut, Papan Permainan Ular Tangga IPS Sejarah dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Tujuan Penelitian ini adalah (1) Mengembangkan media pembelajaran papan permainan ular tangga IPS sejarah pokok bahasan masuk berkembangnya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia (2) Mengetahui kelayakan papan permainan ular tangga IPS sejarah pokok bahasan masuk berkembangnya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia (3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Satu Atap N 1 Beketel.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D). Sumber data penelitian ini adalah guru, siswa dan ahli. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan angket. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif, Uji normalitas, Uji -t, dan Uji n Gain.

Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil dari ahli media 73,8% dan 74,4% termasuk pada kriteria baik dan hasil dari ahli materi 88,11% dan 89,58% termasuk pada kriteria sangat baik. Sedangkan peningkatan pada minat belajar siswa dapat diketahui dengan melihat t dan signifikansi pada deretan baris *Equal variances assumed*. Pada t nilai signifikansi (Sig) adalah 0,000, nilai ini lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$, hasil tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat kelas kontrol dengan minat kelas eksperimen. Sedangkan uji n gain yang dilakukan menunjukkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan minat belajar sedang, pada kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar tinggi.

Saran penelitian ini yaitu sebaiknya guru mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang baru untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa, guru sebaiknya mempelajari pembuatan media pembelajaran, dalam menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan buku panduan penggunaan media yang telah peneliti siapkan.

ABSTRACT

Saputra, Beni. 2019. “The Development of Historical Learning Media in The Form of Board Game Snakes and Ladders with The Subject Of Entry into the development of Hindu-Buddhist culture in Indonesia to Increase Student Interest in VII grade of SMP Satu Atap N 1 Beketel”. Final Project, History Education, Faculty of Social Science, Semarang State University. The Advisors I: Dr. Cahyo Budi Utomo, M. Pd, The Advisors II: Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd.

Key word: Learning Media, Board Game Snakes and Ladders IPS History, Student Learning Interest.

Learning process by presentation media has often been called as conventional learning process, caused low interest in learning interest of VII Class in SMP Satu Atap N 1 Beketel. Therefore it is necessary to use new breakthrough to solve this problem, board game snakes and ladders IPS history may become the solution to solve it.

The purpose of this research are (1) to develop learning media board game snakes and ladders IPS history of the subject of entry into the development of Hindu-Buddhist culture in Indonesia (2) to assess the properness of board game snakes and ladders IPS history of the subject of entry into the development of Hindu-Buddhist culture in Indonesia (3) to assess the effectivity of learning media on students' learning interest in class VII SMP Satu Atap N 1 Beketel.

This research is using research and development (R&D) design. Research sources are the teachers, students, and experts. Data collection method used are interviews and questionnaires. Analysis was done using descriptive – qualitative method, normality test, t-test and n Gain test.

Research results explain that the learning media was applicable in learning process. Result from media experts are 73.8% and 74.4%, which are under “good” criteria. Results from content experts are 88.11% and 89.58% which falls under “very good” criteria. Meanwhile student learning interests increase was shown by t and significance on Equal variances assumed. On t, significance value (Sig) is 0,000, and this value is smaller than $\alpha = 0,05$; which means there are significant differences between interest in controlled class and experiment class. Tests on n gain shows that controlled class experienced medium increase in learning interest, and experiment class shows high increase.

This research result recommends teachers to create a new learning media to solve the low learning interest on students. Teachers are recommended to study on how to create learning media, and applying the media will be more effective when using the guidebook prepared by the researcher.

PRAKATA

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, petunjuk, bimbingan, dan nikmat-Nya yang begitu besar kepada penulis sehingga penyusunan Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS SEJARAH BERBENTUK PAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA DENGAN POKOK BAHASAN MASUKNYA KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA DALAM RANGKA PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP SATU ATAP N 1 BEKETEL” dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Semarang.

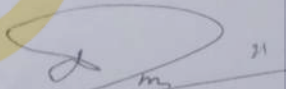
Dalam penyusunan skripsi ini penulis menemui berbagai hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu, dengan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Studi di UNNES.
2. Dr. Moh. Solehatul Mustafa, M.A, Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd, Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah membimbing dan memberikan izin kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd, selaku dosen pembimbing pertama yang dengan sabar mengarahkan, membimbing, memberikan waktu dan ilmunya dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Tsabit Azinar Ahmad, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang dengan sabar mengarahkan, membimbing, memberikan waktu dan ilmunya dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman angkatan 2012 Program Studi Pendidikan Sejarah.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih atas doa, dukungan dan bantuan yang telah diberikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dalam bidang pendidikan sejarah.

Semarang, 20 Agustus 2019



Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

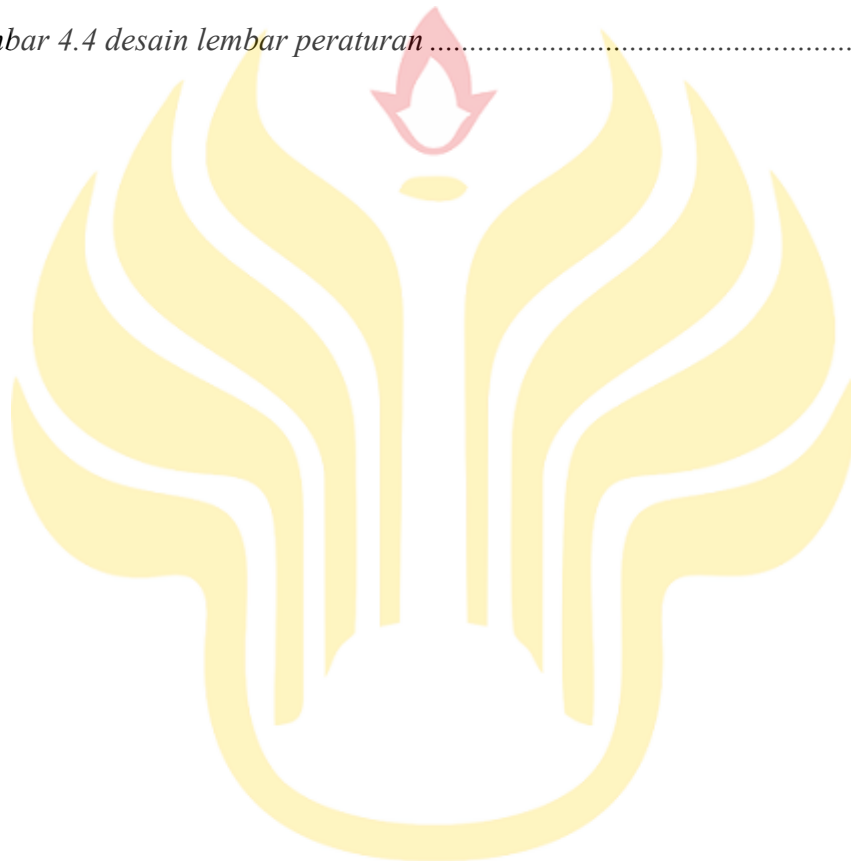
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
a. Manfaat Teoritis	10
b. Manfaat Praktis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	13
B. Landasan Teoritis	16

1. Pembelajaran IPS	16
a. Pembelajaran	16
b. Hakikat IPS	20
c. Tujuan Pembelajaran IPS	22
d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	23
e. Karakteristik Pembelajaran IPS	24
2. IPS Sejarah	26
3. Pokok Bahasan Masuk Berkembangnya Kebudayaan Hindu-Buddha ...	28
4. Media Pembelajaran	28
a. Media Papan Permainan Ular Tangga	31
5. Minat Belajar	32
C. Kerangka Berfikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Dasar Penelitian	44
B. Tahapan Penelitian dan Pengembangan	45
C. Subyek Penelitian	46
D. Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	50
G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah	55
1. <i>Analysis</i>	55

2. <i>Design</i>	57
3. <i>Development</i>	59
4. <i>Implementation</i>	61
5. <i>Evaluation</i>	64
B. Kelayakan Media Pembelajaran IPS Sejarah	64
C. Kefektifan Media Pembelajaran IPS Sejarah	66
D. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	
A. SIMPULAN	77
B. SARAN	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 4.1 desain cover luar</i>	60
<i>Gambar 4.2 desain kartu</i>	60
<i>Gambar 4.3 desain papan permainan ular</i>	60
<i>Gambar 4.4 desain lembar peraturan</i>	60



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penilaian Hasil Pengamatan Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.2 Penilaian Hasil Pengamatan Minat Belajar Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	65
Tabel 4.5 Output Uji Normalitas.....	67
Tabel 4.6 Output Uji Homogenitas dan Uji Independent t Tes.....	68
Tabel 4.7 Pengukuran Minat dengan Uji N-Gain.....	69
Tabel 4.8 Pengukuran Minat Per-Indikator Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4.9 Pengukuran Minat Per-Indikator Kelas Eksperimen.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	84
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian	85
Lampiran 3 Daftar Responden	86
Lampiran 4 Lembar Angket Penilaian Ahli Media.....	88
Lampiran 5 Lembar Angket Penilaian Ahli Materi	93
Lampiran 6 Lembar Angket untuk Mengukur Minat Belajar Siswa.....	99
Lampiran 7 Lembar Instrumen Penilaian Observasi Aktivitas Pembelajaran.....	101
Lampiran 8 Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran	103
Lampiran 9 Angket Minat Pretest Kelas Kontrol	109
Lampiran 10 Angket Minat Posttes Kelas Kontrol	111
Lampiran 11 Angket Minat Pretest Kelas Eksperimen	113
Lampiran 12 Angket Minat Posttest Kelas Eksperimen	115
Lampiran 13 Hasil Angket Ahli Media	117
Lampiran 14 Hasil Angket Ahli Materi.....	121
Lampiran 15 Tabel Perhitungan Minat Siswa (pretest) Kelas Kontrol	126
Lampiran 16 Tabel Perhitungan Minat Siswa (posttest) Kelas Kontrol.....	127
Lampiran 17 Tabel Perhitungan Minat Siswa (pretest) Kelas Eksperimen.....	128
Lampiran 18 Tabel Perhitungan Minat Siswa (posttest) Kelas Eksperimen.....	129
Lampiran 19 Hasil Uji Gain Kelas Kontrol	130
Lampiran 20 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	131
Lampiran 21 Hasil Pengukuran Minat Belajar Per-Indikator.....	132
Lampiran 22 Uji Validitas Instrumen.....	136
Lampiran 23 Dokumentasi	137
Lampiran 24 RPP.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial (Sudjana, 2009:1). Dalam jenjang pendidikan SMP (Sekolah Menengah Pertama), pembelajaran sebagai makhluk sosial tercakup dalam mata pelajaran IPS.

Tujuan pembelajaran IPS diarahkan pada pembentukan sikap dan kepribadian professional serta peningkatan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional siswa (Suwito, 2013:16). IPS merupakan mata pelajaran dasar disetiap jenjang pendidikan persekolahan, artinya setiap siswa pada jenjang pendidikan harus mendapatkan mata pelajaran IPS.

Pada umumnya permasalahan pembelajaran IPS di Indonesia menurut para pakar pendidikan IPS meliputi beberapa hal diantaranya model pembelajaran IPS, kurikulum IPS, masalah materi dan buku ajar atau buku teks, profesionalisme guru dan lain sebagainya. Menurut Siswo (2010) bahwa kenyataan yang ada sekarang, pembelajaran IPS jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SMP, pembelajaran IPS

cenderung hanya memanfaatkan fakta sebagai materi utama. Tidak aneh bila pendidikan IPS terasa kering, tidak menarik dan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menggali makna sebuah peristiwa.

Sebagai mata pelajaran yang menjadi ujung tombak bangsa Indonesia untuk memperkenalkan jati diri bangsa dan potensi segala yang ada di Indonesia bagi generasi muda, pendidikan IPS tidak boleh dikesampingkan dan dianggap tidak penting daripada mata pelajaran eksak lainnya. Namun demikian, selama ini pelajaran IPS kurang mendapat tempat di hati para siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat indikasi permasalahan dalam pembelajaran IPS.

Materi pelajaran sejarah merupakan bagian dari mata pelajaran IPS Terpadu yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs), disamping materi sosiologi, ekonomi dan geografi. Dibandingkan keempat materi pelajaran yang lain, materi sejarah memiliki andil besar dalam mata pelajaran IPS karena disitulah nyawa dari mata pelajaran IPS.

Pembelajaran sejarah mempunyai tujuan membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan yang akan datang, melatih daya kritis untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan, menumbuhkan pemahaman siswa terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa

Indonesia di masa lampau, menumbuhkan pemahaman siswa terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga kini dan masa yang akan datang, menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional. Pembelajaran sejarah sangat mempengaruhi siswa dalam membangun rasa nasionalisme, rasa cinta tanah air, oleh karena itu pembelajaran sejarah menjadi prioritas guna membentuk karakter siswa dan sangat diperlukan dalam pembelajaran di sekolah.

Minat siswa pada mata pelajaran sejarah cenderung sangat minim, hal ini dapat terjadi karena banyak faktor, metode guru dalam mengajar salah satunya menjadi penyebab minimnya minat siswa. Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui didalam mengajar (Slameto, 6:2013) metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi karena kurangnya persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru dalam menyajikan pembelajaran kurang jelas, adapun metode mengajar seorang guru sudah baik namun masih konvensional, ini dapat pula menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran yang konvensional karena terpaku pada bahhan ajar dan sering digunakan guru untuk mengajar.

Pendidikan dan pembelajaran sejarah merupakan proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan, dan ketrampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa (Wineburg, 2001). Dalam proses pembelajaran tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Undang-undang nomor 14 tahun 2006 tentang guru dan dosen, bab 1 pasal 1 menjelaskan bahwa guru adalah guru profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Sanjaya, 2009:3).

Guru mempunyai tugas sebagai tenaga guru profesional yang sesungguhnya kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi di dalam kelas, yang biasa disebut proses belajar mengajar. Guru juga bertugas sebagai administrator, evaluator, konselor, dan lain-lain. Menurut Suryosubroto (2002:3) seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam merencanakan pengajaran. Jika seorang guru mempunyai perencanaan yang matang maka pembelajaran akan lebih terarah dan lebih berhasil. Namun dalam praktiknya dalam pembelajaran masih terdapat hambatan-hambatan didalamnya. Proses belajar di Sekolah Menengah Pertama masih menitik beratkan pada pembelajaran konvensional dalam mengantarkan pembelajaran sejarah, sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas sulit terealisasi, dengan siswa yang cepat bosan dengan penyampaian

pembelajaran, bahan ajar juga mempengaruhi dalam tercapainya tujuan pembelajaran, bahan ajar yang mudah dipahami oleh siswa akan lebih memudahkan siswa untuk memahami materi, disamping bahan ajar terdapat pula sesuatu yang menunjang dalam pembelajaran yaitu media. Media tidak kalah pentingnya untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi. Jika dalam penyampaian materinya masih terpusat pada guru dan masih satu arah saja maka akan berimbas terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

Ujung tombak dalam sebuah pendidikan adalah seorang guru yang juga merupakan garda terdepan dalam menghadapi siswa. Untuk itu seorang guru mesti menguasai dua konsep dasar, yaitu kepengajaran (pendagogi) dan kepemimpinan (Munif Chatib, 2011:15). Guru harus mengerti dan bisa mempraktikkan konsep pedagogi yang efektif agar tujuan pendidikan tercapai. Dalam penerapan ilmu pedagogi seorang guru diharapkan tidak lagi menggunakan konsep *teaching centered learning*. Sudah saatnya pola *teaching centered learning* digeser menjadi *student centered learning*. Dalam pelaksanaan *student centered learning*, guru harus bisa menggunakan media sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Seorang guru harus selalu belajar untuk meningkatkan kualitas dirinya, termasuk dalam penggunaan media. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010:121) “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Dengan dibantu media diharapkan guru dapat terbantu dalam menggeser konsep *teaching centered learning* menjadi *student centered learning*.

Model pembelajaran yang bersifat satu arah dimana guru menjadi sumber pengetahuan utama dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat sulit untuk diubah. Pembelajaran IPS saat ini mengakibatkan peran siswa sebagai pelaku pembelajar menjadi terabaikan. Pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya atau lingkungan sosialnya tidak dijadikan bahan pelajaran di kelas, sehingga menempatkan siswa sebagai peserta pembelajaran yang pasif (Siswo, 2010). Dengan kata lain, kekurangan pemilihan media dalam mengajar akan berakibat fatal bagi pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Untuk itu pengembangan media pembelajaran IPS sangat diperlukan. Pengembangan media papan permainan ular tangga pada pembelajaran IPS dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan. Hal ini dikarenakan pengembangan papan permainan ular tangga dikemas secara menarik. Selain itu juga, media pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas belajar (Kholid). Disisi lain pengembangan media juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang selama ini hanya dilakukan dengan presentasi dan ceramah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dengan adanya pengembangan media diharapkan proses pembelajaran yang selama ini lebih banyak pada bentuk satu arah dimana sumber belajar hanya dari guru dapat berubah menjadi semua siswa adalah sumber belajar. Hal ini juga diharapkan proses belajar tidak lagi

membosankan karena belajar dilakukan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga guru mempunyai alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga kemampuan guru juga berkembang.

Pengembangan media papan permainan ular tangga dipilih karena berdasarkan survei yang diadakan peneliti siswa lebih suka papan permainan ular tangga daripada permainan papan yang lain. Dalam perkembangannya, *board game* atau papan permainan telah berkembang menjadi banyak jenis diantaranya, a) *strategy board game* b) *Eurogames* c) *Race game* d) *Roll and move game* e) *Trivia game* f) *Word game* (Adieb dalam Daniel, 2012). Dari jenis-jenis papan permainan diatas yang populer di Indonesia adalah jenis ular tangga dan monopoli yang dimana masuk dalam jenis *roll and move game*.

Papan permainan seperti yang sudah dijelaskan diatas, memiliki andil besar dalam keseharian anak-anak Indonesia. Dilansir dari Tribunnews menyebutkan pada tahun 2014 rata-rata dua jam dalam sehari anak-anak bermain game. Hal ini meningkat 57% dari tahun 2012. Dari data tersebut memberikan gambaran adanya potensi besar pada pengembangan media papan permainan (*board game*) yaitu ular tangga. Kecintaan anak-anak terhadap *game* dapat ditarik dalam pembelajaran sejarah dengan memasukkan permainan didalamnya.

Dalam penelitian ini, materi yang akan menjadi sasaran pengembangan yakni kompetensi inti (KI) 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata, dan kompetensi dasar (KD) 3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. Pokok materi yang menjadi sasaran pada KD tersebut adalah masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Kompetensi dasar ini dipelajari pada peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Fokus pengembangan materi ini didasarkan pada kompleksnya materi pelajaran tersebut dimasukkan dalam sebuah papan permainan. Papan permainan ular tangga yang digunakan ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga tercipta “*study is fun*”. Papan permainan ular tangga ini juga mengajak siswa untuk melaksanakan pembelajaran berdasarkan “*learning by doing*”. Untuk itu dirasa penting bagi peneliti untuk mengembangkan media pada materi tersebut.

Dengan adanya pengembangan media tersebut dapat membantu guru dalam penerapan konsep *student centered learning*. Dimana siswa tidak lagi hanya duduk dan mendengarkan melainkan siswa juga diajak berperan dalam proses belajar tersebut seperti halnya penggambaran yang dilakukan Dale dalam piramida pengalaman Dale. Siswa mampu mengingat

90% materi yang diberikan ketika siswa ikut dalam melakukan simulasi atau mengerjakan hal yang nyata sedangkan hanya 20% yang akan diterima siswa jika dia hanya duduk dan mendengarkan.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dirumuskan dalam kalimat pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran IPS Sejarah berbentuk Papan Permaian Ular Tangga?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran IPS Sejarah berbentuk Papan Permaian Ular Tangga di kelas VII SMP Satu Atap N 1 Bektel?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media Papan Permainan Ular Tangga terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Satu Atap N 1 Bektel?



C. Tujuan

Sesuai dengan rumusan yang dibuat diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran IPS Sejarah berbentuk Papan Permainan Ular Tangga di kelas VII SMP Satu Atap N 1 Beketel
2. Mengetahui kelayakan Papan Permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran IPS Sejarah di kelas VII SMP Satu Atap N 1 Beketel
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran IPS Sejarah berbentuk Papan Permainan Ular Tangga terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Satu Atap N 1 Beketel.

D. Manfaat Kajian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Dijabarkan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian yang akan dilakukan ini akan sangat bermanfaat sebagai referensi kaitannya dengan pembelajaran IPS. Dalam hal ini, penelitian ini akan memberikan alternatif media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran IPS. Sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak monoton, namun menyenangkan. Secara umum penelitian yang akan dilakukan ini juga bermanfaat sebagai khazanah pengetahuan dalam dunia pendidikan IPS.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis kaitannya dengan masyarakat pengguna secara langsung dari penelitian ini. Beberapa manfaat praktis yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagi siswa, penelitian ini akan sangat membantu pola belajar yang akan dilakukan siswa. Dengan bermain *game* siswa akan merasakan dimana belajar tidak lagi seperti belajar yang pada umumnya menegangkan dan dituntut untuk terlalu serius. Melainkan dengan media pengembangan ini siswa akan diajak bermain, tentunya materi dan nilai yang akan disampaikan guru tidak akan hilang karena sudah dimasukkan dalam permainan ini. Dengan demikian proses pembelajaran yang dilakukan dengan bermain akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga membangkitkan minat belajar IPS lebih dalam.

Bagi seorang guru, penelitian ini akan memberikan alternatif media belajar yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Sehingga guru mempunyai banyak pilihan yang tentunya akan memudahkan guru dalam memberikan materi. Sehingga harapannya siswa dapat mencapai materi secara maksimal.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisi rangkuman tentang penelitian terdahulu yang sesuai dengan fokus penelitian. Kajian pustaka digunakan penulis untuk memberikan posisi penelitian yang dilakukan, apakah penulis melakukan penelitian awal, penelitian lanjutan, atautkah penelitian terapan. Penelitian tentang pengembangan papan permainan sebagai media pembelajaran sejarah memang masih sangat jarang dijumpai. Adapun beberapa penelitian tentang pengembangan media *board game* atau permainan papan bukanlah dari lingkup pembelajaran sejarah.

Penelitian skripsi Aprilia Wahyu Mardhani (2016), berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akutansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*” menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga akutansi kompetensi mengelola kartu piutang sangat layak, hal ini diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapat rerata skor dosen 4,8 dan guru SMK 4,5 dengan katagori sangat layak, ahli media dengan skor 4,3 dengan kaategori skor sangat layak. Media pembelajaran permaian ular tangga akutansi kompetensi mengelola kartu

piutang dapat meningkatkan motivasi belajar ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73% menjadi 83%. Peningkatan motivasi belajar kompetensi mengelola kartu piutang sebesar 9%. Pada hasil uji *t paired sample* diperoleh korelasi sebesar 0,542 dan *t* hitung sebesar -6,890 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi kompetensi mengelola kartu piutang.

Penelitian lain yang membahas tentang media papan permainan ular tangga adalah penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2015) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*". Dalam penelitian ini, ahli materi memberi rerata skor 4,30 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media diperoleh rerata skor 4,11 yang termasuk dalam kategori layak. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,39 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan siswa uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media ular tangga administrasi pajak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Sedangkan penelitian yang dilakukan Dewi Ayu Imaliyah (2018) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat*

Kebangsaan Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan” menunjukkan media pembelajaran ular tangga pada materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Dengan melihat rata-rata kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen pada *post-test* yaitu $1262 < 1355$.

Meskipun bukan penelitian pendidikan IPS dan khusus papan permainan ular tangga, penelitian Baeti Istikomah (2014) sedikit banyak juga memberikan gambaran tentang penggunaan media pembelajaran. Penelitian tersebut berjudul “*efektifitas Media Kartu Gambar Reka Cerita Bagi Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 1 Banjarnegara Tahun 2014*”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan efektif atau tidak media kartu gambar reka cerita bagi peningkatan ketrampilan menulis bahasa arab. Kiranya penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi saya untuk membuat pengembangan media terutama papan permainan monopoli nantinya.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Baeti Istikomah, adalah penelitian sejarah yang dilakukan oleh Lilis Mulyaningsih (2014).

Penelitian sebagai skripsi sejarah pada jurusan sejarah Unnes ini berjudul “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Education Game Pada Materi Kerajaan-Kerajaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Boja*”. Penelitian ini membahas tentang sangat

dibutuhkannya media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Boja karena hasil belajar siswa yang dinilai masih rendah. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *education game* lebih efektif dan dapat dijadikan variasi sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tidak semua penelitian diatas yang membahas pengembangan papan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPS. Namun dari beberapa penelitian diatas kita bisa menarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS butuh pengembangan media yang menyenangkan bagi siswa dan papan permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini akan mencoba mengembangkan papan permainan ular tangga sebagai media dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini sekaligus akan melengkapi beberapa penelitian diatas, terutama papan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPS.

B. Landasan Teoritis

1. Pembelajaran IPS

a) Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan

belajar dilakukan oleh siswa atau murid. Menurut Corey, 1986 (dalam Syagala, 2007:61) konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya suatu interaksi timbal balik antara pendidik dengan siswa atau juga dapat dikatakan proses penyampaian materi yang disampaikan oleh pendidik dan diterima oleh siswa, yang didalam proses pembelajaran terdapat tujuan yang hendak dicapai. Faktor yang mempengaruhi tidak tercapainya tujuan pembelajaran misalnya adanya hambatan psikologi dari siswa (yang menyangkut minat, sikap kepercayaan, intelegensi, dan pengetahuan) hambatan fisik juga dapat mempengaruhi, misalnya kelelahan, keterbatasan alat indera, dan kesehatan dari siswa. Faktor lain yang juga berpengaruh adalah hambatan kultural (perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan, dan nilai-nilai panutan), dan hambatan yang diakibatkan oleh lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:161) ada beberapa prinsip pembelajaran yaitu prinsip pembelajaran yang bersumber dari beberapa teori belajar di antaranya yaitu teori behavioristik, humanistik, dan prinsip konstruktivistik.

1. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori behavioristik

Pembelajaran dapat menimbulkan proses belajar dengan baik apabila:

- a. Peserta didik berpartisipasi aktif
- b. Materi disusun dalam bentuk unit-unit kecil dan diorganisir secara sistematis dan logis.
- c. Respon peserta didik diberikan balikan dan disertai penguatan.

2. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori humanistik

Menurut teori humanistik, belajar bertujuan untuk memanusiakan manusia. Anak yang berhasil dalam belajar adalah mereka yang mampu mengaktualisasikan dirinya dengan lingkungan. Maka, pengalaman dan aktivitas peserta didik merupakan prinsip penting dalam pembelajaran humanistik.

3. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori konstruktivistik

Prinsip yang nampak dalam pembelajaran konstruktivistik adalah:

- a. Pertanyaan dan konstruksi jawaban siswa adalah penting.
- b. Berlandaskan beragam sumber informasi materi.
- c. Pendidik lebih bersikap interaktif dan berperan sebagai fasilitator dan mediator.
- d. Program pembelajaran dibuat bersama-sama siswa.

e. Strategi pembelajaran, *student centered learning*, dilakukan dengan belajar aktif, belajar mandiri, kooperatif dan kolaboratif.

Dalam buku *Conditional of Learning* Gagne dalam Siregar dan Nara (2015:16-17) mengemukakan Sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, antara lain yaitu:

1. Menarik perhatian.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Mengingat konsep/prinsip yang harus dipelajari.
4. Menyampaikan materi pembelajaran.
5. Memberikan bimbingan belajar.
6. Memperoleh kinerja/penampilan siswa.
7. Memberikan balikan.
8. Menilai hasil belajar.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar.

Dari uraian mengenai prinsip pembelajaran menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan guru dalam melaksanakan proses belajar-mengajar di kelas. Ada beberapa prinsip pembelajaran bersumber dari teori belajar, yaitu prinsip pembelajaran bersumber dari teori behavioristik. Prinsip

pembelajaran bersumber dari teori konstruktivistik dan prinsip pembelajaran bersumber dari teori humanistik. Teori belajar behavioristik menekankan pada bagaimana proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar, teori belajar konstruktivistik menekankan pada bagaimana pembelajaran dapat menimbulkan proses belajar dengan memperhatikan berbagai aspek yang mendukung pembelajaran dan teori humanistik menekankan pada bagaimana siswa mampu mengaktualisasikan dirinya dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku dalam belajar dapat terjadi jika siswa berperan aktif, materi yang akan diajarkan diorganisir secara sistematis dan pemberian balikan terhadap respon siswa. Penerapan prinsip tersebut merupakan pekerjaan yang kompleks, namun jika dilakukan dengan seksama diharapkan dapat tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b) Hakikat IPS

Rifa'i dan Anni (2012:193) menegaskan bahwa berdasarkan teori belajar konstruktivisme belajar merupakan proses aktif dimana siswa belajar menemui prinsip, konsep dan fakta untuk dirinya sendiri serta membuat makna melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan dimana mereka hidup. Sesuai dengan permendiknas 2006 tentang Standar Isi dalam Kurikulum K13, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/Mts mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata

pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu serta dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Hidayati dkk (2008 : 1.11) pengajaran IPS sangat penting terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah karena materi IPS merupakan materi-materi yang diambil dari lingkungan sekitar siswa yang beraneka ragam. Siswa dapat belajar tidak hanya dari lingkungan sekolah namun siswa juga dapat mengenal dan mempelajari masyarakat baik melalui media massa, media cetak maupun media elektronika. Setelah siswa mendapatkan informasi atau bahan pembelajaran dari lingkungan sekitar, guru dapat mensistematiskan informasi yang didapat siswa dari lingkungan sekitar. Dengan demikian sekolah mempunyai peran dan kedudukan yang penting karena apa yang telah diperoleh diluar sekolah dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan siswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sedangkan menurut Achmad Sanusi dalam Supardan (2015:14) studi sosial atau IPS adalah pembahasan yang analitis-interdisipliner mengenai masalah-masalah sosial yang terpilih, empiris, dan kontemporer. Disamping itu A. Kosasih Djahiri dalam Supardan (2015:14) mengungkapkan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep

pilihan dari cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah dan dijadikan bahan pengajaran ditingkat sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu program pembelajaran dengan menggunakan pendekatan multi/interdisciplinary maupun transdisciplinary yang digunakan dengan tujuan untuk membantu dan melatih siswa agar memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai sudut pandang. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan materi pembelajaran IPS pada kompetensi dasar (KD) 3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

c) Tujuan Pembelajaran IPS

Berdasarkan teori humanisme belajar merupakan kemampuan siswa mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (*self directing*) dan mandiri (*independent*). Sesuai dengan Permendiknas 2006 tentang Standar Isi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sebagai bagian integrasi dari cabang-cabang ilmu-ilmu sosial, Supardan (2015:17) memaparkan tujuan pembelajaran IPS adalah membantu dan melatih siswa agar memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif. Selain itu melalui mata pelajaran IPS siswa diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan secara umum pembelajaran IPS adalah membentuk pribadi peserta didik sebagai warga Negara yang baik, demokratis dan bertanggung jawab, memiliki sikap kritis dan mampu mengambil keputusan dari permasalahan yang akan dihadapinya. Memiliki kepedulian sosial dan mampu berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

d) Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Menurut Andharena (2014) menyatakan bahwa pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materinya, budayanya, kejiwaanya, pemanfaatan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahan maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan. Sehingga IPS merupakan ilmu yang mempelajari, menelaah, mengkaji sistem kehidupan manusia dalam konteks sosial atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pengajaran IPS pada tiap jenjang pendidikan memiliki batasan-batasan sesuai dengan kemampuan siswa pada tingkat masing-masing jenjang, sehingga ruang lingkup pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan jenjang pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pembelajaran IPS dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada materi geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada dilingkungan sekitar siswa. Maka ruang lingkup kajian IPS meliputi (1) substansi materi ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan masyarakat, (2) gejala, masalah dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat (aspek praktis).

Pembelajaran IPS tidak hanya sekedar menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan siswa melainkan untuk memenuhi kebutuhan

sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu pembelajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar meliputi manusia sebagai makhluk sosial, lingkungan, dan masyarakat. Materi pembelajaran IPS untuk jenjang pendidikan dasar diambil dari lingkungan sekitar siswa yang berhubungan dengan kondisi masyarakat dimana mereka berada.

e) Karakteristik Pembelajaran IPS

Hidayat dkk (2008:1.26) menyatakan bahwa bidang studi IPS merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Karena IPS terdiri dari disiplin ilmu-ilmu sosial maka IPS memiliki karakteristik atau ciri khusus yang membedakan dengan bidang studi lainnya.

Karakteristik IPS dapat ditinjau dari materi dan strategi penyampaiannya. Berdasarkan standar isi KTSP (Permendiknas 2006) karakteristik pembelajaran IPS yaitu mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Materi IPS merupakan materi yang diambil dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari dimasyarakat. Materi-materi tersebut dapat berupa kegiatan manusia, lingkungan geografi dan budaya, kehidupan masa lampau dan sebagainya. Sedangkan menurut Hidayati dkk (2008:1.27) strategi

penyampaian pembelajaran IPS sebagian besar adalah didasari pada suatu tradisi yaitu adanya tingkatan-tingkatan dalam penyusunan materi mulai dari diri sendiri (anak), keluarga, masyarakat, kota, negara dan dunia. Hal ini didasari pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS memiliki karakteristik yang membedakannya dengan disiplin ilmu yang lain. Karakteristik IPS dapat ditinjau dari bahan materi pembelajaran dan strategi pembelajaran yang diterapkan yaitu diambil dari lingkungan dimana siswa berada sehingga pembelajaran IPS lebih bermakna. Pembelajaran IPS dapat menjadi pembelajaran yang kuat dan kokoh dengan berbasis pada pembelajaran yang bermakna, integratif, berbasis nilai, menantang, dan mengaktifkan siswa untuk belajar.

2. IPS Sejarah

Materi pelajaran IPS dalam kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Materi pelajaran IPS harus dipilih dan dipilah yang mendukung terhadap pencapaian KI-1 dan KI-2. Materi yang dikembangkan dalam pencapaian KI-1, dapat dilakukan dengan cara menghargai ajaran agama dalam

berpikir dan berperilaku manusia sebagai makhluk sosial sekaligus sebagai makhluk yang beragama. Guru harus turut memberikan pemahaman dan penghayatan terhadap ajaran agama yang sangat diperlukan dalam menuntut ilmu. Ilmu dan agama harus senantiasa seimbang dalam pemahamannya. Sehingga manusia yang memiliki ilmu diharapkan mempunyai agama yang baik pula.

Materi pembelajaran IPS yang mendukung pencapaian KI-2, dapat dipilih materi yang memiliki muatannya untuk membentuk perilaku hormat pada orang lain sebagai salah satu karakter bangsa yang baik, hormat pada orang tua, hormat pada guru, toleransi antar umat beragama, suku, budaya daerah, peduli terhadap sesama, saling memaafkan, tolong menolong, dan sebagainya. Sebagaimana disajikan dalam buku siswa pembelajaran IPS ditujukan untuk memberikan wawasan yang utuh bagi siswa tentang berbagai gejala sosial, melalui pemahaman konektivitas ruang dan waktu beserta aktivitas dan interaksi sosial didalamnya.

Berkaitan dengan keragaman ini, sumber daya yang kita miliki mencakup sumber daya lokasi, sumber daya manusia, sumber daya alam, dan sumber daya budaya. Dengan keragaman serta keunggulan yang ada, maka dapat dikenali keunggulan dan kelemahan masing-masing daerah secara komparatif. Keunggulan dan kelemahan tersebut tentunya akan menyebabkan terjadinya dinamika pengiriman barang karena ada pasokan disatu dan kebutuhan disisi lain.

Pembelajaran IPS kelas VII dikembangkan selama satu tahun yang mencakup 38 minggu dengan beban belajar per minggu selama 4 x 40 menit. Untuk memfasilitasi siswa menguasai KD, digunakan buku siswa yang berbasis pada 8 KD dan dikemas dalam empat materi pokok sebagai berikut:

- a. Materi pokok 1 : Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- b. Materi pokok 2 : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial
- c. Materi pokok 3 : Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan.
- d. Materi pokok 4 : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam.

Pembelajaran IPS Sejarah yang dimaksud oleh peneliti dalam hal ini adalah pembelajaran IPS yang materi-materinya mencakup dalam topik kesejarahan. Dalam hal ini materi yang diajarkan pada kelas VII adalah materi pokok 4 kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, Hindu-Buddha dan Islam.

3. Pokok Bahasan Bahasan Masuk Berkembangnya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Pokok Bahasan Berkembangnya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia merupakan sub bab dari materi masa Hindu-Buddha yang dipelajari oleh siswa kelas VII pada semester II. Kompetensi Inti (K.I) 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata, dan Kompetensi Dasar (KD) 3.4

Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

Fokus pengembangan yang dilakukan oleh peneliti pada materi ini didasarkan pada kompleksnya materi pelajaran tersebut sehingga perlu dimasukkan dalam sebuah permainan atau *game*. Dalam materi yang kompleks atau banyak, seringkali siswa cenderung malas untuk membaca dan mempelajarinya. Apalagi dalam materi ini, banyak teori-teori perkembangan agama Hindu-Buddha di Indonesia sehingga seringkali siswa sulit untuk menghafal teori. Untuk itu dirasa penting bagi peneliti untuk mengembangkan media pada materi tersebut.

4. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Mediõ* adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief F. Sadiman, 2009 : 6). Dalam rangka memanfaatkan media sebagai alat bantu ini (dalam pembelajaran) Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Kerucut Dale yang dianut secara luas digunakan dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu (Arief F. Sadiman, 2009 : 8). Dalam kaitannya dengan media Permainan ular tangga yang akan dikembangkan, media ini akan berada pada tingkatan kerucut Dale yang mendekati konkret. Mengingat peserta

didik/siswa diajak untuk terlibat langsung dalam permainan yang akan dimainkan.

Dalam proses pembelajaran, media seringkali digunakan secara terpadu. Penggunaan media dalam pendidikan karena dinilai dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) (Arief F. Sadiman, 2009 : 17). Kaitannya dengan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Hal ini karena fakta atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa disajikan dalam sebuah permainan. Di lain pihak, adanya media dalam sebuah pembelajaran yang digunakan secara bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, juga memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan (Arief F. Sadiman, 2009 : 18).

Pada intinya media pembelajaran digunakan untuk menimbulkan persepsi yang sama akan maksud suatu pembelajaran yang sedang dilakukan. Namun demikian, setiap media memiliki karakteristik yang bervariasi. Kemp berpendapat seperti yang dikutip Arief F. Sadiman (2009 : 28), bahwa dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Sedangkan karakteristik media menurutnya ada yang berupa media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Dilihat dari bentuknya, permainan ular tangga yang akan dikembangkan dalam penelitian ini tergolong dalam media grafis. Hal ini karena saluran yang dipakai menyangkut indera

penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Arief F. Sadiman, 2009 : 28).

Media pelajaran dapat membangkitkan rasa senang, gembira, dan mempengaruhi semangat siswa. Rasa suka hati siswa untuk pergi sekolah timbul, dapat memantapkan pengetahuan pada siswa, menghidupkan pelajaran karena pemakaian media pembelajaran membutuhkan beberapa gerak dan karya.

Definisi-definisi tentang media pembelajaran yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar yang menjurus kearah terjadinya proses belajar yang mencapai tujuan pembelajaran.

a. Media Papan Permainan Ular Tangga

Menurut Pratiwi Citra Anjani (2012) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Didalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut.

Menurut Rahma Faizal (2010), ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga yaitu:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan.
- 3) Terdapat satu buah dadu dan beberapa bidak, jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain.
- 4) Panjang ular tangga bermacam-macam, ada yang pendek ada yang panjang.
- 5) Ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 6) Untuk menentukan siapa saja yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan.
- 7) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 8) Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.

- 9) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjukkan oleh puncak dari tangga tersebut.
- 10) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun/mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- 11) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.

Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi antar pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

5. Minat Belajar

Minat Belajar terdiri dari kata Minat dan Belajar, menurut Daryanto (2009:2) pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Slameto (2010:180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Belajar tanpa adanya minat kiranya sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Kuat lemahnya minat seseorang turut mempengaruhi keberhasilan. Oleh karena itu didalam kegiatan pembelajaran, minat belajar perlu diusahakan terutama minat yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan serta kebutuhannya.

Suatu minat dapat dilihat dari tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap mata pelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Ketertarikan inilah yang merupakan salah satu tanda-tanda minat belajar. Hal ini juga mengakibatkan kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus, minat belajar ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat belajar itu terjadi karena sikap senang terhadap sesuatu.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat di definisikan sebagai berikut :

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. (Slameto, 2010:2)

Menurut Rifai (2012:89) belajar merupakan perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang tampak (*over behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Belajar yang bersifat pemanen dihasilkan dari pengalaman yang dimaksud permanen adalah suatu perubahan perilaku akan bertahan dalam waktu relatif lama. Menurut Hamalik (2001:27) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Dari pengertian yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang dilakukan

oleh seseorang dikarenakan adanya peristiwa atau proses pengalaman, perubahan tersebut tentunya mengarah ke arah yang lebih baik, misalnya seperti seseorang yang belum dapat membaca, setelah ia mengalami proses pengalaman terjadilah perubahan tersebut, perubahan dapat terjadi jika ada kemauan dari dalam diri seseorang itu sendiri proses belajar juga melibatkan orang yang sudah berpengalaman.

Model-model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebagai berikut.

a. *Cooperative Learning*

Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.

b. TGT (*Team Games Tournament*)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan yaitu dengan cara guru

bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

c. STAD (*Student Team Achievementt Division*)

STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks sebagai berikut; pengarahan, buat kelompok heterogen (4-5 orang), diskusikan bahan belajar, media pembelajaran, modul dan LKS secara kolaboratif, sajian-presentasi kelompok sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual, dan buat skor perkembangan tiap siswa atau kelompok, umumkan rekor tim atau individual dan berikan *reward*.

d. Jigsaw

Model pembelajaran ini termasuk pembelajaran koperatif dengan sintaks seperti berikut ini. Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan belajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan ajar sama, buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi. (Ngalimun, 2014:161-169)

Suryabrata (1989:14) menyatakan bahwa unsur yang mempengaruhi minat seseorang adalah sebagai berikut.

a. Perasaan senang

Perasaan senang dapat menimbulkan minat terhadap suatu obyek misalnya seseorang yang mempunyai rasa terhadap sesuatu obyek, maka akan timbul minat pada anak tersebut untuk lebih mendalami pada obyek tersebut.

b. Perhatian

Perhatian adalah aktifitas yang tertuju kepada suatu obyek. Perhatian juga dapat diartikan sebagai pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Perhatian juga didefinisikan sedikitnya kesadaran yang tertuju kepada suatu aktifitas yang dilakukan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa, apabila seseorang mempunyai perhatian pada suatu obyek maka ada pemusatan tenaga psikis dan banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktifitas yang dilakukan.

c. Bakat

Bakat merupakan unsur dari dalam diri individu yang berhubungan erat dengan minat. Bakat merupakan bawaan sejak lahir yang dapat mengembangkan minat. Bakat dapat berkembang apabila didukung oleh lingkungan yang mandiri dengan bimbingan yang insentif.

e. Cita-cita

Cita-cita merupakan unsur kejiwaan dalam diri individu yang dapat mempengaruhi dirinya untuk menimbulkan minat pada dirinya terhadap sesuatu.

e. Dorongan

Motif yang memberi alasan, penyebab, pendorong seseorang sehingga yang bersangkutan dapat berubah. Motif tertuju pada saat tujuan. Menggerakkan motif dapat terjadi pada diri manusia dan dapat pula dari luar dirinya. Perasaan motif pada individu adalah sama, namun realitasnya menimbulkan aktifitas yang berbeda. Motif sebagai pendorong manusia untuk beraktifitas agar dapat memenuhi kebutuhannya.

f. Kemauan

Bila seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu objek tertentu berarti seseorang tersebut ada kemauan untuk melakukan suatu kegiatan yang berhubungan dengan obyek tersebut, berhasil tidaknya suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tergantung pada ada tidaknya kemauan seseorang. Dengan kemauan yang kuat seseorang dapat mencapai tujuannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Faktor intern yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu:

a. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan, dan cacat tubuh

- b. Faktor Psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan.

Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu :

- a. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah meliputi metode belajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat Slameto (2010:54-72).

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil, sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian diarahkan sedikit demi sedikit ke materi pelajaran yang sesungguhnya (Slameto, 2013:180). Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, tanner &

tanner, 1975 (dalam Slameto, 2013:181) menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang. Bila usaha-usaha diatas tidak berhasil, pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Guna mengetahui ciri-ciri apa sajakah yang terdapat pada minat, penulis menjabarkan indikator yang terdapat pada minat menurut ahli, yang selanjutnya akan digunakan dalam instrument penelitian untuk mengukur minat siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.

Slameto (2013:180) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yaitu, perasaan senang dalam suatu aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, kesadaran untuk belajar tanpa desakan orang lain, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, perhatian yang lebih besar dalam belajar. Selanjutnya sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolak ukur minat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perasaan senang

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (versi *online*) perasaan senang yaitu perasaan puas, tanpa rasa kecewa. Jadi perasaan senang dapat disimpulkan suatu perasaan yang bersifat subyektif, perasaan senang terjadi dikarenakan pengaruh hal-hal positif dan negatif menurut seseorang yang bersifat subyektif. Jika seseorang mendapat hal yang positif maka ia akan merasa senang, namun jika seseorang mendapatkan hal yang negatif maka akan berlaku sebaliknya. Dari pengertian inilah, seseorang dapat menaruh minat terhadap sesuatu hal yang dirasa membuat ia merasa senang.

2. Rasa tertarik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (versi *online*) rasa tertarik adalah suatu perasaan senang atau perasaan menaruh minat terhadap suatu hal. Rasa tertarik ini dibutuhkan untuk memunculkan minat siswa terhadap media yang akan diujicoba, sehingga akan membuat perubahan pada pembelajaran.

3. Perhatian

Suryasubrata (1989:14) berpendapat bahwa, Perhatian adalah aktifitas yang tertuju kepada suatu obyek. Perhatian juga dapat diartikan sebagai pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Dalam (Dimiyati & Mudijono, 2013: 42) Gage & Berliner (1984: 335) mengemukakan perhatian mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar, dari pernyataan diatas, untuk memunculkan perhatian alami siswa, dibutuhkan suatu cara agar perhatian siswa dapat meningkat.

4. Partisipasi

Partisipasi adalah keikutsertaan seseorang dalam suatu kegiatan, partisipasi yang dimaksud dalam penelitian adalah partisipasi dari siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Partisipasi siswa dapat diukur melalui keaktifan siswa, partisipasi siswa dapat diamati oleh pengamat ketika media diterapkan dalam pembelajaran.

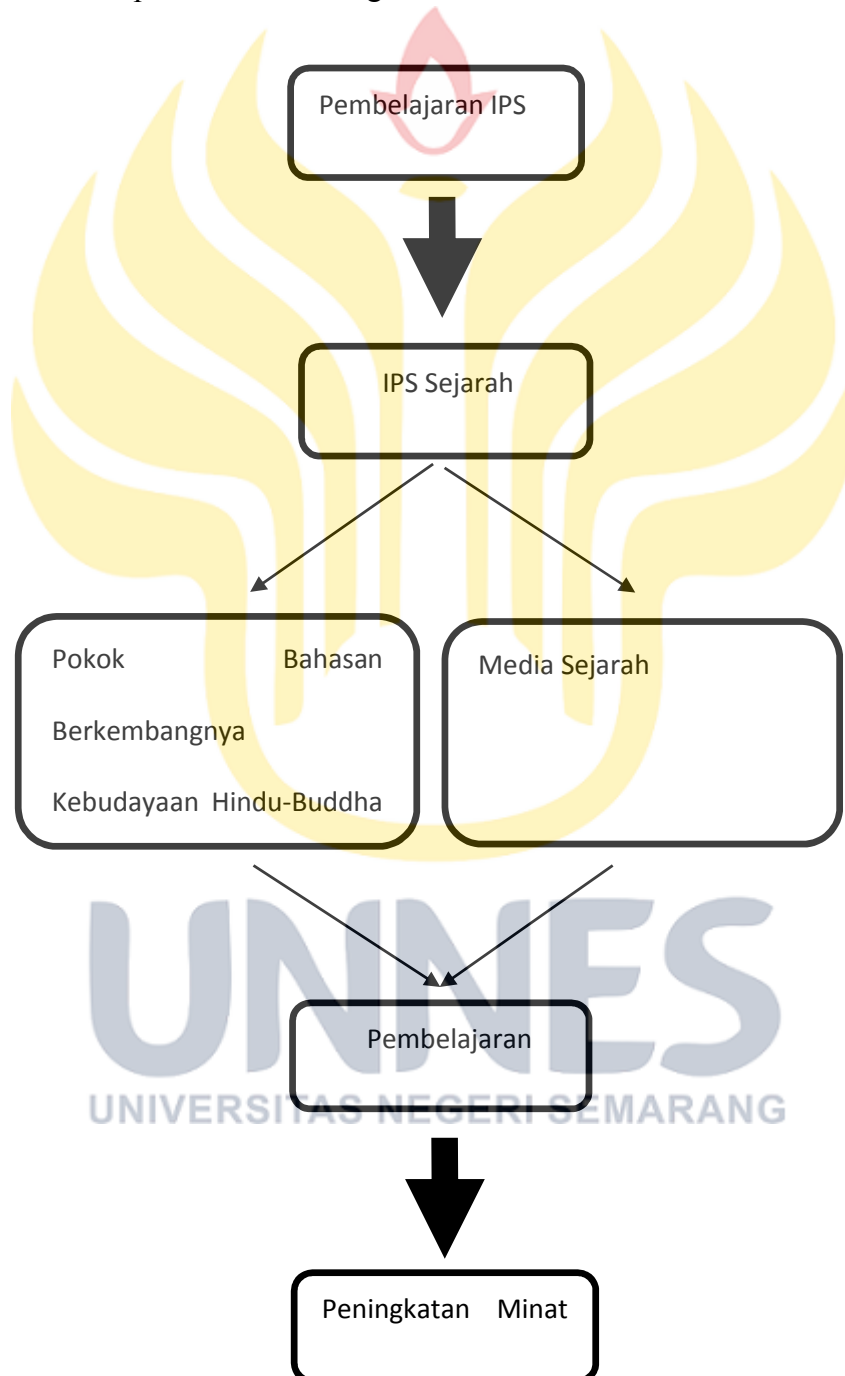
5. Keinginan/Kesadaran

Kesadaran menurut kamus besar Bahasa Indonesia (versi *online*) adalah merasa tahu dan mengerti, yang dimaksud mengerti adalah, siswa mengerti akan pentingnya belajar baik di dalam kelas maupun belajar mandiri.

C. Kerangka Berfikir

Pembuatan media papan permainan ular tangga berangkat dari kenyataan di dalam kelas bahwa selama ini pembelajaran IPS, siswa

mengalami banyak permasalahan. Disisi lain media pembelajaran yang digunakan oleh guru konservatif dan kurang berinovasi sehingga menjadikan siswa mudah bosan. Maka dapat dijelaskan kerangka berfikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran papan permainan ular tangga IPS sejarah dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) tujuan dikembangkannya media tersebut dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa, pengembangan dilakukan sesuai dengan tahapan.
2. Media pembelajaran papan permainan ular tangga IPS sejarah layak untuk diterapkan didalam kelas. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sejarah berbentuk papan permainan ular tangga IPS sejarah telah melewati tahap-tahap pengembangan yang sesuai dengan tahapan, dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Skor validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 73.8% ditinjau dari aspek mutu teknis, dan 74.4 % ditinjau dari aspek media. Sedangkan skor yang diperoleh dari validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 88.11% dilihat dari aspek kelayakan isi dan 89.58% dilihat dari aspek penyajian, berdasarkan skor persentase yang diperoleh dari ahli media, maka media termasuk dalam kategori baik sedangkan berdasarkan skor persentase yang diperoleh ahli materi maka media termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Penerapan media pembelajaran papan permainan ular tangga IPS sejarah berhasil meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat diketahui dari pengolahan

hasil angket minat belajar siswa dan lembar observasi. Minat belajar terbukti meningkat pada kelas eksperimen dan kontrol jika dianalisis menggunakan uji *n-gain*, peningkatan masing-masing kelas berbeda satu sama lain kelas kontrol mengalami peningkatan dengan nilai *n-gain* sebesar 0.706 pada kelas eksperimen dan 0.424 pada kelas kontrol, sedangkan berdasarkan hasil analisis lembar observasi, minat belajar siswa kelas eksperimen mendapat persentase 75.32% dan kelas kontrol mendapat persentase 49%. Peningkatan pada setiap indikator minat pun mengalami peningkatan, setiap indikator pada minat siswa mengalami peningkatan yang berbeda-beda, pada kelas eksperimen dapat diketahui indikator rasa tertarik mengalami peningkatan sebesar 0.750 termasuk dalam kategori tinggi, indikator partisipasi sebesar 0.664 termasuk dalam kategori sedang, indikator keinginan atau kesadaran sebesar 0.727 termasuk dalam kategori tinggi, indikator perhatian sebesar 0.592 termasuk dalam kategori sedang indikator rasa senang sebesar 0.667 termasuk dalam kategori sedang.

B. SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka disarankan untuk dapat dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS :

1. Dalam pembelajaran perlu untuk menggunakan media pembelajaran guna mengoptimalkan dana mengefektifkan kegiatan pembelajaran, karena media dapat menumbuhkan minat siswa dalam memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran, selain itu media juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

2. Pembuatan media maupun pemilihan media pembelajaran harus meninjau karakteristik siswa terlebih dahulu, karena tidak semua media sesuai dengan jenjang dan umur siswa, sesuaikan dengan jenjang pendidikan, dan guru akan lebih baik ketika guru mampu menggunakan media pembelajaran sehingga materi dapat tersampaikan dengan optimal.

3. Guru akan lebih baik jika dapat mempelajari berbagai macam media, sehingga ketika pembelajaran mulai kurang optimal, guru dapat mengantisipasi hal tersebut dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

4. Penggunaan media pembelajaran akan lebih optimal jika disertai dengan metode pembelajaran yang bervariasi

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri Djamarah, Saiful dan A. Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineke Cipta
- Chattib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: PT. Mizan Pustaka
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Dwi Martanto, Siswo. 2010. *Pembelajaran Sejarah: Permasalahan dan Solusinya*. <http://siswodwimartanto.blogspot.co.id/2010/04/pembelajaran-sejarah-permasalahan-dan.html> (Diakses 7Juni 2016)
- Imaliyah, Dewi Ayu. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Istikomah, Baeti. 2014. "Efektivitas Media Kartu Gambar Reka Cerita Bagi Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 1 Banjarnegara". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang
- Kholid. 2011. Pentingnya Mengembangkan Media pengajaran. <http://kholidsibagariang.blogspot.co.id/2012/07/pentingnya-mengembangkan-media.html> (Diakses 7Juni 2016)

- Limantara, daniel dkk. 2012. Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral. Makalah. Surabaya: Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra
- Mahardhani, Aprilia Wahyu. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
- Mulyaningsih, Lilis. 2014. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Education Game Pada Materi Kerajaan-Kerajaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 1 Boja”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Semarang.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Suryabrata, Sumadi. 1989. *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pramono, Suwito Eko. 2013. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Semarang: Widya Karya.
- Pratiwi Citra Anjani. 2012. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. <http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html> diakses pada 13 Mei 2019 pukul 14.57
- Rahman Faizal. 2010. *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Yogyakarta: tidak diterbitkan
- Sadiman, Arief F., dkk. 2009. *Media Pendidikan; Pengertian; Pengembangan; dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*” Jakarta: PT

RINEKA CIPTA.

----- 2013. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

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

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Supardan, Supardan. 2011. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Syagala, Syaiful. 2007. *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung : ALFABETA.

Tribunnews, 31 januari 2014. <http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online> (diakses 17 juni 2016)

Wineburg, Sam. 2001. "Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting the Future of Theacing the Past." Dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Sejarah Indonesia*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif

Yulianto, Nanang. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten*. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta