



**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
MUATAN IPS KELAS V SDN 1 GROBOGAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh  
Dimas Hermawan  
1401415440**

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

**2019**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan” karya,

nama : Dimas Hermawan

NIM : 1401415440

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 19 Juni 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



U. Drs. Isb Ansori, M. Pd.  
NIP. 196008201987031003

Dosen Pembimbing



Dr. Deni Setiawan, S. Sn., M. Hum.  
NIP. 198005052008011015

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan" karya,

Nama : Dima Herawan

NIM : 1401415440

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sahang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Selasa, tanggal 23 Juli 2019.

Semarang, 23 Juli 2019

Panitia Ujian

Sekretaris



Dr. Sukardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 195505111987031001

Pengaji I.

Nurswi Nugrahini, S.Si., M.Pd.  
NIP 198505222009122007

Pengaji II.

Dra. Hartati, M.Pd.  
NIP 195310051980122001

Pengaji III

Dr. Deni Setiawan, S.Si., M.Pd.  
NIP195005052008011015

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Dimas Hermawan

NIM : 1401415440

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN I Grobogan

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

Semarang, 28 Juli .....2019

Peneliti  
TERAI  
MPEL  
BAPF81640  
000  
Dimas Hermawan  
NIM 1401415440



## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui” (QS. Al-Baqarah: 216)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

- a. Orang tua saya, Bapak Andro'i dan Ibu Sumarsih yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik secara moril maupun materiil.
- b. Kakak dan adik saya, Dony Andreawan dan Diki Darmawan.
- c. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Hermawan, Dimas.** 2019. *Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. 151 halaman.

Berdasarkan pra-penelitian di kelas V SDN 1 Grobogan melalui wawancara dan observasi ditemukan bahwa penyebab siswa sulit untuk memahami muatan IPS yaitu kurang optimalnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Penilaian Tengah Semester 1 Tahun Ajaran 2017/2018 dengan presentase ketuntasan 37,5 % pada muatan IPS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah desain pengembangan, kelayakan dan keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Prosedur penelitian ini terdiri atas: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi terbatas. Subyek penelitian ini adalah 40 siswa kelas V SDN 1 Grobogan. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji ketuntasan belajar, uji hipotesis, dan *ujin-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga layak digunakan dengan skor penilaian kelayakan media 88% dengan kriteria sangat layak dan penilaian kelayakan komponen isi materi 92,5% dengan kriteria sangat layak. kelayakan media ular tangga ini juga didukung dengan hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas V yang memperoleh presentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media ular tangga dinilai layak diujicobakan. Uji ketuntasan belajar menunjukkan bahwa hasil *posttest* memenuhi ketuntasan klasikal. Uji hipotesis menggunakan *paired samples t-test* observasi berpasangan menunjukkan  $t_{hitung} = -8.952289113$  dan  $t_{(1-\alpha),(n-1)} = 1.7$  sehingga  $t \leq -t_{tabel}$  disimpulkan bahwa  $\mu_B < 0$  maka  $H_0$  ditolak, artinya ada pengaruh penggunaan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPS. Skor *N-Gain* yang diperoleh adalah 0.51553 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini menunjukkan media ular tangga layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media ular tangga pada pembelajaran lainnya.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Ular Tangga; Hasil Belajar.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhuruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
5. Dr. Deni Setiawan, S.Sn, M.Hum., Dosen Pembimbing.
6. Nursiwi Nugraheni, M.Pd., Dosen Penguji Utama.
7. Dra. Hartati, M.Pd., Dosen Penguji Kedua.
8. Segenap pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat serta lindungan-Nya kepada pihak-pihak terkait dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi parapembaca.

Semarang, 28 Juli 2019

Peneliti,



Dimas Hermawan

NIM. 1401415440

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.7 Spesifikasi Produk .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoritis .....	17

2.1.1	Hakikat Belajar .....	17
2.1.1.1	Pengertian Belajar.....	17
2.1.1.2	Ciri-ciri Belajar.....	18
2.1.1.3	Tujuan Belajar .....	19
2.1.1.4	Prinsip-Prinsip Belajar.....	20
2.1.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	22
2.1.3	Hakikat Pembelajaran .....	25
2.1.3.1	Pengertian Pembelajaran .....	25
2.1.3.2	Komponen Pembelajaran.....	26
2.1.4	Hasil Belajar .....	27
2.1.4.1	Pengertian Hasil Belajar .....	27
2.1.5	Hakikat IPS di SD.....	29
2.1.5.1	Pengertian IPS di SD .....	29
2.1.5.2	Tujuan IPS di SD.....	31
2.1.6	Ruang Lingkup Materi IPS di SD .....	32
2.1.7	Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi.....	34
2.1.7.1	Jenis-jenis Usaha .....	34
2.1.7.2	Jenis-jenis Pengolahan Usaha.....	37
2.1.7.3	Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi .....	41
2.1.8	Hakikat Media Pembelajaran.....	43
2.1.8.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	43
2.1.8.2	Fungsi Media Pembelajaran .....	46
2.1.8.3	Manfaat Media Pembelajaran.....	47

2.1.8.4	Jenis Media Pembelajaran .....	48
2.1.8.5	Kriteria Pemilihan Media .....	50
2.1.9	Hakikat Permainan .....	51
2.1.9.1	Pengertian Permainan .....	51
2.1.10	Ular Tangga .....	52
2.1.10.1	Pengertian Ular Tangga .....	52
2.1.10.2	Manfaat Permainan Ular Tangga Bagi Kecerdasan .....	54
2.1.10.3	Cara Bermain Ular Tangga .....	55
2.1.10.4	Kelebihan Ular Tangga .....	55
2.2	Kajian Empiris .....	56
2.3	Kerangka Berfikir .....	64
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian .....	66
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	67
3.2.1	Tempat Penelitian .....	67
3.2.2	Waktu Penelitian .....	67
3.3	Prosedure Penelitian .....	67
3.4	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	74
3.4.1	Data.....	74
3.4.2	Sumber Data .....	75
3.4.3	Subjek Penelitian .....	75
3.5	Variabel Penelitian .....	76
3.5.1	Variabel Bebas.....	76

3.5.2	Variabel Terikat .....	76
3.6	Definisi Operasional Variabel .....	77
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	78
3.7.1	Teknik Tes .....	78
3.7.2	Teknik Non Tes .....	78
3.8	Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reliabilitas .....	81
3.8.1	Uji Kelayakan .....	81
3.8.2	Uji Validitas.....	82
3.8.3	Uji Reliabilitas.....	84
3.8.4	Daya Beda.....	86
3.8.5	Taraf Kesukaran .....	88
3.9	Teknik Analisis Data .....	90
3.9.1	Teknik Analisis Data Awal.....	90
3.9.1.1	Uji Normalitas .....	90
3.10	Analisis Data akhir .....	91
3.10.1	Uji ketuntasan Belajar .....	91
3.10.2	Uji <i>T-Test</i> .....	92
3.10.3	Uji <i>N-Gain</i> .....	94
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian.....	95
4.1.1	Perancangan Produk .....	95
4.1.1.1	Angket Kebutuhan.....	96
4.1.1.2	Desain Produk Media Ular Tangga .....	97

4.1.2	Hasil Produk .....	105
4.1.2.1	Penilaian Kelayakan Media .....	105
4.1.2.2	Tampilan Media.....	109
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	114
4.1.3.1	Penerapan Pada Kelompok Kecil .....	114
4.1.3.1	Penerapan Pada Kelompok Besar.....	117
4.1.3.3	Kelebihan Produk .....	120
4.1.4	Analisis Data .....	121
4.1.4.1	Analisis Data Awal.....	121
4.1.4.1.1	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	121
4.1.4.2	Hasil Analisis Data Akhir.....	123
4.1.4.2.1	Uji Ketuntasan Belajar.....	123
4.1.4.2.2	Uji <i>T-Test</i> .....	125
4.1.4.2.3	Uji <i>N-Gain</i> .....	127
4.2	Pembahasan .....	129
4.2.1	Pengembangan Media Ulat Tangga.....	129
4.2.2	Kelayakan Media Media Ulat Tangga.....	134
4.2.3	Keefektifan Media Media Ulat Tangga.....	135
4.3	Implikasi Penelitian .....	138
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	138
4.3.2	Implikasi Praktis .....	140
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	140

**BAB V PENUTUP**

5.1	Simpulan.....	142
5.2	Saran.....	145
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>146</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Kriteria Interpretasi Validasi Ahli .....	82
<b>Tabel 3.2</b> Kriteria Validitas .....	84
<b>Tabel 3.3</b> Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	84
<b>Tabel 3.4</b> Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen .....	86
<b>Table 3.5</b> Hasil Analisis Realibilitas Soal Uji Coba.....	86
<b>Tabel 3.6</b> Kriteria Daya Beda.....	87
<b>Tabel 3.7</b> Hasil Daya beda Soal .....	88
<b>Table 3.8</b> Taraf Kesukaran Soal .....	89
<b>Tabel 3.9</b> Soal Instrumen Penelitian.....	89
<b>Tabel 3.10</b> Kriteria N-Gain.....	94
<b>Tabel 4.1</b> Validasi Pertama Oleh Ahli Media .....	106
<b>Tabel 4.2</b> Validasi Kedua Oleh Ahli Media .....	107
<b>Tabel 4.3</b> Validasi Materi Media Ular Tangga.....	108
<b>Tabel 4.4</b> Validasi Kedua Media Ular Tangga Oleh Ahli Materi .....	108
<b>Tabel 4.5</b> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	122
<b>Tabel 4.6</b> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar .....	122
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Uji Ketuntasan Belajar Kelompok Kecil .....	124
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Uji Ketuntasan Belajar Kelompok Besar.....	124
<b>Tabel 4.9</b> Hasil analisis Uji T Kelompok Kecil .....	126
<b>Tabel 4.10</b> Hasil analisis Uji T Kelompok Kecil .....	126
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Uji N-Gain .....	127

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Diagram Ketuntasan Belajar .....	4
<b>Gambar 1.2</b> Prototype papan ular tangga .....	13
<b>Gambar 1.3</b> Prototype kartu kuis .....	13
<b>Gambar 1.4</b> Prototype kartu pintar .....	14
<b>Gambar 1.5</b> Prototype kartu keberuntungan.....	14
<b>Gambar 1.6</b> Prototype kartu bonus point.....	15
<b>Gambar 1.7</b> Prototype Petunjuk Penggunaan .....	16
<b>Gambar 2.1</b> Bagan Proses Pengolahan Bidang Industri Pakaian .....	35
<b>Gambar 2.2</b> Bagan Proses Kegiatan Ekonomi.....	41
<b>Gambar 2.3</b> Kerangka Berpikir .....	65
<b>Gambar 3.1</b> Pengembangan Borg and Gall .....	68
<b>Gambar 4.1</b> Desain Papan Ular Tangga .....	98
<b>Gambar 4.2</b> Desain Kartu Pintar .....	99
<b>Gambar 4.3</b> Desain Kartu Kuis .....	99
<b>Gambar 4.4</b> Desain Kartu Keberuntungan .....	100
<b>Gambar 4.5</b> Desain Kartu Bonus Point .....	101
<b>Gambar 4.6</b> Desain Tempat Kartu .....	101
<b>Gambar 4.7</b> Dadu Dan Bidak .....	102
<b>Gambar 4.8</b> Desain Buku Petunjuk Penggunaan Ular Tangga.....	103
<b>Gambar 4.9</b> Gambar Ular Tangga Sebelum Dan Sesudah Direvisi .....	106
<b>Gambar 4.10</b> Papan Ular Tangga .....	110
<b>Gambar 4.11</b> Kartu Pintar.....	111

<b>Gambar 4.12</b> Kartu Kuis .....	111
<b>Gambar 4.13</b> Kartu Keberuntungan .....	112
<b>Gambar 4.14</b> Kartu Bonus Point .....	112
<b>Gambar 4.15</b> Tempat Kartu .....	113
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Dadu Dan Bidak .....	113
<b>Gambar 4.17</b> Buku Petunjuk Dan Penggunaan Ular Tangga .....	114
<b>Gambar 4.18</b> Diagram Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> .....	115
<b>Gambar 4.19</b> Diagram Analisis Tanggapan Siswa Kelompok Kecil .....	116
<b>Gambar 4.20</b> Diagram Analisis Tanggapan Guru Kelompok Kecil.....	117
<b>Gambar 4.21</b> Diagram Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar .....	118
<b>Gambar 4.22</b> Diagram Analisis Tanggapan Siswa Kelompok Besar.....	119
<b>Gambar 4.23</b> Diagram Analisis Tanggapan Guru Kelompok Besar .....	120
<b>Gambar 4.24</b> Diagram Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Kecil .....	128
<b>Gambar 4.25</b> Diagram Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Besar .....	128

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Observasi .....	154
Lampiran 2 Lembar Pengamatan Guru .....	160
Lampiran 3 Lembar Pengamatan Siswa.....	164
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara .....	168
Lampiran 5 Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	170
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru.....	171
Lampiran 7 Lembar Pedoman Wawancara Siswa .....	174
Lampiran 8 Hasil Wawancara Siswa .....	175
Lampiran 9 Daftar Nilai PTS Siswa .....	179
Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	182
Lampiran 11 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa dan Guru.....	183
Lampiran 12 Angket Kebutuhan Guru.....	184
Lampiran 13 Angket Kebutuhan Siswa .....	189
Lampiran 14 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	194
Lampiran 15 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru.....	195
Lampiran 16 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	197
Lampiran 17 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	198
Lampiran 18 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media .....	201
Lampiran 19 Angket Penilaian Ahli Media .....	202
Lampiran 20 Rubrik Kriteria Kelayakan Media .....	206
Lampiran 21 Hasil Penilaian Ahli Media.....	209
Lampiran 22 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	211

Lampiran 23 Angket Penilaian Ahli Materi.....	212
Lampiran 24 Rubrik Kriteria Kelayakan Materi.....	215
Lampiran 25 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	217
Lampiran 26 Kisi-kisi Soal Ujicoba.....	219
Lampiran 27 Soal Uji Coba.....	222
Lampiran 28 Kunci Jawaban Soal Ujicoba.....	231
Lampiran 29 Pedoman Penilaian Tes Ujicoba.....	232
Lampiran 30 Hasil Tes Ujicoba.....	233
Lampiran 31 Analisis Instrumen Soal Ujicoba.....	234
Lampiran 32 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	248
Lampiran 33 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	287
Lampiran 34 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	293
Lampiran 35 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	294
Lampiran 36 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	296
Lampiran 37 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	299
Lampiran 38 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	300
Lampiran 39 Hasil Angket Tanggapan Siswa Kelompok kecil.....	301
Lampiran 40 Hasil Angket Tanggapan Siswa Kelompok besar.....	302
Lampiran 41 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	303
Lampiran 42 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Besar.....	305
Lampiran 43 Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	307
Lampiran 44 Hasil Angket Tanggapan Guru Kelompok Kecil.....	310
Lampiran 45 Hasil Angket Kebutuhan Guru Kelompok Besar.....	311

Lampiran 46 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Kelompok Kecil .....	312
Lampiran 47 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Kelompok Besar .....	314
Lampiran 48 Hasil analisis Data Kelompok Kecil.....	316
Lampiran 49 Hasil Analisis Data Kelompok Besar .....	322
Lampiran 50 Surat Keterangan Telah Observasi Identifikasi Masalah .....	331
Lampiran 51 Surat penelitian .....	332
Lampiran 52 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	334
Lampiran 53 Dokumentasi Penelitian.....	335

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik, maka diperlukan adanya kurikulum yang baik.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan

proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar adalah (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Menurut Sapriya (2017:7) IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial yang lainnya. Tujuan utama IPS menurut Susanto (2016:145) ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang

terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Peran dan tujuan IPS sudah dirumuskan tetapi masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran IPS di Indonesia. Berdasarkan hasil temuan oleh Jasdilla (2017:97) dalam Jurnal Pendidikan Indonesia bahwa pembelajaran IPS dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah masih belum mencapai tujuan diantaranya kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan gagasan, kurang memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta memiliki sikap disiplin yang rendah. Seperti pendapat dari Bock, Eno, Wright, dan Wilson mengungkapkan bahwa permasalahan yang seringkali terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu (1) pembelajaran lebih berorientasi pada teks bukan mengangkat isu-isu terbaru dalam lingkungan masyarakat atau siswa; (2) bersifat satu arah atau didominasi oleh peran guru; (3) mengutamakan pola belajar individual. Permasalahan tersebut tentunya berdampak pada siswa sehingga siswa cenderung pasif.

Permasalahan pembelajaran IPS juga masih terjadi pada lingkup Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Grobogan melalui observasi, data dokumen, wawancara guru dan wawancara siswa kelas V di SD Negeri 1 Grobogan, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS dimana muatan IPS terdapat banyaknya materi, bersifat hafalan, dan kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran pada muatan tersebut. Dalam pembelajaran guru kurang

optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang sering digunakan guru berupa gambar cetak dan bersifat visual. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang sesuai dengan kondisi dan keinginan siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta membuat siswa kesulitan dalam pemahaman materi. Pembelajaran masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model serta metode dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi serta penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif. Siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak ada hal baru yang disajikan oleh guru.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil PTS semester 1 siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018 pada mata pelajaran IPS di SDN 1 Grobogan yang cukup rendah. Ditunjukkan peneliti dalam bentuk diagram berikut ini:



**Gambar 1.1** Diagram Ketuntasan Belajar Tengah Semester (PTS) Gasal muatan IPS siswa kelas V SDN 1 Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018

Nilai yang diperoleh pada Penilaian Tengah Semester (PTS) menunjukkan ada 25 dari 40 siswa yang nilainya di bawah KKM. Ini menunjukkan bahwa secara klasikal hanya 37,5 % yang telah mencapai KKM dan 62,5% belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Djamarah (2014: 108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dapat mencapai taraf keberhasilan minimal atau mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan, apabila kurang dari 75% maka harus diadakan remedial.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti membatasi permasalahan kurang optimalnya guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SD. Peneliti akan mengembangkan media ular tangga pada muatan IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS.

Menurut Agus N. Cahyo (2011:51) Permainan ular tangga tergolong permainan yang cukup tua. permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Bentuknya sangat sederhana, yakni berupa permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan

di beberapa kotak digambari sejumlah “tangga” dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini yaitu menurut Rifki Afandi (2015:87) mengatakan bahwa setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan 66,7% yang sebelumnya dari 28,4% menjadi 95,1%. Sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga, hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai di atas KKM. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%

Aini Indriasih (2015:134) mengatakan bahwa Keaktifan belajar mempengaruhi hasil belajar sebesar 64,8 % sedangkan pengaruh variabel yang lain adalah sebesar 35,2%. Maka dapat dikatakan bahwa pengaruh keaktifan siswa cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran dengan media edukatif ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat mempengaruhi siswa menjadi aktif dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi sangat memuaskan.

Debby May Puspita (2017:291) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh menyebutkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran

termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 94,09%. Dari aspek minat siswa dalam belajar dengan media permainan ular tangga yaitu 85,27% termasuk dalam kategori baik. Sementara aspek ketiga tentang kualitas dan penampilan media, permainan ular tangga dinyatakan sangat baik dengan 84,93%.

Sri Arfani dan Atika Sulistia (2019:65) mengatakan bahwa Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa: (1) mengajar berbicara dalam bahasa inggris menggunakan papan permainan “ular tangga” dapat memfasilitasi siswa berbicara bahasa inggris, (2) Siswa menjadi aktif dan menikmati suasana belajar bahasa inggris, dan (3) dengan pembelajaran menggunakan papan permainan “ular tangga” terbukti dapat menciptakan suasana yang bersahabat antara guru dan siswa.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Hasil belajar IPS siswa di kelas V masih rendah, terdapat 62,5% atau 25 dari 40 siswa yang belum mencapai KKM.
2. Kurangnya sumber belajar siswa.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran, belum adanya penggunaan media ular tangga.
4. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah terkait dengan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran IPS yang kurang optimal, menyebabkan siswa kurang meminati mata pembelajaran IPS sehingga hasil belajar siswa dalam muatan IPS masih rendah. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media ular tangga untuk mengajarkan materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Grobogan.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah desain media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan?
2. Bagaimanakah kelayakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan?
3. Bagaimanakah keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan
2. Untuk menguji kelayakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan

3. Untuk menguji keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPS.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran dengan media ular tangga
- 2) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran IPS.
- 3) Meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kemampuan bertanya.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Guru dapat menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam mengajar.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Bagi sekolah, penerapan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga muatan IPS dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan mutu pendidikan sekolah, menambah referensi baru dalam pembelajaran IPS, menjadi sekolah yang lebih maju karena memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

- 1) Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.
- 2) Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan media ular tangga yang merupakan modifikasi permainan ular tangga yang diterapkan pada pembelajaran IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi, yang memuat tentang jenis usaha, jenis pengolahan usaha dan jenis kegiatan ekonomi yang dituangkan dalam kartu kuis dan kartu pintar. Kartu kuis berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi, kartu pintar yang berisi tentang rangkuman materi, sehingga siswa dapat belajar menggunakan media ular tangga tersebut, kartu keberuntungan berfungsi agar membuat permainan menarik yang berisikan kartu bebas penjara, perintah pengambilan kartu bonus point, dll dan kartu bonus point berisi penambahan bonus point. Media ular tangga dirancang menggunakan gambar – gambar menarik agar siswa lebih antusias dan terdapat penskor jika siswa mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan ular tangga sampai finish. Tujuan dari penggunaan media ular tangga adalah agar siswa dapat menguasai materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi dan hasil belajar meningkat.

Kebaruan dalam media ular tangga yang peneliti kembangkan dari ular tangga pada umumnya yaitu

1. Permainan ular tangga pada umumnya bertujuan untuk mencapai finish untuk memenangkan permainan, namun media ular tangga yang peneliti kembangkan bertujuan agar siswa menguasai materi dan meningkatkan hasil belajar dengan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya jika dapat menjawab pertanyaan dalam media tersebut. Namun untuk peraturan garis besarnya masih seperti permainan ular tangga pada umumnya.

2. Media ular tangga terdiri dari 100 petak-petak yang berisi gambar-gambar dan petak kesempatan pengambilan kartu kuis dan kartu pintar.
3. Terdapat 4 buah kartu yaitu kartu pintar yang berisi sumber ilmu tentang materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi, kartu kuis berisi pertanyaan singkat tentang materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Kartu keberuntungan berisi kartu bebas penjara, perintah mengambil kartu bonus point dll. Dan kartu bonus berisi penambahan bonus point.
4. Media pembelajaran Ular tangga dilengkapi poin atau skor agar terbangun jiwa berkompetisi. Namun dengan keterbatasan waktu pembelajaran jadi ada poin maksimal dimana salah satu pemain jika memperoleh poin lebih atau sama dengan 500 berarti pemain itu yang menang dan permainan di selesai atau permainan akan dihentikan jika jam pelajaran habis.

Media Ular tangga terdiri dari satu set permainan yang terdiri dari:

1. Papan Ular tangga

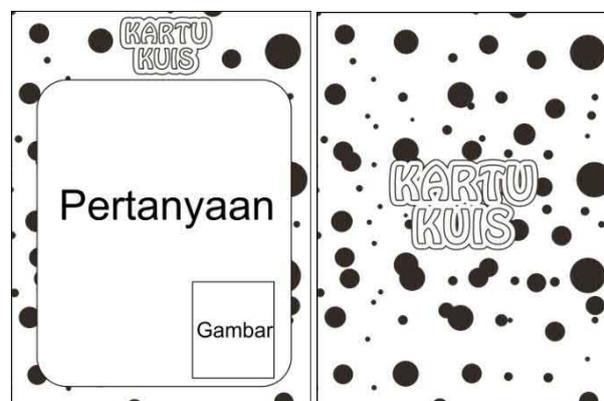
Papan ular tangga berbentuk seperti papan catur dengan ukuran 40 cm X 40 cm, jika dilipat berukuran 20 cm X 40 cm. Desain papan ular tangga terdiri dari 1) Judul media 2) Petak ular tangga berjumlah 100 petak 3) Gambar ular dan tangga 4) Gambar ilustrasi siswa dan guru (5) Petak bonus point 6) Gambar penjara dan petak lucky box (7) Identitas peneliti.



**Gambar 1.2** Prototype papan ular tangga

## 2. Kartu Kuis

Kartu kuis berwarna kuning dan memiliki corak bulat-bulat hitam (polkadot) yang berisi pertanyaan terkait materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang berjumlah 30 kartu, terbuat dari kertas *ivory* berukuran 6 cm X 8 cm.



**Gambar 1.3** Prototype kartu kuis

## 3. Kartu Pintar

Kartu pintar berwarna kuning dan memiliki garis-garis merah yang berisi rangkuman materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang berjumlah 50 kartu, terbuat dari kertas *ivory* berukuran 6 cm X 8 cm. Kartu pintar

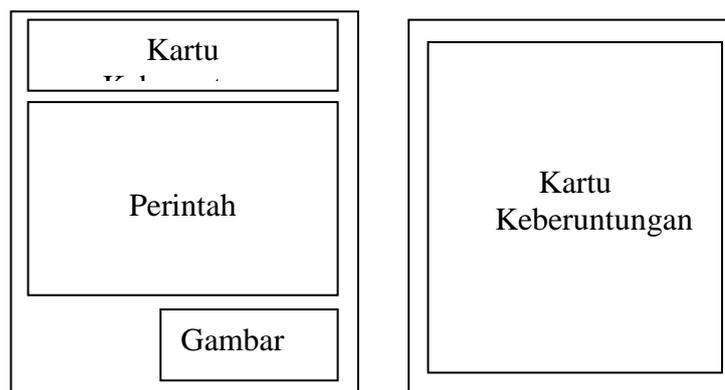
berfungsi sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk menjawab pertanyaan yang muncul di kartu kuis, jumlah kartu pintar lebih banyak agar siswa lebih banyak mendapat kesempatan memperoleh materi.



**Gambar 1.4** Prototype kartu pintar

#### 4. Kartu Keberuntungan

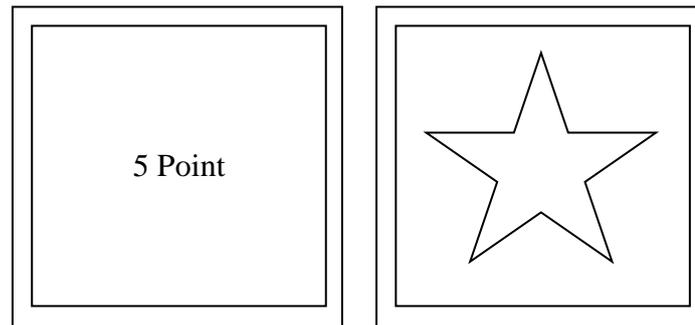
Kartu keberuntungan berwarna biru berisi kartu bebas penjara, kartu perintah pengambilan kartu bonus point, kartu perintah maju bidak 3 langkah dll. Kartu keberuntungan terbuat dari kertas *ivory* berukuran 6 cm X 8 cm.



**Gambar 1.5** Prototype kartu keberuntungan

### 5. Kartu Bonus Point

Kartu bonus poin berwarna putih bergambar bintang dan berisi jumlah bonus point, terbuat dari kertas *ivory* berukuran 6 cm X 6 cm.



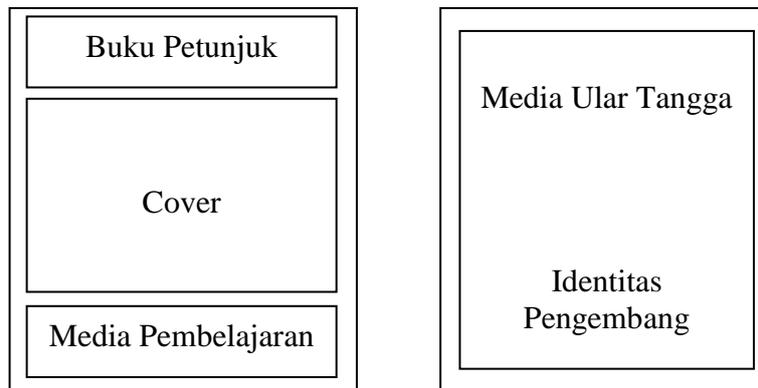
**Gambar 1.6** Prototype kartu bonus point

### 6. Bidak Permainan dan Dadu

Bidak-bidak permainan yang digunakan adalah bidak plastik berjumlah 5 buah yang sesuai dengan jumlah pemain ular tangga dan dadu plastik dengan ukuran 2 cm<sup>3</sup>.

### 7. Buku Petunjuk Ular Tangga

Buku petunjuk permainan ular tangga bertujuan agar siswa dapat mengetahui cara bermain dan aturan-aturan dalam menggunakan ular tangga. Buku Petunjuk petunjuk permainan dicetak menggunakan kertas HVS membentuk seperti buku panduan yang berisikan Kompetensi Dasar dan Indikator, kunci jawaban soal kartu kuis, dan identitas peneliti. Penggunaan bahasa dalam buku petunjuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.



**Gambar 1.7** Prototype Petunjuk Penggunaan

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

Kerangka teoretis membahas mengenai kajian-kajian teori yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian yang dilakukan yaitu :

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Setiap manusia selalu mengalami proses belajar. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah proses usaha setiap individu dalam hidupnya untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Karwati (2015:188) belajar merupakan sebuah proses perubahan kepribadian manusia sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi antara individu dengan lingkungan. Perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkat laku seseorang seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, kebiasaan, sikap, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar berarti mengalami, bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas. Hasil belajar merupakan perubahan kelakuan bukan suatu penguasaan hasil latihan (Hamalik, 2015:36). Menurut Susanto (2016:4), Belajar

adalah suatu aktivitas yang dilakukan individu dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru agar seseorang mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

Dari beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang individu untuk memperoleh pengetahuan sehingga terjadinya perubahan dimana perubahan itu dapat berwujud perilaku atau tingkat kognitif seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya dan merupakan proses yang dilakukan seseorang sebagai usaha untuk mencapai tujuan.

#### **2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar**

Menurut Sugianto (2010:7) beberapa ciri belajar, antara lain:

1. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
2. Perubahan perilaku relative permanen. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.

3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
5. Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang relative permanen, perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil latihan atau pengalaman yang dapat memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

### **2.1.1.3 Tujuan Belajar**

Menurut Sugianto (2010:9) ada 3 jenis tujuan belajar:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, untuk mengembangkannya dapat dilakukan dengan cara model kuliah (presentasi), pemberian tugas-tugas bacaan. Dengan cara demikian anak didik/siswa akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berfikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

## 2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan yaitu dengan banyak melatih kemampuannya, misalnya dengan metode role playing.

## 3. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, transfer of value. Oleh karena itu guru tidak sekedar “pengajar” tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai.

### **2.1.1.4 Prinsip-Prinsip Belajar**

Menurut Slameto (2013:27) Menyampaikan beberapa prinsip-prinsip belajar, sebagai berikut:

#### a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
3. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif
4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
  - a. Sesuai hakikat belajar
    1. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
    2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery.
    3. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.
  - b. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
    1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
    2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
  - c. Syarat keberhasilan belajar

1. belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang
2. repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan / sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar, adalah belajar memerlukan proses percobaan yang mampu membina sikap, keterampilan, cara berfikir kritis. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar. Oleh sebab itu, maka setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

### **2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **1. Faktor Internal**

Menurut Slameto (2010:54) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor internal ini meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

##### **(1) Faktor Jasmaniah**

Faktor jasmaniah yang berpengaruh dalam kegiatan belajar terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh. Agar seseorang dapat belajar

dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap sehat. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

(2) Faktor Psikologis

Berbagai faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

(3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor Eksternal

Menurut Sugianto (2010:300) faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar diri seseorang. Faktor-faktor eksternal ini meliputi:

(1) Faktor Keluarga

Seseorang yang belajar akan mendapat pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

(2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup: kondisi lingkungan sekolah, kurikulum, metode pembelajaran, relasi antara siswa dengan guru, waktu pembelajaran di sekolah, sumber daya yang dimiliki sekolah dan tugas-tugas.

### (3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang berpengaruh besar terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan dan kegiatan siswa di lingkungan masyarakat. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar antara lain: kegiatan dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang datangnya dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor eksternal yang yaitu faktor yang datangnya dari luar diri siswa, meliputi lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

### **2.1.3 Hakikat Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal (Briggs, 1992) dalam Rifa'i dan Anni (2016:90). Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2016:90) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Menurut Rifa'i dan Anni (2016:92) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam pembelajaran yang bersifat internal maupun eksternal.

### 2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2016:92) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

1. Tujuan, merupakan komponen pembelajaran yang diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran.
2. Subjek belajar, merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran, karena berperan sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran.
3. Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran, merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, dalam proses pembelajaran komponen diantaranya yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaranyang baik merupakan pembelajaran yang mampu membawa peserta didik dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku.

Pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa komponen yaitu: tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan alat penunjang proses pembelajaran.

## **2.1.4 Hasil Belajar**

### **2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2013:5) Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Nawawi dalam K.Brahim (2007:39) dalam Susanto (2013:5) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:67-73) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan dengan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 68) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

- 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syarat, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dari segala sesuatu yang telah dipelajari

yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotoris (*psychomotoric domain*).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan guru untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat pencapaian kompetensi selama mengikuti pembelajaran sehingga guru dapat menemukan kekurangan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar dapat berupa kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

## **2.1.5 Hakikat IPS di SD**

### **2.1.5.1 Pengertian IPS di SD**

Susanto (2016:138) menjelaskan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Menurut Sapriya (2015:7) ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasi materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik Sehingga

dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial yaitu Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi yang secara terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar.

Menurut Siti Malikhah (2014:77) Posisi matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih dikuatkan lagi dengan pengembangan materi secara tematik terpadu dan pendekatan pembelajaran dengan kerangka pikir yang lebih sederhana. Pembelajaran Kurikulum 2013 didasarkan pada kompetensi inti yang akan dicapai, yaitu sikap religius dan sikap sosial sebagai komponen afektif yang dicapai dengan proses pembelajaran tak-langsung (*indirect teaching*); pengetahuan dan penerapan sebagai komponen kognitif dan keterampilan yang dicapai dengan proses pembelajaran langsung (*direct teaching*)

Beberapa pendapat para ahli, disimpulkan bahwa IPS merupakan kombinasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. IPS yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan keadaan sosial, manusia dan masyarakat yang bertujuan membentuk manusia Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, dan warga dunia yang cinta damai.

### 2.1.5.2 Tujuan IPS di SD

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut Susanto (2016:145), tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Secara khusus, Munir dalam Susanto (2016:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagaiberikut:

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan kelak di masyarakat
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian

- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Menurut Munisah, dkk. (2018:181) menyatakan bahwa IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekati siswa kepada bentuk kepedulian terhadap lingkungan.

Tujuan lain, secara eksplisit, dengan mempelajari kondisi masyarakat seperti yang dimuat dalam pendidikan IPS ini, maka siswa akan dapat mengamati dan mempelajari jenis usaha dan kegiatan ekonomi atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

#### **2.1.6 Ruang Lingkup Materi IPS di SD**

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial pada

SD/MI/SDLB/PAKET yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Susanto (2015:160) bahwa ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, antara lain :

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagaimasalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosialserta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS ada 4 meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

## **2.1.7 Materi Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi**

### **2.1.7.1 Jenis-jenis Usaha**

Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran. Untuk memenuhi kebutuhannya dan mencapai kemakmuran, masyarakat perlu melakukan usaha-usaha perekonomian. Jenis-jenis usaha perekonomian masyarakat dapat dibedakan menjadi enam macam, yaitu sebagai berikut.

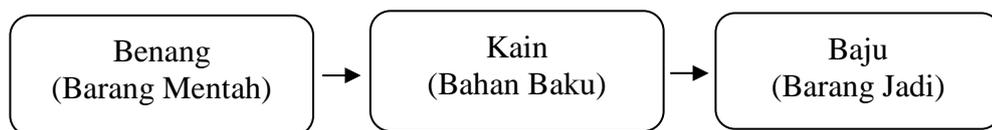
#### **1. Agraris**

Petani dan nelayan merupakan contoh orang yang melakukan usaha di bidang agraris. Usaha agraris adalah kegiatan produksi yang menggunakan lahan sebagai faktor produksi utamanya. Usaha agraris meliputi usaha perkebunan, perikanan, peternakan, dan pertanian. Usaha agraris dapat menghasilkan bahan pangan yang dapat langsung dikonsumsi. Misalnya, sayur-sayuran, buah-buahan, ikan, telur, susu, dan daging. Usaha agraris juga menghasilkan bahan baku

industri. Misalnya, karet (bahan baku industri ban), kulit hewan (bahan baku tas), dan kapas (bahan baku pakaian).

## 2. Industri

Industri adalah kegiatan mengelola barang mentah atau bahan baku menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi. Sedangkan pabrik adalah tempat mengolah bahan baku menjadi bahan jadi. Bahan baku adalah barang yang akan diolah, sedangkan barang jadi adalah barang hasil olahan. Contohnya, tepung merupakan bahan baku untuk membuat roti. Karenanya, tepung disebut bahan baku dan roti disebut barang jadi. Wol merupakan bahan baku untuk membuat pakaian. Contoh kegiatan industri yaitu industri pakaian, industri makanan, industri tekstil, dan industri semen. Proses pengolahan di bidang industri pakaian dapat kamu perhatikan pada bagan berikut.



**Gambar 2.1** Bagan Proses pengolahan bidang industri pakaian

## 3. Perdagangan

Usaha perdagangan adalah kegiatan membeli barang kemudian menjual kembali tanpa mengolah barang tersebut dengan tujuan memperoleh keuntungan. Contoh kegiatan perdagangan yaitu toko, warung, pedagang asongan, dan pedagang keliling.

#### 4. Jasa

Kegiatan jasa tidak menghasilkan barang karena kegiatan jasa merupakan usaha yang memberikan pelayanan kepada orang lain sesuai dengan kebutuhannya. Contoh kegiatan jasa adalah guru, dokter, tukang cukur rambut, dan sopir.

#### 5. Transportasi atau Pengangkutan

Transportasi merupakan jenis usaha yang penting. Dengan adanya transportasi, orang dapat pergi ke suatu tempat dengan cepat. Transportasi juga dapat membantu petani membawa hasil pertaniannya ke kota untuk dijual. Usaha transportasi membantu mengantarkan orang dan barang ke tempat lain dengan cepat. Jadi, usaha transportasi memperpendek jarak tempuh ke tempat lain. Contoh usaha transportasi yaitu perusahaan pengangkutan barang atau orang melalui darat, laut, ataupun udara seperti mobil, kapal, dan pesawat.

#### 6. Ekstraktif

Ekstraktif adalah jenis usaha yang kegiatannya mengumpulkan, menggali, dan mengambil barang-barang yang sudah disediakan oleh alam. Misalnya, penangkapan ikan di laut, pertambangan minyak, dan pertambangan gas alam.

### **2.1.7.2 Jenis-jenis Pengelolaan Usaha**

Produsen atau lembaga pembuat dan penghasil barang juga harus dapat mengelola perusahaannya dengan baik. Dengan begitu, kegiatan produksi dapat berjalan dengan lancar. Proses pengelolaan usaha dapat dilakukan dengan dua cara yaitu sebagai berikut.

#### **1. Usaha yang Dikelola Perseorangan**

Usaha perseorangan adalah usaha yang didirikan dan dikelola oleh seseorang dengan modal sendiri. Ciri-ciri perusahaan perseorangan yaitu sebagai berikut.

- a. Modalnya kecil karena sumbernya dari satu orang.
- b. Perusahaan biasanya kecil karena tempatnya terbatas.
- c. Perusahaan dikendalikan oleh pemilik modal.
- d. Keuntungan dan kerugian ditanggung sendiri oleh pemilik modal.

Perusahaan perseorangan memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan perusahaan perseoranganyaitu:

- a. semua keuntungan dinikmati sendiri,
- b. rahasia perusahaan lebih terjamin, dan
- c. pemilik usaha dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Sementara itu, kelemahan perusahaan perseorangan antara lain sebagai berikut.

- a. Kemampuan dan modal terbatas.
- b. Kestimbangan usaha kurang terjamin.
- c. Segala tanggung jawab dan risiko ditanggung sendiri.

## **2. Usaha yang Dikelola oleh Kelompok**

Usaha kelompok yaitu usaha yang dikelola oleh beberapa orang atau beberapa badan usaha. Modal usaha kelompok didapat dari penanaman modal seseorang atau beberapa orang. Ada beberapa jenis pengelolaan usaha secara berkelompok, yaitu sebagai berikut.

### **a. Perseroan Komanditer (CV)**

Perseroan Komanditer (CV) adalah bentuk kerja sama antara dua orang atau lebih untuk menjalankan usahanya. Ciri perusahaan komanditer yaitu adanya anggota aktif dan anggota pasif.

- 1) Anggota aktif, yaitu anggota yang tidak hanya menanamkan modal, tetapi juga mengelola usaha.
- 2) Anggota pasif, yaitu anggota yang menanamkan modal, tetapi tidak ikut mengelola usaha.

### **b. Persekutuan Firma (Fa)**

Firma adalah bentuk usaha yang didirikan dan dijalankan oleh dua orang atau lebih dengan nama bersamadan perjanjian tertulis. Usaha ini dikelola bersama-sama dengan modal bersama. Pembagian keuntungan usaha sesuai dengan modal yang ditanamkan tiap anggota. Ciri-ciri firma (Fa) yaitu sebagai berikut.

- 1) Antar anggota saling mengenal.
- 2) Menggunakan nama usaha bersama.
- 3) Resiko dan kerugian ditanggung sepenuhnya oleh anggota.
- 4) Setiap anggota dapat melakukan perjanjian dengan pihak lain.

### c. Perseroan Terbatas (PT)

Perseroan terbatas adalah usaha yang didirikan oleh beberapa orang yang menanamkan modalnya dalam bentuk saham. Berdasarkan penanaman modalnya, ada dua jenis PT, yaitu sebagai berikut.

- 1) PT terbuka, yaitu PT yang saham perusahaannya dapat dimiliki oleh masyarakat umum. Misalnya, PT Telkom.
- 2) PT Tertutup, yaitu PT yang saham perusahaannya tidak dapat dimiliki oleh masyarakat umum. Misalnya, PT PLN.

### d. Koperasi

Koperasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *co* dan *operation*. *Co* artinya bersama dan *operation* artinya usaha. Jadi, koperasi adalah badan usaha yang kegiatan usahanya berdasarkan prinsip kerjasama. Koperasi dikatakan juga sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Tujuan koperasi yaitu menyejahterakan anggotanya. Modal koperasi berasal dari simpanan pokok, simpanan wajib, dan simpanan sukarela para anggotanya. Berdasarkan jenis usahanya, koperasi dibedakan menjadi beberapa macam.

- 1) Koperasi produksi bergerak menghasilkan barang ataupun jasa.
- 2) Koperasi konsumsi bergerak menyediakan kebutuhan pokok para anggotanya.
- 3) Koperasi kredit bergerak dalam bidang simpan pinjam uang.

- 4) Koperasi serba usaha bergerak diberbagai jenis usaha.  
Contohnya, Koperasi Unit Desa (KUD).

#### **e. Yayasan**

Yayasan merupakan badan usaha nir laba. Artinya, yayasan tidak bertujuan mendapatkan keuntungan. Yayasan bergerak di bidang sosial, keagamaan, dan kemanusiaan. Kekayaan yayasan berasal dari pendiri dalam bentuk uang dan barang. Kekayaan yayasan juga dapat berasal dari bantuan atau sumbangan pihak lain yang sifatnya tidak mengikat. Badan usaha terdiri atas beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.

##### 1) Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) adalah badan ekonomi yang dimiliki oleh negara. BUMN memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai perusahaan dan wahana pembangunan. Sebagian atau seluruh modal BUMN dimiliki oleh pemerintah pusat. Modal ini berasal dari kekayaan negara. BUMN mengelola sumber daya yang bersifat vital atau penting dan menguasai kebutuhan hidup orang banyak. Contoh BUMN yaitu PT Telkom, PT Pos Indonesia, PT PLN, PT Kereta Api Indonesia (KAI), PT Garuda Indonesia Airlines (GIA), dan perusahaan air minum (PDAM).

##### 2) Badan Usaha Milik Daerah (BUMD)

BUMD adalah badan usaha yang dimiliki oleh pemerintah daerah. Sebagian atau seluruh modal BUMD dimiliki oleh pemerintah daerah. Perusahaan ini bertujuan untuk meningkatkan pendapatan pemerintah daerah. Contoh BUMD yaitu PD PAM Jaya (Perusahaan air minum milik pemerintah DKI Jakarta), Bank DKI (Bank milik pemerintah DKI Jakarta), Bank Jabar (Bank milik pemerintah Jabar).

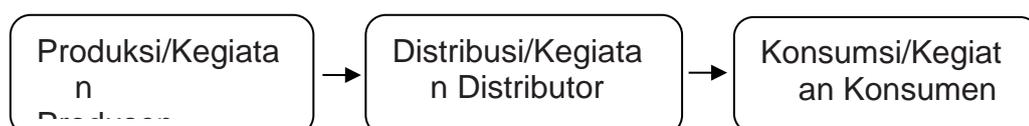
### 3. Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)

Badan usaha ini sebagian besar atau seluruh modalnya dimiliki oleh swasta. BUMS tidak mengelola sumber daya yang bersifat vital dan menguasai kebutuhan hidup orang banyak. Contohnya, PT Sampoerna.

#### 2.1.7.3 Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi

Kamu telah mengetahui jenis-jenis usaha perekonomian. Sekarang kita akan mempelajari jenis-jenis kegiatan ekonomi. Jika suatu saat kamu membeli tas sekolah atau pakaian, barang tersebut tentunya tidak tiba-tiba ada. Ada proses yang cukup panjang sampai akhirnya barang tersebut dapat kamu beli. Awalnya, tas tersebut dibuat dulu di pabrik. Kemudian, di jual ke pedagang dan akhirnya dapat kamu beli.

Proses tersebut tercakup dalam kegiatan seperti pada bagan berikut.



**Gambar 2.2** Bagan proses kegiatan ekonomi

## **1. Produksi**

Kegiatan produksi adalah kegiatan yang menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Orang atau badan usaha yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen. Misalnya, produsen pakaian membuat pakaian, dan produsen tas membuat tas. Barang yang dihasilkan produsen dijual agar dapat memenuhi kebutuhan orang lain. Dalam hal ini, produsen dapat memperoleh keuntungan dengan menjual barang hasil produksinya.

Barang hasil produksi dibedakan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut.

- a. Barang antara, yaitu barang yang digunakan untuk menghasilkan barang lain. Contohnya, gandum untuk membuat roti, kain untuk membuat pakaian, dan benang untuk membuat kain.
- b. Barang akhir, yaitu barang yang siap dikonsumsi atau digunakan. Contohnya pakaian dan roti.

## **2. Distribusi**

Barang yang dihasilkan oleh produsen tidak akan sampai ke tanganmu jika tidak didistribusikan. Jadi, kegiatan distribusi adalah kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen. Orang atau badan usaha yang melakukan kegiatan distribusi atau penyaluran barang disebut distributor atau lembaga distribusi.

Lembaga-lembaga distribusi terdiri atas pihak-pihak berikut.

- a. Agen, yaitu orang atau badan usaha yang ditunjuk oleh produsen untuk menyalurkan hasil produksinya. Misalnya, agen minyak tanah yang ditunjuk oleh Pertamina.
- b. Pedagang besar atau grosir, yaitu orang atau badan usaha yang membeli barang dalam jumlah besar, kemudian menjualnya lagi ke pedagang kecil (pengecer).
- c. Pedagang eceran (pengecer), yaitu orang yang menjual barang dagangannya langsung kepada konsumen. Contohnya, toko dan warung.

### **3. Konsumsi**

Kegiatan konsumsi adalah kegiatan menggunakan atau menghabiskan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Sementara itu, barang atau jasa yang dikonsumsi disebut barang konsumsi. Contoh kegiatan konsumsi yaitu membeli kue di kantin sekolah, membeli baju di toko, dan membeli sayur di pasar.

#### **2.1.8 Hakikat Media Pembelajaran**

##### **2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar, dalam hal ini media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan. Dengan demikian, secara sederhana media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang

digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi kepada pihak lain. *Association for Educational Communication and Technology (AECT)* Amerika mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. (Karwati, 2015:223-224)

Briggs (dalam Sadiman, 2014:6) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Suryani dkk., 2018:2).

Menurut Suryani, dkk. (2018:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:4) juga menambahkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Menurut Suryani dan Agung (2012) (dalam Suryani dkk., 2018:4) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam

pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Menurut Sanaky (2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Suryani dkk., 2018:4).

Menurut Yuliana, dkk. (2017:136) menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan/informasi pembelajaran kepada peserta didik. Smaldino, Lowther, & Russell (2008) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada dasarnya, penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat mempermudah guru untuk mentransferkan materi kepada siswa. Media membantu interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media, pembelajaran akan lebih menarik dan kondusif.

### 2.1.8.2 Fungsi Media dalam Pembelajaran

Secara umum, Sadiman (2014:17) menyatakan bahwa media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra misalnya:
  - a. objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film, atau model.
  - b. objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, dan gambar.
  - c. gambar yang terlalu lambat dan terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
  - f. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll.) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:

- a. menimbulkan kegairahan belajar.
  - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya.
4. Dengan sifat unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan dalam:
- a. memberikan perangsang sama.
  - b. mempersamakan pengalaman.
  - c. menimbulkan persepsi yang sama.

### **2.1.8.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Suryani (2018: 14-15) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat media bagi guru dan manfaat media bagi siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta membantu guru dalam memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran bermanfaat dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran dengan lebih mudah, merangsang rasa ingin tahu dan minat belajar, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Menurut Qumillaila,dkk.(2017:57)Pemanfaatan teknologi dan media di dalam sebuah pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Oemar Hamalik dalam Pribadidan Katrin bahwa media dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswadalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Pribadi & Katrin, 2004:1.3). Terlebih lagi,perkembangan kurikulum yang ada hingga kini membuat guru untuk menerapkan pembelajaranyang berpusat kepada siswa. Dalam hal ini, para siswa bisa memanfaatkan teknologi dan mediadalam serangkaian cara untuk meningkatkan belajar (Smaldino, *et al.*, 2011:12)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai banyak manfaat diantaranya dengan memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas dan dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

#### **2.1.8.4 Jenis Media Pembelajaran**

Daryanto (2016: 19) mengemukakan bahwa jenis media diklasifikasikan sebagai berikut.

1) Media pembelajaran dua dimensi

Alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar pada satu bidang datar biasa disebut sebagai media pembelajaran dua

dimensi. Contoh media ini diantaranya adalah grafis, media bentuk papan, dan media cetak.

2) Media pembelajaran tiga dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi adalah media yang berwujud benda nyata dalam wujud benda hidup maupun benda mati/ benda tiruan yang mewakili aslinya. Contoh dari media pembelajaran tiga dimensi berupa: kunjungan wisata, specimen, dan media tiruan.

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam Arsyad (2013) mengelompokan media kedalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televise); dan (5) media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, *hypertext*).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pada dasarnya jenis media itu sangat beragam, setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh terhadap efektivitas program pembelajara. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah mediaular tangga.

### **2.1.8.5 Kriteria Pemilihan Media**

Menurut Arsyad (2013) menjelaskan bahwa Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan artinya media yang dipilih merupakan media yang mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri.
4. Guru terampil menggunakannya artinya guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokan sasaran artinya media yang dipilih sesuai kebutuhan baik untuk kelompok besar, sedang maupun kecil.

Mutu teknik artinya media yang dikembangkan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

## **2.1.9 Hakikat Permainan**

### **2.1.9.1 Pengertian Permainan**

Menurut Dani (2009:17-19) Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut “games”(kata benda), “to play” (kata kerja), “toys” (kata benda) ini berasal dari kata “main”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang, berbuat sesuatu dengan sesuka hati .

Dari pengertian itu, maka permainan atau bermain sering dimaksudkan dengan suatu aktivitas yang bernilai “negatif” setidaknya dilihat dari fungsi; seperti kegiatan bernuansa “canda”, “sendau gurau” dan lebih jauhnya: tidak serius, tidak sungguh-sungguh, menghamburkan waktu efektif dan uang, asal-asalan, dan seterusnya, yang mengarah pada suatu aktivitas yang “tidak berguna dilakukan dan berkaitan dengan hal remeh-temeh atau tidak berarti sama sekali.

Bermain, secara pandangan luas merupakan sebagian endapan dari kegiatan manusia atau aktivitas dari karya manusia. Soalannya begitu luas dan penting, sehingga ia tak akan pernah habis dibahas. konsep bermain bukan diartikan lagi sebagai sebuah “kata benda” melainkan “kata kerja”. Karena permainan lahir sebagai perwujudan jati diri setiap manusia ataupun bangsa berupa “harta”, “warisan”, dan “cita-cita” yang dimiliki oleh seluruh masyarakat, dan perlu dilestarikan; apabila perlu dimodifikasi “bentuk luarnya” agar bentuk permainan terus up to date, namun tetap tidak mereduksi maknanya

Menurut Mulyani (10: 2016)(dalam I Wayan Widiana, dkk., 2018:262), permainan tradisional adalah permainan yang diwarisi dari leluhur yang wajib kita lestarikan, ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kami dapat meningkatkan kualitas berbagai aspek perkembangan anak-anak.

Seperti yang diungkapkan oleh Wardani (2010:4.31) (dalam Yunaning Dwi Putranti, dkk.,2017:156) melalui permainan dapat juga dilakukan pembelajaran, karena siswa senang belajar sambil bermain. Guru dapat menjelaskan kepada para siswa tentang arti kebersamaan, dan berbagi rasa bersama teman-temannya, sehingga tidak bersikap menang sendiri, dapat menerima kekalahan dan tidak sombong apabila menang dalam bermain.

## **2.1.10 Ular Tangga**

### **2.1.10.1 Pengertian Ular Tangga**

Menurut Agus N. Cahyo (2011:51) Permainan ular tangga tergolong permainan yang cukup tua. permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Bentuknya sangat sederhana, yakni berupa permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambari sejumlah “tangga” dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Tidak ada permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri

dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan sesuai keinginan mereka.

Menurut Husna (2009: 145) (dalam Sigit Widhi Atmoko, dkk., 2017:127) Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak”. Bentuk papan ular tangga berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular tangga. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 dan tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Dalam permainan ular tangga ini mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama

antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

#### **2.1.10.2 Manfaat Permainan Ular Tangga Bagi Kecerdasan**

Menurut Agus N. Cahyo (2011:52) Meskipun permainan ini bercampur dengan faktor keberuntungan karena ditentukan dengan angka yang keluar di dadu, namun bukan berarti permainan ini hanya mengandalkan faktor keberuntungan semata. Ada beberapa hal yang bisa diambil nilai positifnya dari permainan ini sebagai kecerdasan, mulai papan permainan yang digunakan, aneka gambar yang disuguhkan, angka yang tertera pada gambarnya, hingga jumlah mata dadu atau angka yang muncul pada dadu.

Saat anak bermain, ia akan menggunakan otak kirinya dalam menghitung langkahnya sesuai jumlah angka pada dadu, memperkirakan (menganalisis) angka yang dibutuhkan dalam meraih posisi yang baik, dan berusaha untuk mendapatkan angka dadu yang baik. dengan bermain ular tangga otak kiri anak akan diasah untuk menghafal nomor, belajar berhitung (menjumlah), mengenai angka, mengurutkan langkah, dan lain-lain. Intinya, sang anak karena di dalamnya ada penjumlahan dan pengurangan angka dalam setiap langkahnya.

### **2.1.10.3 Cara Bermain Ular Tangga**

Menurut Agus N. Cahyo (2011:54) untuk melakukan permainan ini, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapatkan giliran yang pertama. Adapun langkah-langkah secara lebih detail adalah sebagai berikut. Mula-mula, bidak diletakkan di kotak “Start”.Kemudian, dadu dilemparkan, lalu dihitung jumlah mata dadu yang muncul.Selanjutnya, bidak digerakkan ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai angka atau jumlah mata dadu.Jika yang keluar pada dadu adalah angka yang tertinggi (6), maka pemain dapat mengulanginya lagi.Bila bidak mendarat dikotak ujung bawah sebuah tangga, maka bidak tersebut dapat langsung naik ke ujung tangga itu.Sebaliknya, jika bidak mendarat di kotak ujung ekor ular.Maka bidak itu harus turun ke kotak hingga ke bagian kepala ular.Pemenangnya adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir (puncak).

### **2.1.10.4 Kelebihan Ular Tangga**

Menurut Rifki Afandi (2015:80)kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) Siswa belajar sambil bermain, (2) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok, (3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.

Agar media ular tangga layak untuk diujicobakan, maka harus mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Kriteria penilaian media ular tangga dinilai dari aspek gambar/ ilustrasi, tampilan, ketahanan bahan dan penggunaan media.

## 2.2 Kajian Empiris

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

1. Penelitian dilakukan oleh Ni Putu Weda Putri Astiti dan FX. Mas Subagyo pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V SDN Babatan 1/456 Surabaya” pada tahun 2017. Mengatakan Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan dari siklus I mencapai 72,50% dan meningkat menjadi 88,57% pada siklus II, sehingga hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 80\%$ . Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa setelah diterapkannya media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Baiquni pada tahun 2016 dengan judul “Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika” mengatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media ular tanggadibandingkan dengan penggunaan media

konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan sederhana. Simpulan peneliti adanya pengaruh dikarenakan hasil uji hipotesis statistik menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar matematika yang menggunakan media *ular tangga* dengan hasil belajar matematika yang konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas yang menggunakan media *ular tangga* lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kelas yang menggunakan metode konvensional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Adilya Syifa' Rahmatillah dan Mulyani pada tahun 2017 dengan judul "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Patemon Kabupaten Situbondo" mengatakan Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 10,71, pada ranah psikomotor peningkatan mencapai angka 10,73, dan pada ranah afektif mencapai 8,33. Maka, penggunaan media permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Tema Cita-citaku SDN 2 Patemon Situbondo.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Nurjanah, Sumardi dan Akhmad Nugraha. Pada tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah" mengatakan bahwa Dari hasil pengolahan dan analisis data yang dilakukan terhadap perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dengan penggunaan Media Ular Tangga (kelas eksperimen) terbukti

terdapat perbedaan pada pemerolehan nilai posttest dan jenis usaha dan kegiatan ekonomil gain dimana pada kelas yang menggunakan model konvensional berada pada kategori tinggi dengan rata-rata Ngain tidak efektif, sedangkan pada kelas eksperimen perolehan nilai posttest berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai Ngain efektif. Sehingga dapat disimpulkan pada penggunaan media ular tangga di SD Negeri 2 Setiamulya sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Widhi Atmoko, Fajar Cahyadi, dan Ikha Listyarini. Pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI” mengatakan bahwa hasil tes evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, didapatkan rata-rata nilai sebesar 88,84. Ini menunjukkan bahwa siswa mampu menangkap materi yang diajarkan dan mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan. Selain tes evaluasi, tanggapan siswa terhadap media mendapatkan persentase rata-rata sebesar 94,4% termasuk dalam kategori sangat baik. Tanggapan guru juga mendapatkan skor persentasi 90% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media UTAMA media dapat dikatakan layak dan praktis untuk pemebelajaran matematika di sekolah dasar.
6. Penelitian dilakukan oleh Erwin putra Permana dan Ilmawati Fahmi pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa” mengatakan

bahwa Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas 4 di SD Labschool UPI Bandung dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran *direct instruction*.

7. Penelitian dilakukan oleh Erwin Putera Permana, Ilmawati Fahmi Imron pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk” mengatakan bahwa Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Keberhasilan pada siklus I, II dan III sudah mengalami peningkatan dalam pembelajaran. (2) Aktivitas siswa pada siklus I, II dan III selama proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga mengalami peningkatan. (3) untuk hasil minat siswa secara keseluruhan, dalam penggunaan media ular tangga pada siklus I, II dan siklus II mengalami peningkatan
8. Penelitian dilakukan oleh Siti Khoirunisyah, Eko Purwanti, Puteri Yanuarita pada tahun 2016 dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar IPS” menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa

kelas V SD gugus IV Kecamatan Klungkung Tahun ajaran 2014/2015 ( $P < 0,05$ ). Simpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

9. Penelitian dilakukan oleh Agustania Haryanti, Harmanto, Farid Ahmadi pada tahun 2017 dengan judul “Keefektifan Media *Pop-Up Book* Pada Model *Cooperative Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS” mengatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan nilai thitung lebih besar daripada nilai ttabel ( $7,139 > 1,997$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kelas eksperimen terlihat dari rata-rata *gain* ternormalisasi yaitu 0,668 (kategori sedang) lebih tinggi dari kelas kontrol 0,281 (kategori rendah). Simpulan penelitian ini adalah media *pop-up book* pada model *cooperative learning* efektif terhadap hasil belajar IPS.
10. Penelitian dilakukan oleh Eko Pujiono<sup>1</sup>, Indirawati Safitri, dan Cahyo Budi Utomo pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model *Student Team Achievement Division (Stad)* Dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes And Ladders Game*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu – Budha” mengatakan bahwa Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sebesar 75,86 dan siklus II sebesar 83,58. Hasil perhitungan diperoleh peningkatan rata-rata partisipasi aktif siswa pada siklus I sebesar 77 % menjadi 80 %. Hasil perhitungan untuk motivasi belajar siswa diperoleh hasil pada siklus I sebesar 81% menjadi 86%.

11. Penelitian dilakukan Maria Ulfa pada tahun 2015 dengan judul “Keefektifan Metode *Make A Match* Dalam Pembelajaran IPS” mengatakan bahwa berdasarkan kriteria uji analisis akhir/pengujian hipotesis, sehingga  $H_0$  ditolak dan simpulannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS materi Mengetahui Sejarah Uang pada peserta didik kelas III SD yang menggunakan pembelajaran kooperatif metode *make a match* dan yang menggunakan pembelajaran model konvensional.
12. Penelitian dilakukan oleh Mohammad Latiful Amin, dkk. pada tahun 2018 dengan judul “*The Increase of Students Science Cognitive using Snake Ladder Media*” mengatakan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kognitif siswa dengan menggunakan media ular tangga. Rata-rata skor pre-test adalah 60, sementara itu, skor post-test rata-rata 72. Skor gain dari data pre-test dan post-test adalah 0,3 dalam kriteria sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif
13. Penelitian dilakukan oleh Eka Setiawati, Desri, Elih Solihatulmilah pada tahun 2019 dengan judul “Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan kemampuan Moral Anak” Hasil penelitian menunjukkan bagaimana cara belajar yang dapat meningkatkan kapasitas moral anak-anak agama yang berusia 3-4 tahun di KOPER PGRI Bayah, Kabupaten Lebak. Tingkat keberhasilan untuk kegiatan sangat signifikan. Pada kegiatan pra siklus

persentase rata-rata 38,67% meningkat menjadi 55,67% pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 90,33% pada siklus kedua.

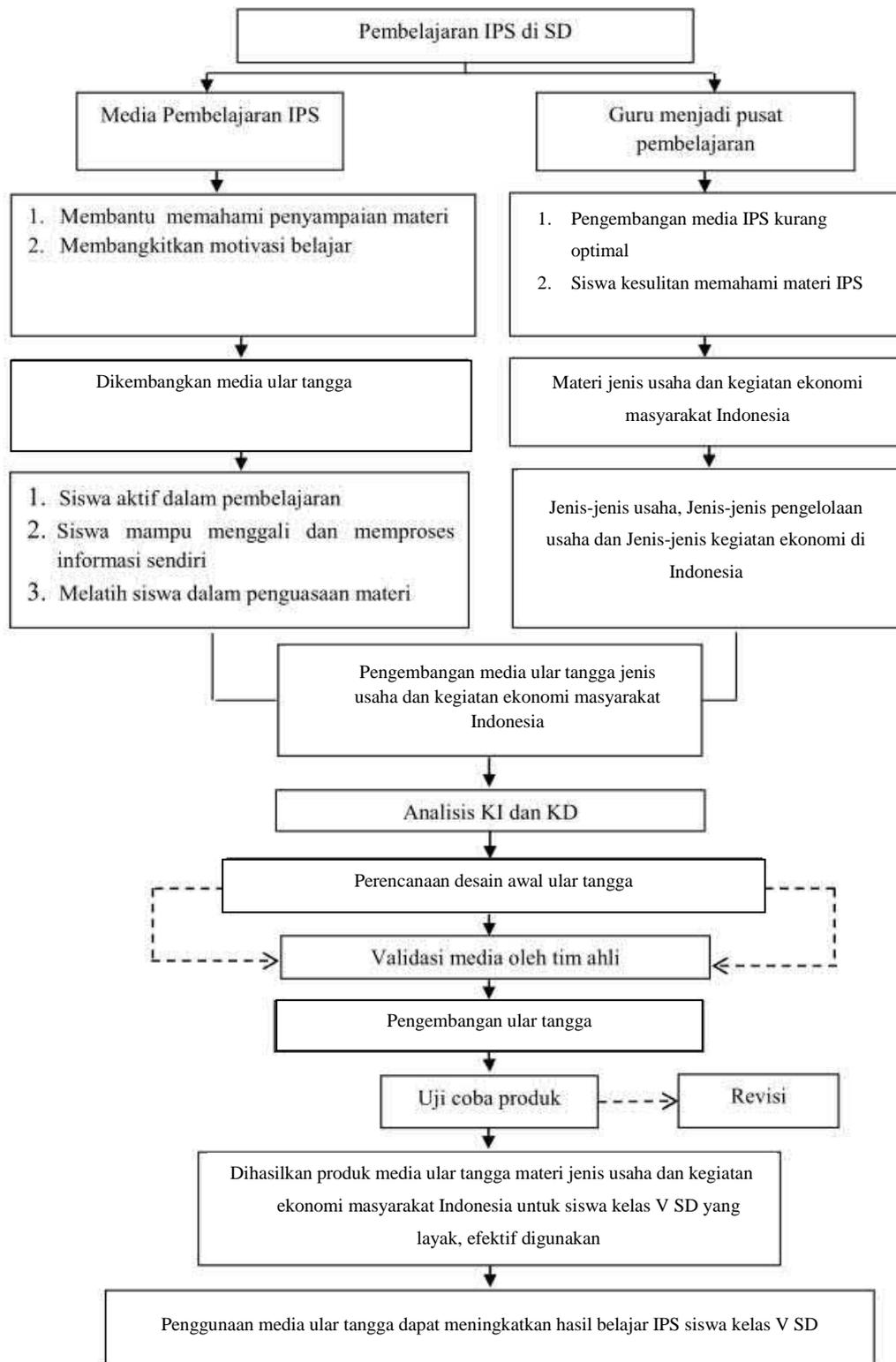
14. Penelitian dilakukan oleh Sunita Ambarwati dan Asri Susetyo Rukmi pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Prambon Sidoarjo” menyatakan bahwa Penelitian yang dilakukan Sunita Ambarwati dan Asri Susetyo Rukmi Hasil penelitian dapat dibuktikan melalui uji hipotesis *pretest* sebesar  $1,72 < 2,00488$  yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Sementara itu, hasil *posttest* sebesar  $4,25 > 2,00488$  yang menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media ular tangga terhadap menulis narasi siswa kelas IV SDN di Kecamatan Prambon Sidoarjo.

15. Penelitian yang dilakukan Habibati, M. Hasan and Ria Afriza pada tahun 2017 dengan judul “*The Development Of Snake Ladder Game Media In Compound's Nomenclature Subject For Tenth Graders At SMAN 16 Banda Aceh*” mengatakan Hasil penelitian diperoleh (1) persentase rata-rata lembar angket kelayakan media dari dua validator adalah 100% berada dalam kategori sangat layak, (2) secara klasik, persentase siswa yang memperoleh tingkat penguasaan adalah 80%, dan 3) persentase rata-rata tanggapan siswa adalah 81,87% dalam kategori sangat baik. Disimpulkan, media permainan ular tangga dapat meningkatkan kinerja siswa pada subjek nomenklatur senyawa.

Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang media pembelajaran dan konsep bermain dalam pembelajaran. Namun penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memiliki perbedaan pada konten media yang akan dikembangkan, tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada sebagian penelitian di atas berbeda variabel terikatnya dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian yang telah dilaksanakan, sebagai bahan rujukan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Grobogan.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 1 Grobogan belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh pemanfaatan media yang belum maksimal. Guru cenderung menggunakan gambar dan buku dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan kurang memotivasi siswa dalam belajar dan siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran IPS. Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS. Media pembelajaran yang sederhana, berkriteria baik dalam kelayakan sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS yang terdiri dari konsep-konsep abstrak. Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi bermakna untuk siswa. Penerapan media ular tangga pada pembelajaran IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus untuk mengingatnya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian dengan kerangka berpikir sebagai berikut yaitu :



**Gambar 2.3** Kerangka berpikir Pengembangan Media Ular Tangga Muatan IPS

Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V SDN 1 Grobogan.

- 5.1.1 Pengembangan media ular tangga muatan IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V disesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan siswa, SK, KD dan indikator dalam pembelajaran. Desain papan ular tangga terdiri dari 1) Judul media 2) Petak ular tangga berjumlah 100 petak 3) Gambar ular dan tangga 4) Gambar ilustrasi siswa dan guru (5) Petak kartu bones point 6) Gambar penjara dan petak lucky box (7) Identitas peneliti. Komponen dalam media ular tangga meliputi : papan ular tangga, kartu pintar, kartu kuis, kartu keberuntungan, kartu bonus point, wadah kartu, 5 bidak, dadu dan dilengkapi buku petunjuk penggunaan agar media dapat digunakan secara efektif.
- 5.1.2 Kelayakan media ular tangga muatan IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V SDN 1 Grobogan divalidasi oleh ahli media, ahli materi. Kelayakan materi yang diberikan oleh ahli materi, diperoleh hasil rata-rata skor validator materi yaitu sebesar 92,5% termasuk ke kriteria sangat layak. Kelayakan media yang divalidasi oleh ahli media diperoleh hasil rata-rata skor validator yaitu sebesar 88 % termasuk ke kriteria sangat layak. Kelayakan

media ular tangga ini juga didukung dengan hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas V SDN 1 Grobogan yang memperoleh presentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media ular tangga dinilai layak untuk diujicobakan.

5.1.3 Keefektifan media ular tangga dinilai dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Grobogan. Nilai *pretest* pada uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata 61.20 dan *posttest* 76. Pada uji normalitas kelompok kecil hasil belajar *pretest*  $L_0$  (0.134)  $< L_{\text{tabel}}$  (0.154), sedangkan hasil belajar *posttest* menunjukkan  $L_0$  (0.117)  $< L_{\text{tabel}}$  (0.154). Hasil uji ketuntasan belajar pada uji coba kelompok kecil, *pretest*  $Z_{\text{hitung}} = 0.2582$  dan *posttest* diperoleh dan  $Z_{\text{hitung}} = 1.29099$  dengan uji proporsi satu pihak dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 1,64. Jadi, pada kelas *pretest*  $Z_{\text{hitung}}$  (0.2582)  $< Z_{\text{tabel}}$  (1,64), pada kelas *posttest*  $Z_{\text{hitung}}$  (1.29099)  $< Z_{\text{tabel}}$  (1,64) artinya menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan belajar sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga kurang dari 75%. Hasil uji t kelompok kecil diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  sebesar -4.265289091 dan  $t_{\text{tabel}}$  dengan  $\alpha = 5\%$  sebesar 2.13 karena  $t \leq -t_{(1-\alpha), (n-1)}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $\mu_B < 0$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk kelompok kecil terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia dengan menggunakan media Ular tangga. Sedangkan hasil perhitungan *N-gain* pada kelompok kecil 0.38144

dengan kriteria sedang hal ini membuktikan pada uji coba kelompok kecil media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada uji coba kelompok besar didapatkan rata-rata nilai *pretest* yaitu 56.90, sedangkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 78.73. uji normalitas kelompok besar hasil belajar *pretest*  $L_0 (0.134) < L_{tabel} (0.154)$ , sedangkan hasil belajar *posttest* menunjukkan  $L_0 (0.117) < L_{tabel} (0.154)$ . Uji ketuntasan belajar kelompok besar, *pretest* diperoleh  $Z_{hitung} = -3.5176$  dan taraf signifikan 0,05 yaitu 1,64. Jadi, pada kelas *pretest*  $Z_{hitung} (-3.5176) < Z_{tabel} (1,64)$  artinya menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan belajar sebelum menggunakan media ular tangga kurang dari 75%. Pada kelas *posttest* diperoleh  $Z_{hitung} = 3.31662$  dan taraf signifikan 0,05 yaitu 1,64. Jadi, pada kelas *posttest*  $Z_{hitung} (3.31662) > Z_{tabel} (1,64)$  artinya menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan belajar setelah menggunakan media ular tangga lebih dari 75%. Hasil uji kelompok besar diperoleh  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  maka diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar  $-8.952289113$  dan  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  sebesar 1.7 karena  $t \leq -t_{(1-\alpha), (n-1)}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $\mu_B < 0$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk kelompok kecil terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia dengan menggunakan media Ular tangga. Sedangkan hasil perhitungan *N-gain* pada kelompok besar 0.51553 dengan kriteria sedang hal ini membuktikan pada uji coba kelompok besar media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media ular tangga muatan IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V SDN 1 Grobogan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **5.1 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dijelaskan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan produk media ular tanggadapat dijadikan sebagai alternatif pilihan media dalam pembelajaran IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penting dilakukan penelitian lanjutan yang menggunakan media pembelajaran ular tangga, tidak hanya pada mata pelajaran IPS namun juga pada mata pelajaran yang lainnya baik di kelas rendah maupun kelas tinggi.
3. Guru harus mampu memahami karakteristik siswa dalam menginovasi media pembelajaran yang sudah ada untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih berkualitas sehingga dengan berbantuan media pembelajaran, hasil belajar siswa akan meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Volume 1 Nomor 1, Mei 2015, hal. 77-89
- Ambarwati, Sunita dan Asri Susetyo Rukmi. 2018. “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Prambon Sidoarjo”. *JPGSD Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018, Halaman 473-485*
- Amin, Latiful Muhammad, dkk. 2018. *The Increase of Students Science Cognitive using Snake Ladder Media. Journal of Primari Education.9 (1) (2018) : 68 – 74*
- Arfiani, Sri & Atika Sulistyia. 2019. *Teaching Speaking Using A “Snake And Ladder” Board Game: A Teacher Story. Research and Innovation in Language Learning Vol. 2(1) January 2019.*
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Astiti, Ni Putu Weda Putri & FX. Mas Subagyo. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V SDN Babatan 1/456 Surabaya. *JPGSD Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017*
- Atmoko, Sigit Widhi. 2017. Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI, Jurusan Pendidikan Guru MI, IAIN Syekh Nurjati Cirebon*
- Azizah, Tita Nur, dkk. 2018. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Mind Mapping berbasis Pendekatan SAVI. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 3 Nomor: 1 Bulan Januari Tahun 2018 Halaman: 121—124*
- Baiquni, Imam. 2016. Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM, Vol.01, No.02, 01 Jun 2016, hlm. 193–203*
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.

- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatoni, Fanni dkk. 2015. Permainan Tradisional Batok Kelapa Dalam Membangun Konsep Pengukuran Panjang Kelas II SD. *Cakrawala Pendidikan, Februari 2015, Th. XXXIV, No. 1*
- Habibati, dkk. 2017. *The Development of Snake Ladder Game Media in Compound's Nomenclature Subject for Tenth Graders at SMAN 16 Banda Aceh. International Conference on Electrical, Engineering and Informatics (ICELTICs) 2017, October 18-20, 2017.*
- Hadiana, Deni. 2015. Penilaian Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol. 21, Nomor 1, April 2015.*
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herwiyanti, Kurnianan Bektiningsih. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model *Mind Mapping* Berbantuan Video Pembelajaran. *Joyful Learning Journal*.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Indriasih, Aini. 2015. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan, Volume 16, Nomor 2, September 2015, 127-137*
- Istiqomah & Isa Ansori. 2016. *The Effectiveness Of Teams Games Tournament Model To The 5th Grade Students' Learning Outcomes On Social Science. Joyful Learning Journal*.
- Jasdilla dkk. 2017. Hasil Belajar Dan Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Kartikaningtyas, Dyah dkk. 2017. Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*
- Karwati, Euis dan Donni Juni Priansa. 2015. Manajemen Kelas (*Classroom Manajemen*) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi. Bandung: Alfabeta
- Khoirunisyah, Siti, dkk. 2016. "Keefektifan Model Pembelajaran *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kreatif September 2016*

- Lestari, Kurnia Eka dan Mukhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Marta, Farah Nabila, dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Edutcehnologia, Tahun 3, Vol 3 No. 2, Agustus 2017*
- Munisah dkk. 2018. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif 8 (2) 2018*
- Nasullah 2015. Semiotics Progress In Traditional-Game-Based Number Learning For Primary School Students. *Journal Cakrawala Pendidikan, Oktober 2015, Th. XXXIV, No. 3*
- Nugroho, Prasetyo Adi. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Lingkungan. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 22, Nomor 2, Desember 2016, Hlm. 125-133.*
- Nurjanah, Ade, dkk. 2018. Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswapada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar- Vol. 5, No. 2 (2018) 326-334*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Permana, Erwin Putera & Ilmawati Fahmi Imron. 2016. Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Jurnal Nomor 28 November Tahun 2016*
- Pratiwi, Yohana Intan & Y. Haris Nusarastriya. 2017. *The Development Of 'Snake And Ladder' Learning Media To Enrich Indonesian Vocabulary In Thematic Instruction for Fourth Grade Students. Journal of Elementary Education. Vol.1 (2) pp. 161-167*
- Pujiono, Eko dkk .2017. Penerapan Model Student Team Achievement Division (STAD) Dengan Media Permainan Ular Tangga (Snakes And Ladders Game) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu – Budha. *Jurnal Profesi Keguruan.*
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, Debby May & Edy Surya. 2017. *Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the Fourth-Grade Students of*

*Primary School. International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*

- Putra, Maulana Dias & Atip Nurharini .2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Audio Visual.*Joyful Learning Journal*.
- Putranti, Yunaning Dwi dkk. 2017. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana Untuk Siswa Kelas II.*Joyful Learning Journal*
- Qumillaila, 2017.Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2017*.
- Rifai, Achmad, dan Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Rineka Cipta.
- Rochmanto, Yanto. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Dengan Memanfaatkan Facebook Sebagai Media Pembelajaran.*Journal of Educational Social Studies*.
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya.2012.*Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*.Bandung:Rosda.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Euzz Media.
- Sitorus, Elsa Nopita & Edy Surya. 2017. *The Influence of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Creativity Learning Mathematics. International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2005.*Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suaeb, Suciyani, dkk. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan:*

*Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 3 Nomor: 1 Bulan Januari Tahun 2018 Halaman: 146—154*

- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugianto, Dwi. 2010. *Belajar dan Pembelajaran I*. Tuban: Universitas PGRI
- Sugiyono. 2015. *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sunarti dkk. 2016. Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, Februari 2016, Th. XXXV, No. 1
- Suryani, Nunuk, Ahmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Syifa, Adilya dan Mulyani. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Patemon Kabupaten Situbondo. *JPGSD Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017*
- Syukur, Imam Abdul dkk. 2014. Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK Volume 5, Nomor 1, Maret 2019--85*
- Towaf, Siti Malikhah. 2014. Pendidikan Karakter Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 20, Nomor 1, Juni 2014, hlm. 75-85*.
- Ulfa, Maria. 2015. Keefektifan Metode *Make A Match* Dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Elementary Education 4 (1) (2015)*
- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.

- Wati, Kurnia Nandar dan Ratih Hurriyati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial : Untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Widiana, I Wayan . 2018. The Effectiveness Of Traditional Game-Based Communication Learning Activity For Cognitive Process Dimension Learning Achievement. *Cakrawala Pendidikan*, Juni 2018, Th. XXXVII, No. 2
- Yuliana dkk. 2017. Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2017*.
- Yunanda, Hendra, dkk. 2018. *Effects of Cooperative Learning Model Type Games Teams Tournament (TGT) and Entry Behavior Student to Learning Competence Class XI IPA Senior High School 1 Lengayang. International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*.
- Zulaeha, Ida, dkk. 2015. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.