



**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DENGAN
MODIFIKASI PERMAINAN MONOPOLI MUATAN
PEMBELAJARAN IPS KELAS V A
SD NEGERI PETOMPON
02 SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Ahmad Fahrudy
1401415325**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas VA SD Negeri Petompon 02 Semarang", karya

Nama : Ahmad Fahrudy


NIM : 1401415325

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.


Semarang, 15 Juli 2019

Mengetahi,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Jaz Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Pembimbing



Dra. Munisah, M.Pd.
NIP. 198506062009122007

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Peningkatan Media Ular Tongga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran IPS Kelas VA SD Negeri Petanpon 02 Semarang", karya

Nama : Ahmad Fahady

NIM : 1401415325

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sibang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP,

Universitas Negeri Semarang pada hari tanggal

Semarang, 5 Agustus 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

1 Sekretaris,

Dr. Isa Anori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Pengaji I,

Dra. Kurniana Sektomengih, M.Pd.
NIP. 196203121988032001

Pengaji II,

Dra. Sunilah, M.Pd.
NIP. 195703211981112001

Pengaji III,

Dra. Munisah, M.Pd.
NIP. 195506141988032001

NIP. 195506141988032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ahmad Fahrudy

NIM : 1401415325

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Lintas Taring Dengan Modifikasi Permainan
Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas V.A SD Negeri
Petempayan 02 Semarang

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 tulisan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Juli 2019

Peneliti,



Ahmad Fahrudy

NIM 1401415325

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. *“Life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving”*.
Hidup itu seperti mengendarai sepeda. Untuk menjaga keseimbangan Anda, Anda harus terus bergerak jangan putus asa (Albert Einstein)
2. Ing ngarso sung tuladha, Ing madya mangun karsa, Tut wuri handayani (Ki Hajar Dewantara)
3. Hidup adalah proses pembelajaran untuk pengembangan diri (Ki Hajar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta ayahanda Ahmad Affanddi S.Pd S.D. dan ibunda Kurmiyatun.

ABSTRAK

Fahrudy, Ahmad. 2019. *Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Munisah, M.Pd. 195 halaman.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji tentang kehidupan social, ekonomi, sejarah yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat sesuai empat kompetensi tujuan kurikulum 2013. Berdasarkan data pra penelitian menunjukkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas VA kurang optimal dikarenakan adanya kendala kurangnya media pembelajaran yang mendukung jalannya proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media, menguji kelayakan media dan menguji keefektifan media pembelajaran ular tangga modifikasi permainan monopoli pembelajaran IPS kelas V A SDN Petompon 02 Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan Sugiyono. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN Petompon 02 yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan nontes berupa angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis data awal uji normalitas dan data akhir dengan uji-*t* dan *n-gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga modifikasi permainan monopoli yaitu (1) media permainan Ular Tangga Masa Penjajahan (“Ulat Polisahan”) dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase penilaian kelayakan media yaitu 77% termasuk kriteria layak, penilaian kelayakan materi yaitu 93,75% termasuk kriteria sangat layak (2) Hasil uji-*t* diperoleh t_{hitung} sebesar 13.61895015 lebih besar daripada t_{table} 2.045229642, maka media permainan Ular Tangga Masa Penjajahan (“Ulat Polisahan”) efektif digunakan dalam muatan IPS dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata (*N-gain*) sebesar 0,72303 yang dikategorikan tinggi.

Simpulan penelitian ini adalah Media Ular Tangga modifikasi permainan monopoli Muatan Pembelajaran IPS dikategorikan layak dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPS materi tersebut. Saran yang diberikan yaitu media ular tangga modifikasi permainan monopoli ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran yang lainnya dengan mengembangkan berbagai konsep mata pelajaran yang akan dirancang didalamnya.

Kata kunci: Media Ular Tangga; Permainan Monopoli; IPS

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Siswa SD Negeri Petompon 02 Semarang”. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memimpin universitas sekaligus memberikan arahan kepada mahasiswa UNNES.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memimpin fakultas;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memimpin jurusan dan memberikan arahan kepada mahasiswa PGSD;
4. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, saran, dan motivasi dari sejak mahasiswa baru dan sampai dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Penguji 1 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan dalam sidang ujian skripsi,
6. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran arahan dan bimbingan dalam sidang ujian skripsi,

7. Dra. Munisah, M.Pd., Validator ahli materi yang telah memberikan arahan penyusunan materi dalam penelitian,
8. Dr. Kustiono, M.Pd., Validator ahli media yang telah memberikan arahan pembuatan media pembelajaran,
9. Kepala SDN Petompon 02 Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang. Yang telah memberikan izin penelitian skripsi ini.
10. Guru Kelas V SDN Petompon 02 Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang. Yang telah membantu andil dalam penelitian skripsi ini.
11. Siswa kelas V A SDN Petompon 02, yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Peneliti berharap skripsi ini bermanfaat untuk para pemerhati pendidikan. Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 23 Juli 2019

Peneliti,

Ahmad Fahrudy
NIM 1401415325

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
PAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kajian Teori.....	17
2.1 Teori Pengembangan.....	17
2.1.1 Arti Pengembangan	17
2.1.2 Fungsi Pengembangan.....	17
2.1.3 Model Pengembangan.....	17
2.1.4 Model Pengembangan Yang Dipilih	18
2.1.5 Alasan Pemilihan Model Pengembangan.....	19
2.1.6 Kelebihan Model Pengembangan yang Digunakan.....	19

2.2	Media Pembelajaran.....	19
2.2.1	Arti Media.....	19
2.2.2	Landasan Teoritis Penggunaan Media.....	21
2.2.3	Fungsi, dan Manfaat Media Pembelajaran.....	23
2.2.4	Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	27
2.2.5	Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	28
2.2.6	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	29
2.2.7	Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran...	32
2.2.8	Perencanaan Media Pembelajaran.....	34
2.2.9	Pengembangan Media Pembelajaran.....	36
2.2.10	Media Pembelajaran yang Digunakan.....	40
2.2.11	Kelebihan Media Pembelajaran yang Digunakan.....	40
2.2.12	Kriteria Media pembelajaran.....	41
2.3	Permainan.....	47
2.3.1	Arti Permainan.....	47
2.3.2	Manfaat Permainan dalam Pembelajaran.....	48
2.4	Permainan Ular Tangga.....	50
2.4.1	Arti Permainan Ular Tangga.....	50
2.4.2	Permainan Ular Tangga dan Penerapannya	52
2.5	Monopoli	53
2.5.1	Arti Monopoli.....	53
2.5.2	Sejarah Monopoli.....	53
2.5.3	Peralatan Permainan Monopoli.....	54
2.6	Hakikat belajar.....	56
2.6.1	Arti Belajar.....	56
2.6.2	Faktor Yang Mempengaruhi belajar.....	58
2.6.3	Teori Belajar.....	59
2.6.4	Hakikat Pembelajaran.....	63
2.7	Hasil Belajar.....	64
2.7.1	Ranah Hasil Belajar.....	64
2.7.2	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	68

2.8	Ilmu pengetahuan sosial.....	70
2.8.1	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	70
2.8.2	Ruang Lingkup dan Tujuan IPS.....	73
2.8.2.1	Tujuan IPS.....	73
2.8.2.2	Ruang Lingkup IPS.....	75
2.8.2.3	Strategi penyampaian Pengajaran IPS di SD.....	77
2.8.2.4	KI dan KD Muatan Pembelajaran IPS Kelas V.....	78
2.9	Kajian Empiris.....	80
2.10	Kerangka Berpikir	89
2.11	Hipotesis.....	91
BAB III METODE PENELITIAN.....		92
3.1	Desain Penelitian.....	93
3.2	Tempat dan waktu Penelitian.....	93
3.2	Prosedur Penelitian.....	94
3.4	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	100
3.5	Variabel Penelitian.....	102
3.6	Operasional Variabel.....	104
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	106
3.8	Uji Kelayakan, Validitas, dan Reabilitas.....	110
3.9	Teknik Analisis Data.....	118
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		123
4.1	Hasil penelitian	123
4.2	Perancangan Produk.....	123
4.3	Desain Produk	136
4.4	Hasil Produk.....	143
4.5	Hasil Uji Coba Produk.....	152
4.5	Analisis Data.....	169
4.6	Pembahasan	174
4.7	Implikasi Penelitian.....	184
BAB V PENUTUP		185
5.1	Simpulan.....	185

5.2	Saran	185
	DAFTAR PUSTAKA.....	187
	LAMPIRAN.....	194

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Presentase ketuntasan Hasil belajar IPS.....	10
Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pembelajaran IPS.....	36
Tabel 2.2 Penerapan Monopoli dalam Pembelajaran.....	61
Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran.....	62
Tabel 2.4 Kriteria Validasi Penilaian kelayakan Isi Media Pembelajaran Ular Tangga modifikasi Monopoli.....	63
Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Penyajian.....	90
Tabel 3.1 Operasional Variabel.....	51
Tabel 3.2 Rekapitulasi Validasi Soal Uji Coba.....	100
Tabel 3.3 Rekapitulasi Reliabilitas Soal Uji Coba.....	101
Tabel 3.4 Rekapitulasi Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	103
Tabel 3.5 Rekapitulasi Indeks Diskriminasi Soal Uji Coba.....	104
Tabel 3.6 Hasil Analisis Instrument Soal Uji Coba.....	105
Tabel 4.1 Komponen Penyusun Produk.....	112
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	118
Tabel 4.3 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru.....	120
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Media.....	131
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Materi.....	135
Table 4.6 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> pada uji kelompok kecil.....	

Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Skala	139
Kecil.....	139
Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Skala	142
Kecil.....	142
Tabel 4.9 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Skala Besar	146
Tabel 4.10 Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Besar.....	149
Tabel 4.11 Hasil Angket Tanggapan Guru pada Skala Besar.....	153
Tabel 4.12 Hasil belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	155
Tabel 4.13 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	156
Tabel 4.14 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	157
Tabel 4.15 Hasil Analisis Uji T Kelompok Besar.....	159
Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Belajar IPS Tengah Semester.....	8
Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	44
Gambar 2.2 Permainan Ular Tangga.....	57
Gambar 2.3 Permainan Monopoli.....	60
Gambar 2.4 Fishbone.....	78
Gambar 2.5 Penyesuaian Fishbone.....	79
Gambar 3.1 Langkah Penelitian.....	81
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	82
Gambar 4.1 Dadu.....	112
Gambar 4.2 Box Kayu.....	112
Gambar 4.3 Kotak Pertanyaan.....	112
Gambar 4.4 Bidak.....	112
Gambar 4.5 Cover Media.....	112
Gambar 4.6 Arena “Ulat Polisahan”.....	112
Gambar 4.7 Desain Sampul “Ulat Polisahan”.....	124
Gambar 4.8 Desain Arena “Ulat Polisahan”.....	125

Gambar 4.9 Kartu Belajar “Ulat Polisahan”.....	126
Gambar 4.10 Kartu Kesempatan.....	126
Gambar 4.11 Kartu Lucky.....	127
Gambar 4.12 Bidak dan Dadu.....	128
Gambar 4.13 Petunjuk dan Aturan “Ulat Polisahan”.....	129
Gambar 4.14 Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	141
Gambar 4.15 Angket Tanggapan Guru.....	145
Gambar 4.16 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Skala Besar.....	149
Gambar 4.17 Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Besar.....	152
Gambar 4.18 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Kecil.....	159
Gambar 4.19 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Besar.....	160

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen.....	196
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	199
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	201
Lampiran 4 Lembar Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	205
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	208
Lampiran 6 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	212
Lampiran 7 Lembar Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	214
Lampiran 8 Lembar Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	215
Lampiran 9 Hasil Rekapitulasi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	218
Lampiran 10 Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi	222
Lampiran 11 Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi	225
Lampiran 12 Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Media	229
Lampiran 13 Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli	232
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	235
Lampiran 15 Soal Uji Coba	239
Lampiran 16 Kunci Jawaban	242
Lampiran 17 Pedoman Penilaian Hasil Tes Uji Coba.....	246
Lampiran 18 Hasil Uji Coba Soal.....	250
Lampiran 19 Analisis Instrumen Soal Uji Coba.....	254

Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	254
Lampiran 21 Soal Pretest dan Posttest.....	268
Lampiran 22 Kunci Jawaban.....	273
Lampiran 23 Hasil Pretest dan Posttest.....	260
Lampiran 24 Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Guru.....	266
Lampiran 25 Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	274
Lampiran 26 Lembar Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	283
Lampiran 27 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa	290
Lampiran 28 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	316
Lampiran 29 Uji Normalitas.....	334
Lampiran 30 Surat Izin.....	338
Lampiran 31 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	339
Lampiran 32 Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	340
Lampiran 33 Dokumentasi	341

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bisa dikatakan sebagai kebutuhan setiap manusia. Dari lahir anak sudah dibekali pendidikan-pendidikan paling dasar oleh orang tuanya. Pendidikan merupakan proses pembentukan manusia seutuhnya yang mencakup penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Manusia tidak hanya cukup dengan cerdas dan terampil, namun juga harus melaksanakan budi pekerti dan nilai-nilai dalam menjalankan kehidupan, utamanya terhadap sesama manusia yaitu dengan selalu berproses dan selalu belajar.

Pendidikan tidak lepas dari perkembangan mutu pendidikan. Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik, maka diperlukan adanya suatu perangkat yang mewadahi dan mengatur jalannya pendidikan di Indonesia, yaitu suatu kurikulum. Dengan adanya kurikulum, Pendidikan di Indonesia diharapkan mengalami perkembangan yang lebih baik dari waktu ke waktu dikarenakan perkembangan sosial, budaya dan masyarakat di Indonesia. Berdasarkan penjelasan yang terkandung dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Sistem Pendidikan Nasional terkait Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/ kejuruan dan muatan lokal.

Kurikulum 2013 mencakup beberapa kompetensi khususnya pada jenjang pendidikan dasar, salah satunya yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran IPS memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Hal ini ditegaskan melalui Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 771 huruf f, bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pembelajaran pokok di Sekolah Dasar, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 771 ayat (1) yaitu dalam Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas beberapa muatan pembelajaran salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial. Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya.

IPTEK mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu baik, pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Semakin majunya zaman, anak-anak akan semakin banyak mendapatkan asupan budaya dari luar negeri entah dari budaya berpakaian, dan lainnya atau bisa dikatakan penjajahan

modern. Sehingga mungkin akan berdampak pada siswa melupakan apa yang menjadi sejarah di negerinya sendiri. Seperti halnya yaitu masa penjajahan dan perjuangan yang dilakukan para pahlawan daerah masing-masing yang ada di Indonesia. Maka dari itu, agar generasi berikutnya tidak melupakan dan untuk menghargai jasa para pahlawan yang telah berjuang maka materi masa penjajahan di Indonesia tersebut diselipkan pada materi pembelajaran sejarah yang dikemas dalam muatan pembelajaran IPS yang bertujuan siswa belajar apa yang menjadi sejarah Indonesia melawan penjajahan. Itulah alasan mengapa diselipkan materi tersebut yaitu supaya anak bisa mendapatkan materi tersebut pada pembelajaran IPS meskipun tergerus zaman namun tetap tidak melupakan dan semua dikemas sesuai perkembangan zaman.

Beberapa ahli mengemukakan pemikirannya mengenai pengertian IPS, Somantri (Sapriya, 2009:11) menyatakan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Kemudian Gunawan (2011:17) mengemukakan Pendidikan IPS yaitu telaah tentang manusia dan dunianya yaitu manusia sebagai makhluk sosial yang selalu hidup bersama dan membutuhkan orang lain.

Nursid Sumaatmaja (Gunawan, 2016:18) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah “membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang mempunyai pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya dan makhluk lainnya”. Oemar Hamalik (Gunawan, 2016:18) merumuskan bahwa tujuan IPS

antara lain 1). Pengetahuan dan pemahaman, 2). Sikap hidup belajar, 3). Nilai-nilai social dan sikap, 4). Ketrampilan.

Beberapa pemikiran para ahli tersebut dapat dijelaskan bahwa IPS merupakan hasil seleksi ilmu-ilmu sosial yang secara ilmiah disajikan mencakup semua kegiatan dasar manusia sebagai makhluk sosial yaitu butuh orang lain dan selalu berdampingan dengan makhluk lain.

Tujuan IPS yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang menguasai 4 hal pokok dalam kehidupan sosial yaitu Sikap, Pengetahuan, Nilai, dan Ketrampilan yang mengacu pada hal sosial sehingga akan berguna untuk kehidupan bermasyarakat dan bisa memecahkan persoalan-persoalan sosial lainnya. Empat hal pokok tersebut bisa sangat berguna apabila didampingi dengan kualitas pembelajaran yang baik.

Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya. Upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat didalam pembelajaran, salah satu diantaranya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil penelitian Felton (2001) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar (Asyhar, 2012: 15).

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “tengah, perantara atau pengantar” (Asyhar, 2012: 4). Menurut Asyhar (2012), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat

melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima siswa/peserta didik (Daryanto, 2016:8).

Pengembangan media pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Jika media pembelajaran yang dihasilkan menarik maka siswa pun juga akan antusias dalam proses pembelajaran, hal ini akan berimbas proses pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar maksimal. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media adalah pemilihan media pembelajaran dengan mempertimbangkan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah cocok untuk pembelajaran ataupun materi pembelajaran yang akan diajarkan, Karena media pembelajaran itu sendiri memiliki beragam bentuk dan jenis. Media pembelajaran memiliki beragam jenis, mulai dari media *Visual*, *Audio*, dan *Audio-visual*, serta beragam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

Media pembelajaran dalam pemilihannya perlu memperhatikan beberapa aspek, Antara lain aspek kesesuaian, aspek tampilan, aspek pemakaian, dan aspek keunggulan. Jika difokuskan aspek tersebut akan menyangkut 2 hal yaitu kelayakan media dan materi pembelajaran dalam media tersebut. Aspek-aspek tersebut akan dijabarkan lebih rinci lagi sehingga media yang akan diciptakan mempunyai kriteria yang terukur berdasarkan aspek yang ada, (Asyhar, 2012:81). Jenis media yang dapat digunakan untuk media pembelajaran IPS salah satunya adalah media *visual*, dengan bentuk 3 dimensi. Jenis dan bentuk media seperti ini diharapkan mampu

mempermudah siswa memahami materi pembelajaran dan memberikan pengalaman baru kepada siswa ketika mengoperasikan media pembelajaran.

Piaget (Siregar, 2010:32) siswa pada usia 7-12 tahun berada pada periode operasional konkret. Mereka belum dapat memahami materi yang abstrak namun memiliki rasa ingin tahu, minat dan perhatian, dan daya fantasi yang tinggi. Jika guru ingin memanfaatkan suasana psikologis secara tepat dan baik, maka pembelajaran IPS harus menggunakan media sebagai alat untuk mengkonkretkannya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPS di SD guru perlu menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media Permainan Ular Tangga.

Dananjaya (2010: 35) permainan adalah kegiatan menyenangkan dan suasana yang membebaskan, permainan juga dapat menyuburkan kemampuan dan watak.

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. Kemudian “Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain”. (M. Husna A, 2009: 143).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat dijelaskan bahwa media dan permainan yaitu suatu alat yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar sekaligus siswa menikmati proses pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar.

Hasil refleksi diri pada saat melakukan kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) pada tanggal 30 Juli-14 September 2018 di SDN Petompon 02 Semarang,. Peneliti menemukan kendala pada saat mengajar yaitu kurang focus dan antusiasnya siswa dalam pembelajaran, kemudian ada beberapa siswa yang cepat bosan dengan pembelajaran didalam kelas, entah itu karena materinya sulit dan media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa karena hanya menggunakan media gambar dan video ataupun karena hal lain, sehingga peneliti mencoba untuk mengembangkan media yang bisa semaksimal mungkin bisa menarik perhatian siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Observasi yang dilakukan di kelas V A SD Petompon 02 Semarang, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu siswa sebagai pusat pembelajaran namun berbeda pada saat observasi dikelas tersebut yaitu guru sebagai pusat pembelajaran. kemudian kurang antusiasnya siswa pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada nilai hasil belajar yang belum optimal dan belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), terutama pada muatan pembelajaran IPS dan muatan pembelajaran matematika. Namun peneliti lebih menyoroti ada muatan pembelajaran IPS. ada beberapa siswa yang mengalami permasalahan dalam memahami materi IPS, kemampuan siswa masih perlu ditingkatkan, Selain itu, masih ada beberapa siswa yang sulit berkonsentrasi, Siswa cenderung kurang

semangat saat belajar di kelas, tetapi juga terdapat siswa yang aktif. Pelaksanaan pembelajaran, guru kurang variatif menggunakan metode pembelajaran. Ketika siswa merasa bosan, siswa mencari kesibukan lain dan mengganggu temannya. Sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. siswa masih kurang percaya diri untuk mengeluarkan pendapat, sudah ada media namun masih kurang optimal tentang adanya pengembangan media untuk materi yang akan diajarkan. Di Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang tingkat kejenuhan siswa termasuk tinggi, terlihat ketika guru menerangkan materi di depan kelas siswa kurang memperhatikan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan, peneliti ingin mengkaji mengenai penggunaan media ular tangga modifikasi monopoli materi Masa Penjajahan di Indonesia pada pembelajaran IPS. Alasannya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga modifikasi monopoli siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga modifikasi monopoli pembelajaran bisa berpusat pada siswa. Pada permainan monopoli siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga akan tumbuh minat belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan seperti yang telah dijelaskan, peneliti ingin mengkaji mengenai penggunaan media ular tangga modifikasi monopoli materi Masa Penjajahan di Indonesia pada pembelajaran IPS. Alasannya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga modifikasi

monopoli siswa menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga modifikasi monopoli pembelajaran bisa berpusat pada siswa. Pada permainan monopoli siswa dituntut untuk menguasai materi dengan cara yang menyenangkan, sehingga akan tumbuh minat belajar siswa.

Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa berdasarkan penilaian tengah semester pembelajaran IPS semester genap tahun 2018/2019 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Hasil Belajar Penilaian Tengah Semester (PTS) 1 IPS Siswa Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata IPS kelas V A SD Negeri Petompon 02 belum melampaui KKM, Hal ini dibuktikan dengan data nilai hasil siswa yaitu ada 9 (25%) siswa yang tuntas dan ada sebanyak 27 (75%) siswa yang tidak tuntas Jadi, presentase ketuntasan pembelajaran IPS Siswa Kelas

V A SD Negeri Petompon 02 Semarang sebesar 25% dan presentase ketidaktuntasan muatan IPS sebesar 75%.

Penelitian lainnya yang sejenis dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rifki Afandi dalam JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) pada (Vol. 1 No. 1, Mei 2015) yaitu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut adalah motivasi belajar siswa mengalami peningkatan 66,7% yang sebelumnya dari 28,4% menjadi 95,1%. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan bahwa 55% siswa yang memiliki nilai tersebut KKM. Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai tersebut KKM. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%.

Penelitian sejenis lainnya yaitu oleh penelitian MZ Yumarlin dalam Jurnal Teknik pada (Vol. 3 No. 1, April 2014) dengan judul Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuiz Mata Pembelajaran SAINS Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini adalah produk permainan ular tangga mampu melibatkan indera anak secara aktif dan dapat menggali sisi kognitif dan jiwa kompetisi anak. Serta permainan ular tangga ini dapat digunakan secara individu maupun berkelompok.

Penelitian sejenis lainnya yaitu oleh penelitian Amilia Pramitadan Rudiana Agustini dalam *Unesa Journal of Chemical Education* ISSN 2252-9454 pada (Vol. 5 No. 2, Mei 2016) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep

Siswa”. Hasil penelitian ini adalah permainan ular tangga layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan data persentase validasi isi sebesar 85%, validasi konstruk sebesar 93%, kepraktisan permainan ular tangga berdasarkan angket respon siswa dengan persentase rata-rata sebesar 93% serta persentase aktivitas siswa yang relevan lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas siswa yang tidak relevan, dan efektivitas berdasarkan pemahaman konsep siswa dengan skor gain rata-rata $\geq 0,7$ dengan kategori tinggihan 83% siswa tuntas secara klasikal.

Penelitian sejenis lainnya yaitu oleh penelitian Debi May Puspita dan Edi Surya dalam *IJSBAR (Internasional Journal of Sciences: Basic and Applied Research)* ISSN 2307-4531 pada (Vol. 33 No. 3 pp 291-300, 2017) dengan judul “*Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the fourth-Grade Students of Primary School*”. Hasil penelitian tersebut adalah penelitian tersebut sudah divalidasi dan dapat diujikan serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu dengan data rata-rata hasil uji validitas, uji media, dan uji kualitas dan penampilan menunjukkan 95.12% yang berarti kategorinya adalah baik.

Penelitian sejenis lainnya yaitu oleh penelitian Dyah Kartikaningtyas dkk dalam *Unnes Science Education Journal* ISSN 2252-6617 pada (Vol. 3 No. 3, 2017) dengan judul “*Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs*”. Hasil penelitian tersebut adalah media pada penelitian tersebut layak dan efektif digunakan karena sudah diuji berdasarkan hasil penelitian

pakar, data hasil peningkatan nilai siswa serta respon baik yang diberikan guru dan siswa setelah adanya penelitian ini.

Dari ulasan latar belakang dan dengan mempertimbangkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas Kelas VA SD Negeri Petompon 02 Semarang, peneliti akan mengkaji melalui penelitian *Research and Development (R & D)* dengan judul Pengembangan media permainan ular tangga dengan modifikasi monopoli muatan pembelajaran IPS kelas VA SD Negeri Petompon 02 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada muatan IPS kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang masih rendah. Hasil belajar siswa yang masih rendah yang ditunjukkan dengan data dari 36 siswa ada 27 siswa (75%) yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 9 siswa (25%) nilainya tersebut KKM.
2. Kurangnya sumber belajar siswa. Sumber belajar IPS siswa cukup namun masih dikira kurang karena materi IPS luas.
3. Siswa kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang kurang menyukai pembelajaran IPS.
4. Siswa kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang belum optimal menghafal materi IPS Masa Penjajahan di Indonesia (karena banyaknya materi) dengan baik.

5. Guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran pada materi Masa Penjajahan di Indonesia
6. Siswa kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang kurang optimal dalam belajar karena media kurang efektif.
7. Belum optimalnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada poin 1, 5, dan 7. Yaitu hasil belajar siswa masih rendah, guru kurang maksimal menggunakan media pembelajaran pada materi Masa Penjajahan di Indonesia dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru masih belum bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran berupa media ular tangga dengan modifikasi permainan monopoli muatan pembelajaran IPS kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah media ular tangga dengan modifikasi permainan monopoli layak digunakan pada pembelajaran IPS di kelas VA SD Negeri Petompon 02 Semarang?

2. Apakah media ular tangga dengan modifikasi permainan monopoli efektif digunakan pada pembelajaran IPS di kelas VA SD Negeri Petompon 02 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji kelayakan media ular tangga dengan modifikasi permainan monopoli materi muatan pembelajaran IPS kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang.
2. Untuk Menguji keefektifan media ular tangga dengan modifikasi permainan monopoli materi muatan pembelajaran IPS kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitian akan dikemukakan sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran Ular Tangga modifikasi permainan monopoli memang layak dan efektif untuk dijadikan referensi media pembelajaran dan memberikan manfaat

serta pendukung teori bagi penelitian pengembangan ular tangga modifikasi monopoli selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan referensi guru dalam menggunakan atau menciptakan media pembelajaran untuk semua muatan pembelajaran khususnya muatan IPS.

1.6.2.2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah dan juga akreditasi sekolah, khususnya dalam penggunaan Media Pembelajaran.

1.6.2.3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti bahwa media yang dikembangkannya memang memiliki keefektifan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, sehingga peneliti memiliki ilmu untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang peneliti kembangkan adalah berupa produk media ular tangga yang dimodifikasi permainan monopoli.

1. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli digunakan sebagai media pembelajaran selain dari buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013
2. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli memuat materi Masa Penjajahan di Indonesia Kelas V
3. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli ditujukan untuk siswa kelas V SDN Petompon 02 Semarang
4. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw* dengan desain isian yang sudah diselaraskan dengan jalan cerita dari masa penjajahan
5. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli didesain sebagai mungkin yang desain ular tangganya dibuat tidak seperti pada umumnya dengan disertai gambar dan warna yang menarik
6. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli dibuat dengan menggunakan papan dan kayu yang didesain rapih dan teramplas halus
7. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli dicetak dalam bentuk sticker yang kemudian ditempel sesuai papan berukuran 50cm x 50cm yang berisi gambar tangga dan ular seperti papan permainan ular tangga pada umumnya. Ular tangga terdiri dari 75 papan nomor dan dimainkan secara kelompok yang terdiri 5-6 siswa.
8. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli berisikan kartu-kartu kesempatan, lucky box, dan kartu belajar

9. Media Ular Tangga modifikasi permainan Monopoli berisiikan petunjuk dan aturan permainan yang dicetak menggunakan kertas ivory.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1 Teori Pengembangan

2.1.1 Arti Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha yang baru dengan untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, sesuai dengan kebutuhan dengan berdasarkan sesuatu yang sudah ada, yang memiliki perbedaan baik bentuk, fungsi ataupun kegunaan dari sebelum dikembangkan sampai setelah mengalami pengembangan.

2.1.2 Fungsi pengembangan

Fungsi pengembangan yaitu meningkatkan kualitas berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan baik dari segi bentuk, fungsi, ataupun kegunaan dengan. Sehingga pengembangan yang dilakukan bisa terukur ataupun teruji secara kualitas maupun kuantitas.

2.1.3 Model Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa model penelitian, antara lain :

Kemp, menurut Trianto (2010: 53) model Kemp merupakan suatu lingkaran yang berkelanjutan dimana setiap langkahnya berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan dapat dimulai dari manapun namun karena biasanya dari tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan dimuali dari tujuan.

Dick & Carey, menurut Trianto (2010: 61) model Dick & Carey disebut juga model ADDIE, merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE ini lebih lengkap daripada model 4D, karena model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

Model 4-D, menurut Trianto (2010: 65) model ini terdiri 4 tahap pengembangan yaitu Define (mendefinisikan), Design (Merancang), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

Borg and Gall, merupakan model penelitian pengembangan pendidikan yang yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan pengetahuan baru melalui “basic research”.

2.1.4 Model Pengembangan yang Dipilih

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall.

2.1.5 Alasan Pemilihan Model Pengembangan yang Dipilih

Dikarenakan modelnya yang lebih berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan, dengan pengembangan yang dilakukan baik dari segi bentuk, fungsi, ataupun kegunaan dengan berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Alasan

lainnya yaitu karena media yang digunakan merupakan media untuk bidang pembelajaran yang berbentuk sebuah media pembelajaran. Serta dalam proses penelitian yang dilakukan sudah terstruktur dalam prosedur yang sudah ditentukan. Model ini juga cocok untuk penelitian *Research and Development*.

2.1.6 Kelebihan Model Pengembangan yang Digunakan

Kelebihan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah penelitian R&D digunakan untuk mengatasi masalah pendidikan, penelitian R&D dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan penelitian dilakukan oleh peneliti yaitu dalam bidang pendidikan. Peneliti menggunakan model R&D karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan produk media pembelajaran ular tangga modifikasi permainan monopoli untuk muatan pembelajaran IPS materi masa penjajahan di Indonesia sehingga menciptakan media yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai solusi permasalahan di kelas V A SDN Petompon 02.

2.2 Media pembelajaran

2.2.1 Arti Media

Media bisa dipahami dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa berita maupun lainnya. Media yang digunakan untuk menampung informasi tersebut juga berbeda-beda baik berupa fisik maupun digital. Media biasanya digunakan bertujuan untuk memudahkan proses pekerjaan, pembelajaran maupun lainnya.

Secara umum, Media adalah alatnya untuk memudahkan dan pembelajaran itu sendiri adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Media berasal dari kata *medius* yang memiliki arti perantara, tengah, atau pengantar dalam bahasa Latin dan memiliki arti yang sama dalam bahasa Arab menurut Arsyad (2017: 3). Media merupakan suatu bagian dari komunikasi yang digunakan sebagai pembawa pesan atau informasi dari pihak yang mengirimkan pesan kepada penerima pesan menurut Criticos (2016: 4). Menurut Rusman (2015:60) Media dalam pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang terdapat pada materi pembelajaran.

Ega Rima Wati (2016: 2) Media dapat memberikan keyakinan pada diri siswa, memberikan rangsangan pada siswa untuk berpikir dan menarik perhatian siswa sehingga penggunaan media dapat mendorong keinginan dalam diri siswa untuk belajar.

Media merupakan bentuk jamak dari medium yang beraarti perantara. Olson dalam Nunuk (2018:2) berpendapat bahwa medium merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan melalui rangsangan indera. Menurut Daryanto (2013:4) media dalam dunia pendidikan yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Anitah (2018:2) mendefinisikan bahwa media merupakan perantara penyampai pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Smaldino, dkk. Mendefinisikan bahwa media adalah sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Sedangkan menurut Aqib (2014:50) mengemukakan media pembelajaran selain sebagai sarana

menyampaikan informasi juga berfungsi merangsang proses pembelajaran yang terjadi pada siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai media pembelajaran tersebut, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran baik berupa buku, video, tape recorder, kaset, foto, gambar, sebagai penyalur informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran.

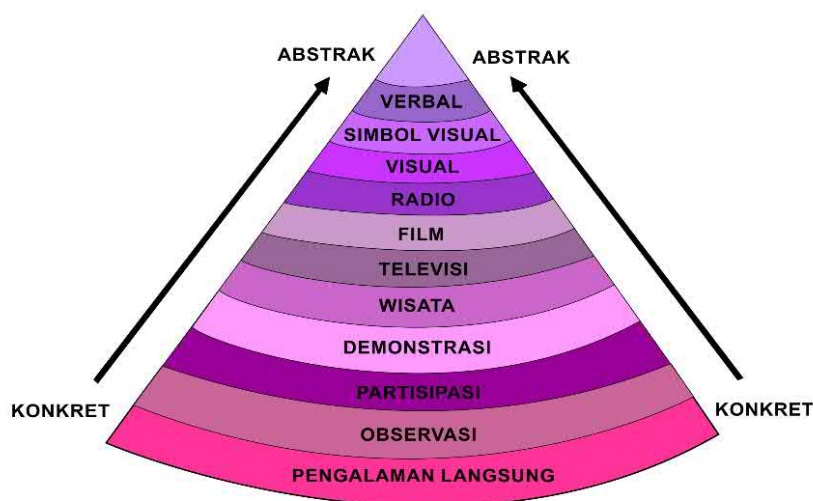
2.2.2 Landasan Teoritis Penggunaan Media

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangatlah penting karena bisa lebih memberikan pemahaman kepada peserta didik. Namun penggunaan media juga harus disesuaikan dengan usia peserta didik karena menyangkut kesiapannya menerima pembelajaran. Bruner mengkategorikan kesiapan anak menerima pembelajaran menjadi 3 tingkatan yaitu: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yang paling banyak dijadikan acuan adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut pengalaman ini merupakan perluasan dari 3 konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruener yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hasil belajar siswa diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan pada lingkungan sekitar melalui benda tiruan, baru menuju kepada lambing verbal (Abstrak). Urutan proses belajar yang ada pada kerucut pengalaman Dale harus dimulai dari pengalaman langsung, akan tetapi pada pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan

dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar siswa.

Dasar pengembangan kerucut di bawah ini menggambarkan tingkat keabstrakan –jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung yang didapat siswa akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terdapat dalam pengalaman tersebut.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambing-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang.

2.2.3 Fungsi, dan Manfaat Media Pembelajaran

Sanaky dalam Nunuk Suryani, dkk. (2018:10) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya;
- b. Menyamakan persepsi;
- c. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak;
- d. Membuat replica objek sebenarnya;
- e. Menciptakan konsep abstrak menjadi lebih konkrit;
- f. Menyajikan informasi secara konsisten;
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan;

Daryanto (2016:10) mengemukakan pendapatnya mengenai fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Menyaksikan benda atau peristiwa yang terjadi di masa lampau;
- b. Mengamati peristiwa atau benda yang sukar dikunjungi;
- c. Mengamati binatang yang sukar diamati secara langsung;
- d. Mengamati benda yang mudah rusak;
- e. Mudah membandingkan sesuatu;
- f. Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung;
- g. Mengamati gerakan mesin yang sukar diamati;
- h. Dapat melihat secara lambat benda yang bergerak secara cepat;
- i. Melihat ringkasan pengamatan yang sudah lama;
- j. Dapat belajar sesuai kemampuan, minat dan tempo masing-masing;

Levie & Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Rusman, dkk. (2015:177)

Kemudian Sadiman (2014:17) berpendapat mengenai manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas;
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera;
- c. Dapat mengatasi sifat pasif anak didik;
- d. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi;

Sudjana dan Rivai dalam Nunuk Suryani, dkk. (2018:14) berpendapat bahwa manfaat media adalah untuk membuat pengajaran lebih menarik, memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami, metode pembelajaran lebih bervariasi, siswa tidak ceat bosan dengan pembelajaran, siswa lebih ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.

Untuk manfaat dari media pembelajaran menurut Kamp dan Dayton (2013:25) mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian internal pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a. Pembelajaran lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan;
- b. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama;
- c. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak;
- d. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan;
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integritas kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan baik;
- f. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan;
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasglow (2014:33) dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi muktahir.

1) Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque* atau tak tembus pandang, proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*);
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu);
- c. Audio (rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*);
- d. Penyajian Multimedia (slide plus suara/tape, *multi-image*);
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video);
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas atau *hand-out*);
- g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan)
- h. Realia (model, *specimen*, manipulatif dapat berupa peta atau boneka)

2) Pilihan Media Teknologi Muktabahir

- a. Media berbasis telekomunikasi (telekonferen, kuliah jarak jauh);
- b. Media berbasis mikroprosesor (*Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, *hypermedia*, *compact disc*)

Sedangkan Daryanto (2016:19) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi dua, yaitu:

1) Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media pembelajaran tiga dimensi dapat berupa: (1) widya wisata atau kunjungan

ke suatu tempat di luar kelas; (2) *Specimen*, benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh; (3) Media tiruan seperti peta timbul, globe, boneka.

2) Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

2.2.4 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan Ega Rima Wati (2016:5) berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik media tersebut, setiap media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

1) Media visual

Merupakan media yang didalamnya terdapat beberapa bagian yang membangun seperti warna, bentuk, tekstur, dan garis, media visual bisa disajikan dalam bentuk gambar atau simbol diam maupun gambar atau simbol yang bergerak. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.

2) Audio Visual

Merupakan media yang menggabungkan komponen berupa gambar dan suara atau audio dengan tujuan untuk menyampaikan suatu informasi, contoh dari media audio visual yaitu proyektor dan *tape recorder*.

3) Komputer

Merupakan sebuah perangkat keras yang berisi aplikasi yang membantu proses pembelajaran.

4) Microsoft Power Point

Merupakan *software aplikasi* yang digunakan untuk presentasi dengan praktis, tujuannya adalah mempermudah audiens dalam memahami materi yang ada dalam *slide power point* yang memadukan gambar, video, suara, teks, dan lain sebagainya.

5) Internet

Sangat membantu siswa dalam meningkatkan wawasan siswa pada materi yang diajarkan.

6) Multimedia

Merupakan gabungan elemen informasi yang dimaksud teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

Bedasarkan pengelompokan media pembelajaran tersebut, dapat dijelaskan bahwa pemilihan media dapat dikelompokkan menjadi media tradisional dan media teknologi muktahir yang dalam pengaplikasiannya terdapat media berbentuk dua dimensi ataupun media berbentuk tiga dimensi. Dalam melakukan pemilihan media disesuaikan dengan tujuan, materi dan karakteristik pengajaran agar tercipta alat penunjang pembelajaran yang efektif.

2.2.5 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang digunakan dalam memilih media pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016: 16) di antaranya sebagai berikut.

1) Pemilihan Media Pembelajaran

Guru dalam memilih media pembelajaran harus menyadari bahwa setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan, guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan kondisi fisik lingkungan agar menciptakan pembelajaran yang efektif.

2) Objektivitas Media Pembelajaran

Guru dalam memilih media pembelajaran harus secara objektif dan matang agar dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

3) Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga perlu pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan.

4) Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran

Seorang guru sebaiknya mengenal ciri-ciri dari masing-masing media yang ada. Karena, hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan pembelajaran.

2.2.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media menurut Mc. M. Connel (Indriana, 2011: 27) harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, model dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran serta materi yang akan diajarkan. Daryanto, (2016: 175) menentukan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan syarat-syarat tertentu sebagai bahan pertimbangan diantaranya: (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; (2) sesuai dengan karakteristik atau ciri-ciri siswa; (3) pemberian stimulus dalam belajar; (4) memperhatikan lingkungan yang ada di

sekitar; (5) mempertimbangkan luasnya jangkauan yang akan dilayani. Pemilihan media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016: 18) adalah sebagai berikut: (1) Tujuan pembelajaran harus tersampaikan dalam media; (2) Menyesuaikan adanya ketersediaan bahan media; (3) Memperhatikan biaya yang ada; (4) Memperhatikan kualitas dan mutu teknik dalam memilih media; (5) Tujuan dan materi pembelajaran harus terdapat dalam media dengan menyesuaikan tingkat pengetahuan siswa, bahasa yang digunakan siswa, dan jumlah siswa, (6) Guru harus mengenali karakteristik media sebelum menggunakan media dalam pembelajaran; (7) Media diorientasikan untuk belajar siswa, media harus digunakan untuk menambah aktivitas siswa; (8) Media disesuaikan dengan biaya yang ada, ketersediaan bahan yang akan digunakan untuk media, mutu media, dan lingkungan tempat belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2017:74) yaitu: (1) Memperhatikan kesesuaian media dengan tujuan yang hendak dicapai; (2) media memuat materi pelajaran yang bersifat fakta, terdapat konsep dalam materi tersebut, dan generalisasi sehingga mengefektifkan proses pembelajaran; (3) media praktis, luwes, dan bertahan sehingga dapat digunakan dimanapun; (4) Guru harus mahir dalam menggunakan media yang dipilih; (5) media dapat mengelompokkan sasaran yang efektif untuk digunakan pada perorangan, kelompok kecil, sedang, maupun besar; (6) mutu teknis media yang dipilih memenuhi syarat tertentu. Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Akbar dan Sriwijaya (Suryani dkk., 2018) yaitu: (1) menyesuaikan antara media dengan tujuan pembelajaran; (2) menyesuaikan media dengan karakteristik atau ciri-ciri peserta didik; (3) media

disesuaikan dengan lingkungan sekitar yang digunakan untuk belajar peserta didik; (4) memperhatikan kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media; (5) media dapat menjadi sumber belajar bagi siswa; (6) media mengefesienkan waktu, biaya, dan tenaga; (7) media aman digunakan oleh peserta didik; (8) media dapat mengaktifkan peserta didik; (9) media dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; (10) memperhatikan kualitas media.

Media pembelajaran sebelum digunakan harus ada pertimbangan terlebih agar pemilihan media tersebut tepat menurut Rusman, dkk. (2015: 178) yaitu: (1) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi yang akan dipelajari; (2) Mengidentifikasi ciri-ciri media pembelajaran dengan menyesuaikan tingkat kompetensi siswa, media tersebut dapat dikuasai dengan baik oleh guru, media tersebut ada di sekolah, media dengan mudah dapat digunakan, tidak memerlukan banyak waktu, dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas siswa; (3) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran yang utuh; (4) Melakukan evaluasi terhadap pemakaian media pembelajaran sebagai bahan *feed back* dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Faktor yang menentukan harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Indriana (2011: 28) yaitu menyesuaikan dengan tujuan pengajaran, menyesuaikan media dengan materi yang diajarkan, menyesuaikan media dengan fasilitas yang mendukung pembelajaran, memperhatikan lingkungan sekitar, memperhatikan waktu pembelajaran, menyesuaikan media dengan karakteristik siswa, gaya belajar siswa, dan teori yang digunakan dalam

pembelajaran. Media yang dipilih Daryanto (2016: 18) menyesuaikan antara tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik pembelajaran sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dari pendapat para ahli, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan tujuan, sasaran, dan manfaat penggunaan media yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat mengefektifkan proses pembelajaran.

2.2.7 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media media pembelajaran dari berbagai kondisi dan prinsip psikologis menurut Azhar Arsyad (2017: 71) sebagai berikut:

1) Motivasi

Media pembelajaran yang akan dipilih harus dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga motivasi dalam diri siswa untuk belajar akan tumbuh dan siswa semangat dalam mengerjakan tugas.

2) Perbedaan Individual

Media yang dipilih disesuaikan dengan tingkat pemahaman serta perbedaan karakteristik setiap siswa yang belajar, sehingga media tersebut efektif untuk digunakan.

3) Tujuan Pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran, siswa dijelaskan dahulu mengenai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai sehingga siswa lebih fokus untuk belajar.

4) Organisasi Isi

Media disusun secara sistematis sesuai dengan urutan materi pelajaran sehingga siswa akan lebih cepat dalam menguasai materi pembelajaran.

5) Persiapan Sebelum Belajar

Sebelum menggunakan media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran menggunakan media yang dipilih, media akan sukses digunakan jika siswa mempunyai pengalaman dasar terhadap materi yang akan dipelajari.

6) Emosi

Media pembelajaran yang dipilih dapat membangkitkan emosional siswa dalam merespon pembelajaran.

7) Partisipasi

Partisipasi siswa diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran karena dengan siswa yang aktif, materi akan lebih mudah dipahami.

8) Umpan balik

Pemberian umpan balik berpengaruh besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa karena dengan pemberian umpan balik siswa dapat mengetahui perkembangan belajarnya.

9) Penguatan (*reinforcement*)

Pemberian penguatan dapat membuat siswa terdorong untuk belajar sehingga siswa lebih percaya diri dan memiliki perilaku yang positif.

10) Latihan dan pengulangan

Siswa akan memiliki pengetahuan serta keterampilan dan kompetensi intelektual apabila sering melakukan latihan yang berkelanjutan.

11) Penerapan

Siswa dapat menerapkan hasil belajarnya dalam permasalahan yang baru.

2.2.8 Perencanaan Media Pembelajaran

Sebelum membuat Media Pembelajaran, hal pertama yang harus diperhatikan adalah suatu perencanaan, karena dengan perencanaan itu media pembelajaran yang tercipta dapat memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan belajar yang ditetapkan oleh guru.

Perencanaan media pembelajaran sangat membutuhkan pengetahuan dan pemahaman yang baik pula mengenai media pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad, 2016 dalam Nunuk Suryani, dkk (2018:174) guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran yang meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi yang berguna untuk mengefektifkan proses belajar mengajar;
2. Sejalan dengan tujuan pembelajaran;
3. Merupakan seluk beluk proses belajar;
4. Keterkaitan antara metode dan media pembelajaran;
5. ;Nilai dan manfaat dalam pengajaran;

6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap pembelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan;

Kesembilan hal tersebut menunjukkan bahwa perencanaan media yang akan digunakan tidak terlepas dari komponen system pembelajaran lainnya karena keseluruhan saling terkait satu sama lain. Dengan demikian, media yang digunakan juga tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Heinich (2013:67) berpendapat bahwa dalam perencanaan Media Pembelajaran yang efektif dikenal dengan singkatan ASSURE (Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Eequiner learner response, and Evaluate). Perencanaan ini jika dijabarkan sesuai dengan enam kegiatan sebagai berikut

- a. Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran dari tingkat satuan pendidikan apa mereka berasal, serta pengetahuan, ketrampilan, dan sikap mereka.
- b. Menyatakan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa yang diharapkan siswa miliki atau kuasai setelah proses belajar. Tujuan ini mempengaruhi pemilihan media dan urutan urutan penyajian kegiatan belajar.
- c. Memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila materi dan media pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya.

- d. Menggunakan materi dan media, setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk menggunakannya. Disamping praktik dan latihan menggunakannya.
- e. Meminta tanggapan siswa, dengan meminta tanggapan siswa, media yang telah dihasilkan akan mendapat masukan pendapat yang berfungsi untuk koreksi penyempurnaan media pembelajaran. Sehingga dengan begitu media pembelajaran dapat mendekati tingkat kesesuaian yang diinginkan dalam proses belajar. mengevaluasi proses belajar, tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektifan media, pendekatan, dan guru sendiri. Jadi dengan perencanaan awal tersebut diharapkan dalam proses pemilihan media yang akan dihasilkan mendekati dengan keinginan yang akan dicapai.

2.2.9 Pengembangan Media Pembelajaran

Sumantri (2015:312) media pembelajaran dapat dipilih apabila mudah diperoleh serta memberikan dukungan pada materi pembelajaran, tapi jika media yang diinginkan tidak tersedia atau belum sesuai keinginan, maka upaya untuk mengembangkan media sendiri diperlukan, media yang dapat dikembangkan meliputi media berbasis visual seperti gambar, *chart*, grafik, transparansi, dan tayangan slide, media berbasis audiovisual seperti video dan *audio tape*, dan media berbasis komputer dan video interaktif.

- 1) Media Berbasis Visual

Merupakan media yang bisa dikembangkan, seperti foto, gambar atau ilustrasi, garis, grafik, bagan, maupun chart yang berguna sebagai penyampai informasi secara visual kepada siswa. Keberhasilan penggunaan media visual akan terjadi apabila informasi yang disampaikan memperhatikan kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual sehingga dengan mudah dipahami oleh siswa, terang dan dapat dibaca, menarik perhatian siswa.

Azhar Arsyad (2017: 103) dalam menata elemen-elemen visual perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain berikut: (1) kesederhanaan; (2) keterpaduan; (3) penekanan; (4) keseimbangan. Prinsip kesederhanaan mengacu pada sedikitnya jumlah elemen yang menyusun suatu media sehingga siswa dengan mudah memahami informasi yang disajikan. Prinsip keterpaduan mengacu pada ketersesuaian antar elemen pada media visual yang disajikan. Prinsip penekanan memberi penekanan pada unsur-unsur penting dalam media seperti ukuran, pewarnaan, hubungan antar unsur yang dijadikan pusat perhatian siswa dalam pembelajaran. Prinsip keseimbangan yaitu mengatur keseimbangan media agar dapat menarik perhatian siswa, untuk menyeimbangkan visual membutuhkan ketelitian serta imajinasi yang tinggi, keseimbangan yang tidak menyeluruh memberikan kesan yang dinamis serta dapat menarik perhatian siswa dalam memperhatikan pelajaran, keseimbangan menyeluruh merupakan keseimbangan yang mempunyai sifat statis.

Pemilihan bentuk pada media visual, semakin aneh bentuk media akan semakin menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Grafis berfungsi menghubungkan unsur-unsur media yang secara sistematis membantu siswa

untuk belajar suatu materi pembelajaran. Tekstur memberi tekanan pada setiap unsur media seperti warna, warna adalah unsur terpenting karena dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran, dalam penggunaan warna perlu memperhatikan penggunaan warna khusus seperti warna merah, kuning, biru dan sebagainya, intensitas warna akan memberikan kesan yang diinginkan.

2) Media Grafis (Grafika)

Media grafis memadukan kata dan gambar secara jelas dengan tujuan untuk menyampaikan informasi berupa fakta dan gagasan yang disampaikan melalui diagram, sket, maupun grafik. Kata berfungsi sebagai penjelas suatu grafik, bagan, poster, komik, dan kartun, dengan menggunakan kata, pesan yang disampaikan melalui media grafis akan lebih jelas dan mudah dipahami, sedangkan sket, simbol, dan foto digunakan untuk menyampaikan suatu gagasan, fakta, maupun pendapat secara grafis melalui presentasi.

a. Bagan

Bagan mempunyai jenis yang beraneka ragam yaitu bagan tabel, bagan pohon, bagan alir, dan bagan alur, namun yang sering digunakan adalah bagan pohon, bagan arus, dan bagan tabel.

b. Diagram

Merupakan gambaran tentang hubungan timbal balik berupa garis-garis yang disusun secara sederhana. Diagram yang baik hanya menunjukkan bagian penting saja.

c. Grafik

Merupakan penyajian data berangka. Beberapa macam grafik yaitu grafik berbentuk garis, grafik berbentuk batang, grafik berbentuk lingkaran, dan grafik bergambar.

d. Poster

Merupakan kombinasi visual yang dirancang dengan kuat menggunakan warna dan pesan bertujuan menarik perhatian orang melalui pesan berarti yang terandung dalam poster yang bisa diingat orang yang melewatinya agar lebih menghayati (Sudjana, 2007).

e. Kartun

Merupakan lukisan dan karikatur yang menggambarkan manusia, gagasan, atau kejadian yang dirancang untuk memberikan pendapat kepada masyarakat, dalam pembelajaran kartun penting untuk menjelaskan materi secara sistematis dan bermakna. Kartun yang dipilih untuk diterapkan dalam pembelajaran harus sederhana dan memiliki fisik yang jelas pada sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

f. Komik

Merupakan bentuk kartun yang di dalamnya terdapat cerita diperankan oleh karakter dalam urutan yang sistematis dihubungkan melalui gambar dan didesain sebagai hiburan para pembaca. Cerita dalam komik merupakan cerita yang bersambung, komik dapat menciptakan minat belajar dalam diri siswa, penggunaan metode yang tepat dan penggunaan komik dapat mengefektifkan pembelajaran.

3) Media Proyeksi

Over Head Projector merupakan media proyeksi yang digunakan untuk memproyeksikan gambar untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

4) Media Berbasis Audio Visual

Penggunaan media berbasis visual membuat siswa lebih terampil dalam mendengarkan dan mengulas kembali apa yang didengarkan, mempermudah siswa menyampaikan pendapat ahli melalui diskusi kelompok, memotivasi siswa dan memberikan variasi yang menarik dalam pembelajaran, selain itu media ini menyesuaikan dengan tingkat kecepatan siswa dalam menghadapi permasalahan belajar.

5) Media Berbasis Komputer

Computer assisted learning-CAL atau pembelajaran berbantuan komputer memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, komputer banyak digunakan dalam pembelajaran karena komputer menyajikan berbagai materi dengan bentuk tutorial, simulasi belajar, permainan yang edukatif, *drills and practice*.

2.2.10 Media Pembelajaran yang digunakan

Media Jenis media pada penelitian ini yaitu media visual berupa ular tangga modifikasi permainan monopoli, peneliti dalam penelitian ini mengembangkan media ular tangga modifikasi permainan monopoli yang di dalamnya memuat unsur garis, bentuk, tekstur, warna yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V A SDN Petompon 02 Semarang yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

2.2.11 Kelebihan Media Pembelajaran yang digunakan

Kelebihan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran visual yang direalisasikan dalam bentuk ular tangga modifikasi permainan monopoli dapat menyalurkan pesan secara jelas, memberikan variasi yang berbeda dari media yang biasa digunakan dalam pembelajaran di kelas V A SDN Petompon 02 Semarang, media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa, memperjelas materi yang sedang diceritakan, media pembelajaran visual dapat mengilustrasikan atau menghiasi fakta sehingga lebih mudah untuk diingat siswa.

2.3 Permainan

2.3.1 Arti Permainan

Permainan adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Anak-anak sampai orang dewasa sangat menyenangi 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 .

Permainan menurut Arief (2013:163) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan – tujuan tertentu pula.

Apabila dilihat dari sisi aturannya, permainan dibedakan menjadi dua, yaitu permainan yang punya aturan ketat, seperti catur dan sepak bola; permainan jenis

ini biasanya bersifat kompetitif, ada menang dan kalah. Kedua, permainan yang memiliki aturan luwes, seperti permainan peran; permainan jenis ini biasanya bersifat non-kompetitif Sadiman (2013:164).

Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Permainan atau *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (dalam Jurnal Abdillah, Imam 2014 : 45).

Yunadi (2013) permainan adalah media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan. Melalui permainan, siswa akan memberi makna tersendiri dan memberikan pengontrolan terhadap apa yang dilakukannya.

Pemerhati masalah anak dan remaja, Seto Mulyadi (*Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif, h. 3*), kebebasan psikologis dapat dipelihara dan diciptakan dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan gagasan – gagasan baru secara lancar dan orisinal Yunadi (2013:165).

Adanya penggunaan permainan, para siswa merasa senang dan lupa melakukan kesalahan. Mereka tidak merasa takut lagi untuk membagikan ide-ide mereka di depan teman-teman mereka, bermain game juga dapat membuat para siswa mengalami tantangan. Para siswa juga dapat belajar bagaimana menjadi sportif. Jika mereka mulai tertarik pada sesuatu, mereka akan bekerja keras dan

melakukan yang terbaik. Mereka akan lebih kreatif dan berpikir untuk mencoba menjadi pemenang permainan. Permainan akan benar-benar membawa siswa untuk mematuhi aturan untuk berbicara lebih banyak. (dalam jurnal *The Use Of Snake And Ladder Game And Cooperative Learning To Improve Students' Speaking Skills* karya Arif Muhammad)

2.3.2 Manfaat Permainan dalam Pembelajaran

Sadiman (2014:78) menyebutkan bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi yang kita tak tahu siapa yang akan menang dan kalah.
- 2) Partisipasi aktif siswa untuk belajar. Belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak kelihatan tetapi interaksi antar siswa atau warga belajar menjadi lebih menonjol. Disini stiap siswa/warga belajar menjadi sumber belajar bagi sesamanya.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
- 4) Permainan memungkinkan peranan dalam bermasyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jadi lebih mudah untuk diterapkan kehidupan

nyata sehari-hari daripada keterampilan- yang diperoleh lewat penyampaian pembelajaran secara biasa.

5) Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit unsur alat maupun aturannya.

Permainan dapat dipakai untuk:

- a. mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana;
- b. mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi;
- c. membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya, memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif dan sebagainya;
- d. membantu siswa atau warga belajar yang sulit belajar dengan metode tradisional.

Permainan dapat dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seseorang yang ahli. Guru/ tutor ataupun siswa/warga belajar sendiri dapat membuatnya. Tidak selamanya menggunakan bahan mahal untuk membuat permainan, namun bahan bekaspun juga bisa menciptakan permainan yang bernilai baik. Malahan banyak permainan yang tidak memerlukan peralatan sama sekali. Mahalnya bahan atau biaya membuat permainan bukanlah ukuran baik jeleknya suatu permainan.

2.4 Permainan Ular Tangga

2.4.1 Arti Permainan Ular Tangga

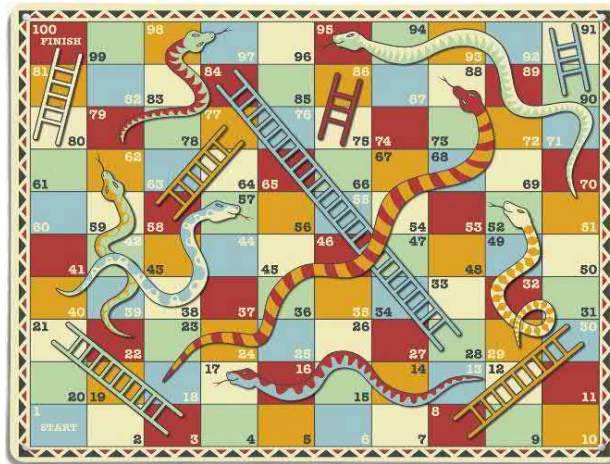
Menurut Agus N. Cahyo (2011:51) Permainan ular tangga tergolong permainan yang cukup tua. permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Bentuknya sangat sederhana, yakni berupa permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambari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

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurut Husna (2016: 145) mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa banyak 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 dengan lintasan mengular, serta bergambar ular tangga. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak sesuai keinginannya, ular dan tangga sesuai selera. Permainan ular tangga pada umumnya yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah bidak harus berjalan. Permainan ular tangga mampu mengasah kesabaran, kejujuran, serta kerjasama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru. (Sigit (2017:121)).

Febryna (2014) mengatakan Media ular tangga termasuk media visual karena saat menggunakan media tersebut melibatkan indera penglihatan dan disebut media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Permainan ular tangga sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dimainkan dua orang atau lebih. Permainan ular tangga dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga juga dapat melatih kerja sama dan sportifitas anak (Zuhdi, 2010:192). Menurut Yudha (dalam Zuhdi, 2010:192) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.

Untuk aturan main dari permainan Ular Tangga sebagai berikut:

- a. Menentukan jumlah pemain dalam permainan ular tangga
- b. Menentukan urutan dalam mengocok dadu ular tangga,(urutan sesuai dengan kesepakatan para pemain)
- c. Menggunakan pin sebagai alat gerak ular tangga
- d. Setiap pemain memiliki 1 kali kesempatan mengocok dadu.
- e. Pin berjalan sesuai dengan jumlah poin yang muncul pada dadu
- f. Ketika pin berada pada kotak bergambar tangga maka pin diperbolehkan naik sesuai tangga pada kotak
- g. Jika pin berada pada kotak bergambar ekor ular maka pin turun ke kotak sesuai kepala ular
- h. Pemenang ditentukan jika pion sampai terlebih dahulu pada kotak terakhir permainan ular tangga.



Gambar 2.2 Permainan Ular Tangga

2.4.2 Penerapan Ular Tangga pada muatan IPS materi Masa Penjajahan

Penerapan media Ular tangga pada pembelajaran IPS di SD didasarkan dari hasil observasi dan hasil identifikasi masalah yang ditemukan pada SDN Petompon 02 Semarang mengenai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS yang kemudian dilakukan pembatasan masalah, hingga difokuskan pada masalah penggunaan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran ular tangga nantinya akan dimodifikasi dengan permainan monopoli yang bertujuan agar penyajian materi Masa Penjajahan dalam media lebih menarik. Dengan adanya media tersebut harapannya siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meraih hasil belajar yang optimal.

2.5 Monopoli

2.5.1 Arti Monopoli

Monopoli adalah salah satu jenis permainan ketangkasan dalam berstrategi. Dimana karakteristik permainan ini sangat cocok dimainkan oleh anak-anak

maupun remaja bahkan orang dewasa sekalipun. Permainan monopoli juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dimana dalam permainan ini berisi tentang strategi, kepemimpinan, ketekunan, kedipsilan dan pengetahuan umum serta keterampilan sosial dengan teman sebaya.

Husna (116:2016) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

2.5.2 Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum Monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935 (Husna, 2016:122).

2.5.3 Peralatan Permainan Monopoli

Husna (2016:130) untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

- 1) Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak Monopoli disediakan sepuluh bidak yaitu topi, setrika, anjing, kapal perang, mobil, gerobak, gelas, meriam, kuda dan sepatu.
- 2) Dua buah dadu bersisi enam.
- 3) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak:
 - a. 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.

- b. 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 - c. 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - d. Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- 5) Uang-uangan Monopoli.
 - 6) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
 - 7) Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Media ini juga banyak digunakan sebagai media pembelajaran pada beberapa mata pembelajaran, seperti mata pembelajaran Matematika, Ipa, dan juga IPS.



Gambar 2.3 Bentuk Permainan Monopoli

Pada penelitian ini peneliti mengfungsikan monopoli yaitu sebagai modifikasi media pembantu dalam menyajikan materi Masa Penjajahan di

Indonesia dimana media Ular Tangga sebagai media utamanya. Monopoli ini nantinya akan memuat hal-hal pokok yang menyangkut peristiwa masa penjajahan dan sebagai desain bentuk kotaknya akan dibuat. Harapan peneliti terhadap modifikasi monopoli ini yaitu dapat memberi hal baru sebagai penunjang penggunaan media Ular Tangga dalam pembelajaran muatan pembelajaran IPS materi Masa Penjajahan.

2.5.4 Kriteria Media Pembelajaran

Aspek yang akan dinilai pada media pembelajaran yang akan dibuat meliputi 2 komponen utama yaitu Kelayakan Penyajian dan kelayakan isi. Aspek penilaian tiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Penilaian akan dilakukan dengan cara memberikan ceklis pada setiap deskriptor yang muncul dari masing-masing indikator. Ceklis merupakan pemberian tanda centang pada setiap permunculan gejala setiap daftar deskriptor dari masing-masing indikator yang merupakan penjabaran aspek penilaian, Arikunto (2013:202). Penentuan kriteria penilaian menggunakan skala Likert yang mempunyai gradasi dari sangat layak sampai tidak layak yang diperoleh melalui perhitungan rata-rata skor setiap aspek penilaian, Sugiyono (2015:134). Perhitungannya menggunakan nilai tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 0, sehingga diperoleh kriteria seperti tabel 2.3.

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Interval Skor	Kriteria
75 – 100	Sangat Layak
50 – 74	Layak
25 – 49	Kurang Layak
0 – 24	Tidak Layak

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena materi yang kurang bisa dipahami siswa dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran, Djamarah (2013:120). Dasar pernyataan tersebut membuat media pembelajaran diperlukan saat melaksanakan proses pembelajaran, sehingga kelayakan isi, dan penyajian dari media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berikut merupakan validasi penilaian media tersebut.

a. Aspek penilaian Isi

Penilaian kelayakan isi digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran ular tangga modifikasi monopoli untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Tabel 3 adalah kriteria penilaian untuk kelayakan isi (materi) media pembelajaran ular tangga modifikasi monopoli.

Tabel 2.4 Kriteria Validasi Penilaian kelayakan Isi Media Pembelajaran
Ular Tangga modifikasi Monopoli

Aspek	Indikator	Deskriptor
<p>Media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah 2012:6.9)</p> <p>Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81)</p> <p>Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana dan Rivai 2013:4)</p>	<p>Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.</p>	a) Sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini
		b) Materi tersampaikan sesuai KI muatan IPS kelas V
		c) Materi tersampaikan sesuai KD muatan IPS kelas V
		d) Materi sesuai dengan indikator KI 3.4 dan KD 4.4
<p>Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5)</p> <p>Kesesuaian dengan situasi siswa. (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2011:219)</p>	<p>Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.</p>	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
		4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya
<p>Memotivasi siswa dalam belajar. (Walker dan Hass dalam Arsyad 2011:220)</p>	<p>Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar IPS.</p>	<p>1. Materi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.</p>

		2. Materi dapat meningkatkan sikap positif peserta didik.
		3. Menumbuhkan minat baca peserta didik.
		4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah
<p>Isi gambar pendukung materi. Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran. (Arsyad, 2011:89)</p> <p>Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas. (Daryanto 2013:112)</p>	Kesesuaian gambar dengan materi.	1. Gambar dalam ular tangga modifikasi monopoli berhubungan dengan materi.
		2. Gambar dapat memperjelas isi materi.
		3. Gambar membantu peserta didik memahami materi.
		4. Gambar jelas dan menarik.

b. Aspek penilaian penyajian

Penilaian kelayakan isi digunakan untuk mengukur penyajian media pembelajaran ular tangga modifikasi monopoli untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut menarik atau tidak dalam proses pembelajaran. Tabel 4 adalah kriteria penilaian untuk penyajian media pembelajaran ular tangga modifikasi monopoli.

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Penyajian

Aspek	Indikator	Deskriptor
Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Sudjana dan Rivai 2013:4)	Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		3. Penyajian alur peristiwa Masa Penjajahan di Indonesia runtut sesuai sejarah yang ada
		4. Gambar atau ilustrasi dalam permainan ular tangga modifikasi monopoli sesuai dengan pembahasan materi
Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa (Asyhar 2012: 82). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa,	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran
		2. Gambar terlihat jelas dan logis
		3. Teks terlihat jelas dan logis

<p>misal dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, tata penyajian, serta waktu penggunaannya (Anitah 2012: 6.38)</p>		<p>4. Keseluruhan tampilan media menarik</p>
<p>Praktis, luas, dan bertahan. Guru terampil meng-gunakannya (Arsyad 2017: 75).</p>	<p>Media mudah digunakan guru dan siswa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ular tangga modifikasi monopoli mudah digunakan dalam proses pembelajaran. 2. Petunjuk penggunaan media jelas. 3. Alat permainan mudah dioperasikan. 4. Alur masa penjajahan permainan ular tangga modifikasi monopoli sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
<p>Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto 2013:69) Menarik (Aqib 2014:52)</p>	<p>Desain tampilan visual menarik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain tampilan ular tangga modifikasi monopoli menarik minat belajar siswa 2. Penyajian ular tangga modifikasi monopoli dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi keragaman budaya di Indonesia 3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik 4. Petunjuk penggunaan media jelas.

2.6 Hakikat Belajar

2.6.1 Arti Belajar

Setiap insan manusia pasti mengalami suatu proses belajar. Sudah menjadi takdirnya manusia mempunyai kewajiban belajar sejak dari lahir. Slameto (2010:2) berpendapat bahwa Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang guna memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal tersebut sependapat dengan Achmad Rifai (2015:122) yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang sifatnya bisa berwujud perilaku yang tampak maupun yang tidak tampak.

Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Belajar adalah proses, kegiatan dan bukan suatu hasil ataupun tujuan. Tolok ukur hasil dari belajar ialah perubahan kelakuan (Hamalik, 2015:36). Menurut Budiningsih (2012:21) berpendapat bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan dan hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu interaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan dan gerakan/tindakan.

Dari paparan beberapa ahli tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan hal yang pasti dilakukan oleh setiap orang dan dalam waktu yang lama secara berkelanjutan dengan tujuan menjadikan diri orang tersebut menjadi lebih baik dari perilaku sebelumnya, belajar menambah wawasan dalam berbagai hal yang dipelajari dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2013:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern

a. Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu. Dalam faktor intern yang berpengaruh terhadap belajar dibagi menjadi tiga faktor, yaitu:

1) Faktor Jasmaniah

Factor jasmani siswa yang mempengaruhi kenyamanan anak dalam proses belajar. Factor jasmani dapat berupa kesehatan tubuh maupu cacat tubuh.

2) Faktor Psikologi

Factor psikologis adalah factor yang memengaruhi psikologi anak dalam proses belajar. Faktor-faktor itu antara lain :

- a. Intelegensi;
- b. Perhatian ;
- c. Minat;
- d. Bakat;
- e. Tujuan;
- f. Kematangan;
- g. Kesiapan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya

kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Ekstern

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar individu. Dalam faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dibagi menjadi tiga faktor, yaitu:

1) Faktor Keluarga

Anak yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga maka dari itu, Perlu ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

2) Faktor Sekolah

Semua unsur yang ada di sekolah akan sangat mempengaruhi anak dalam proses belajar entah itu dari kondisi lingkungan Sekolah sampai dengan relasi antara guru dengan siswa dengan masyarakat.

3) Faktor Masyarakat

Lingkungan dimana seorang anak didik bermasyarakat sangat mempengaruhi hasil belajar. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Mulai dari kegiatan di masyarakat, teman bergaul serta kehidupan di masyarakat bagaimana.

2.6.3 Teori Belajar

Teori belajar yang paling umum digunakan adalah teori belajar behavioristik, kognitif, dan humanistik. Berikut adalah penjelasan mengenai teori-teori tersebut.

a) Teori Belajar Behavioristik

Menurut Rifa'i & Anni (2015:121). Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku. Aspek penting dalam aliran behavioristik adalah perubahan tingkah laku tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*) melainkan faktor stimulus yang menimbulkan respon. Oleh karena itu, agar aktivitas siswa mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang menarik dan spesifik sehingga mudah direspon oleh siswa

b) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan teori yang erat hubungannya dengan teori psikologi kognitif. Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada di luar dirinya, melainkan oleh faktor-faktor yang berada pada dirinya sendiri. Berdasarkan pada pandangan itu, teori psikologi kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar.

Pengkajian terhadap teori belajar kognitif memerlukan penggambaran tentang perhatian, memori, elaborasi, rehearsal, pelacakan kembali dan pembuatan informasi yang bermakna. Untuk mengkaji berbagai konsep tersebut, maka lebih

difokuskan pada teori kognitif yang ditekankan pada pendekatan pengolahan informasi.

c) Teori Belajar Humanistik

Dalam pendidikan humanistik, fokus utamanya adalah hasil pendidikan yang bersifat afektif, belajar tentang cara-cara belajar, dan meningkatkan kreativitas serta semua potensi peserta didik. Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggungjawab dan menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (*self-directing*) dan mandiri (*independent*). Disamping itu pendekatan humanistik memandang pentingnya pendekatan pendidikan di bidang kreativitas, minat terhadap seni, dan hasrat ingin tahu. Oleh karena itu pendekatan humanistik kurang menekankan pada kurikulum standar, perencanaan pembelajaran, ujian, sertifikasi pendidik, dan kewajiban hadir di sekolah

Menurut Slameto (2010: 8) terdapat berbagai teori belajar antara lain:

1. Teori Gestalt

Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tapi mengerti dan memperoleh *insight*. Prinsip belajar menurut Gestalt (Slameto, 2015: 9) yaitu belajar berdasarkan keseluruhan, belajar adalah suatu proses perkembangan, siswa sebagai organisme keseluruhan, terjadi transfer, belajar adalah reorganisasi pengalaman, belajar harus dengan *insight*, belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan siswa, dan belajar berlangsung terus-menerus.

2. Teori Belajar J. Bruner

Dasar dari belajar adalah aktivitas anak apabila ia berinteraksi dengan lingkungan social dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan anak merupakan suatu proses social. Interaksi anak dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap lingkungan. Melalui pertukaran ide, anak akan mempunyai pola tingkah laku yang bisa dikatakan sebagai proses belajar.

Proses belajar menurut Brunner adalah meningkatkan partisipasi aktif siswa. Untuk meningkatkan proses belajar perlu lingkungan yang dinamakan “*discovery learning environment*” dimana siswa dapat melakukan penemuan yang baru. Dalam lingkungan banyak hal yang dipelajari, yang digolongkan menjadi *enactive, iconic, symbolic*.

3. Teori Belajar Piaget

Pendapat Piaget mengenai perkembangan proses belajar pada anak-anak adalah sebagai berikut :

- (1) Anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa dan mereka memerlukan pelayanan sendiri dalam belajar.
- (2) Perkembangan mental pada anak melalui beberapa tahapan dan sama bagi semua anak.
- (3) Tahapan tersebut berlangsung sesuai urutan tertentu dan jangka waktu peralihan dari tahap satu ke tahap yang lainnya tidaklah sama pada setiap anak.
- (4) Perkembangan mental anak dipengaruhi 4 faktor yaitu kemasakan, pengalaman, interaksi sosial dan *equilibration*.

(5) Ada 3 tahapan perkembangan yaitu :

- Berpikir intuitif usia 4 tahun
- Beroperasi secara konkret usia 7 tahun
- Beroperasi secara formal usia 11 tahun

4. Teori Belajar R. Gagne

Gagne memberikan dua definisi terkait dengan masalah belajar yaitu :

- (1) Belajar adalah suatu proses memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
- (2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa teori belajar merupakan suatu hal yang mendukung dan mendasari proses belajar. Teori belajar mengungkapkan hubungan antara fenomena yang ada dalam diri siswa.

2.6.4 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran menurut Karwono dan Heni Mularsih (2017: 13) berasal dari kata belajar yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” yang menunjukkan bahwa terdapat unsur dari luar atau unsur eksternal yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses pembelajaran. Mengutip dari Achmad Rifa`i RC dkk (2015:85), Gagne berpendapat bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar dalam rangka mencapai tujuan yang telah diciptakan. Menurut Briggs, pembelajaran adalah peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sehingga memperoleh kemudahan. Seperangkat

peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal apabila siswa belajar sendiri dan bisa bersifat eksternal apabila mendapatkan sesuatu dari guru, lingkungan ataupun lainnya yang bisa memberikan pembelajaran kepada anak tersebut.

Pembelajaran adalah perpaduan dari aktivitas belajar dan mengajar (Susanto, 2016:18). Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara lisan maupun nonlisan (Rifa'i dan Anni, 2012: 159).

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan, maka dapat dijelaskan beberapa ciri pembelajaran sebagai berikut.

1. Pembelajaran harus membuat siswa belajar;
2. Pembelajaran yaitu upaya sadar dan disengaja;
3. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya;
4. Tujuannya ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan;
5. Tolok.

2.7 Hasil Belajar

2.7.1 Arti Hasil Belajar

Indikator yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya adalah hasil belajar. Seperti yang dijelaskan pada poin sebelumnya bahwa proses pembelajaran mengarah pada hasil belajar. Hasil pembelajaran dapat dilihat pada

akhir proses pembelajaran dilakukan menggunakan asesmen dari guru. Hasil belajar yang didapat ini tidak hanya mengarah pada perubahan pengetahuan peserta didik saja namun juga pada perubahan karakter peserta didik. Seperti yang dijelaskan Suprijono (2014:5-6) bahwa hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dalam kegiatan belajar akan menghasilkan hasil belajar yang mencakup nilai-nilai, pola dalam perbuatan, sikap-sikap yang ditunjukkan, pengertian, serta sikap menghargai dan keterampilan. Menurut Suprijono (2015:5-7) Hasil belajar mencakup aspek kecekatan, informasi, dan sikap yang dapat merubah perilaku secara menyeluruh, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kogniti, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Sudjana (20013:3). Rusman, dkk. (2015:12) banyak hal yang akan ditampakkan melalui hasil belajar antara lain kebiasaan, pengamatan, keterampilan, cara berpikir asosiatif, rasional, kritis, sikap, dan hasil

belajar dapat membuat individu menghindari hal yang tidak penting, memiliki rasa apresiasi terhadap sesuatu, dan menampakkan perilaku afektif.

Rifa'i dan Anni (2015:67-73) hasil belajar bisa diartikan dengan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom 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 terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Cakupan kategori hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation).

Pada kurikulum 2013 keenam kategori Bloom tersebut dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman dan tingkat kemampuan siswa guna mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif menurut Bloom dijabarkan dalam tabel sebagai berikut (Permendikbud No. 104, 2014:8).

Tabel 2.1 Kemampuan Berpikir

Berpikir	
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

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*).

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga modifikasi permainan monopoli.

2.7.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2010:54) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor intern (diri siswa) dan faktor ekstern (luar diri siswa atau faktor lingkungan). Faktor dalam terdiri dari (1) jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), (2) psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motifasi, kematangan, kesiapan), (3) dan kelelahan. Faktor luar yaitu: (1) keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga,

pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), (2) sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat peraga, waktu sekolah, standar pembelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), (3) dan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut

a. **Faktor internal**

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. **Faktor eksternal**

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar. Faktor ini sumbernya bisa dari keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dalam proses pengaruhnya tergantung dengan hal atau permasalahan yang ada dalam situasi dan suasana saat itu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli menggambarkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang merupakan hasil dari aktivitas belajar yang ditunjukkan dalam bentuk angka-angka seperti yang dapat dilihat pada nilai rapor. Hasil belajar juga

diartikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan program pendidikan yang ditetapkan.

2.8 Ilmu Pengetahuan Sosial

2.8.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang biasa disingkat menjadi IPS adalah mata pembelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya Murfiah (2016:89). Mata pembelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religus, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan budaya serta berkomunikasi secara produktif.

Hidayati (2010:4) mengemukakan bahwa IPS adalah studi tentang manusia sebagai makhluk sosial yang tersusun dalam masyarakat, dan interaksi antara satu dengan yang lainnya serta dengan lingkungan mereka pada suatu tempat dan waktu tertentu. Pendidikan IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang kompleks, yang tidak dapat dipandang dari satu dimensi belaka, karena keterpaduan merupakan sifat alami dari pendidikan IPS. Dengan belajar IPS diharapkan dapat membantu generasi muda mengembangkan kemampuannya menjadi orang yang cerdas dalam mengambil keputusan untuk kehidupan di masyarakat.

Isjoni (2016:94) menyebutkan beberapa tujuan pendidikan IPS. Berikut ini beberapa tujuan adanya pendidikan IPS:

- a. Pengetahuan

Siswa harus mempunyai dan mengetahui pengetahuan untuk merefleksi dan agar dapat mengambil keputusan dan berperan aktif dalam kehidupan masyarakat.

b. Keterampilan

Keterampilan sangat penting dalam pendidikan IPS. Keterampilan yang dimaksud dapat dikategorikan:

a) *Thinking skills*

Penguasaan dalam keterampilan ini yaitu memberikan kemudahan untuk memahami konsep, pemaknaan, analisis, generalisasi, pengetahuan, serta evaluasi.

b) *Social science inquiry skill*

Penguasaan dalam keterampilan ini yaitu memberikan kemudahan untuk memformulasi atau mengolah pertanyaan ilmiah dan hipotesis, hubungan koleksi data dan penggunaan data untuk menguji hipotesis, dan mendapatkan generalisasi.

c) *Academic or study skill*

Keterampilan ini membantu anak menemukan lokasi, mengorganisir dan mendapatkan informasi dari membaca, mendengar dan observasi, mengomunikasikan secara lisan ataupun tulisan, memahami gambar, peta, grafik dan tabel, menyusun garis waktu, membuat catatan, membuat peta, serta memahami peta.

d) *Group skill*

Keterampilan ini membantu siswa untuk mampu berlaku secara efektif, baik sebagai pemimpin maupun pengikut dalam menyelesaikan masalah, dapat berpartisipasi secara aktif dalam proyek penelitian kelompok, membantu tujuan kelompok, menggunakan kekuatan secara efektif dan memperbaiki situasi kelompok, memberikan kontribusi yang berguna bagi kelompok, komunikasi yang efektif antar anggota kelompok.

c. Nilai dan Sikap

Warga negara harus mengembangkan komitmen demokrasi dan nilai-nilai kemanusiaan yang merupakan hak dan martabat manusia dalam urusan membuat keputusan dalam menentukan tindakan. Kurikulum modern pendidikan IPS mencoba membantu siswa untuk mengembangkan nilai-nilai demokrasi melalui proses pembelajaran mengidentifikasi berbagai sumber nilai, pembenaran nilai serta membantu siswa untuk konsekuensi dalam pemilihan nilai-nilai

Pendidikan IPS di SD menurut Gunawan (2016:51) merupakan salah satu mata pembelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pembelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- b. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat local, nasional dan global;

- c. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- d. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Sedangkan tujuan IPS dalam kurikulum 2013 menurut Hamid yaitu meliputi:

c. Pengetahuan

Tentang kehidupan masyarakat, bangsa dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya.

d. Keterampilan

Berpikir logis dan kritis dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

e. Nilai

Kejujuran dan kerja keras didasari adanya social, budaya, kebangsaan, cinta damai dan kemanusiaan serta kepribadian

f. Sikap

Rasa ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif dan inovaatif serta bertanggungjawab.

2.8.2 Ruang Lingkup dan Tujuan IPS

2.8.2.1 Tujuan IPS di SD

Gunawan (2016:18) menjelaskan bahwa tujuan IPS adalah membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya seras bagi masyarakat dan Negara. Adapun tujuan ilmu pengetahuan sosial menurut Sapriya (2017:194) yaitu: (1)

mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional maupun global.

Tujuan pembelajaran IPS secara umum ialah mengembangkan potensi siswa untuk lebih peka terhadap masalah sosial, memiliki sifat mental positif terhadap ketimpangan terjadi serta terampil mengatasi setiap masalah yang menimpa dirinya maupun masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut: (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah-masalah sosial; (3) dapat menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat; (4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis untuk mengambil tindakan yang tepat; (5) dapat mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat Susanto (2016:145).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu mengenalkan konsep kehidupan bermasyarakat, memiliki kesadaran dan

kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, membuat keputusan untuk menyelesaikan isu-isu dan masalah sosial. Dengan belajar IPS diharapkan siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab.

2.8.2.2 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

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 meliputi; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan meliputi; (3) sistem sosial dan budaya meliputi; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan meliputi.

Gunawan (2016:51) menyebutkan ruang lingkup mata pembelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. Sistem sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan;
5. IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni: mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran ketegantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Ruang lingkup IPS menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat maupun manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologis sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik, ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai tingkat desa organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional sampai ke tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi. Tiap unsur yang menjadi subsistem dari ruang lingkup tersebut, berkaitan satu sama lain sebagai cerminan kehidupan sosial manusia dalam konteks masyarakatnya. Dengan demikian, ruang lingkup itu tidak hanya luas cakupannya, juga meliputi aspek dan unsur yang besar kuantitasnya. Ruang lingkup IPS yang tercantum dalam kurikulum meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, berlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Susanto, 2016:160).

Berdasarkan pendapat tersebut dijelaskan 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. Dalam penelitian ini ruang lingkup yang berkaitan dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia yang terdapat pada bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* termasuk dalam ruang lingkup IPS sistem sosial dan budaya. Dalam Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia.

2.8.2.3 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD

Mukminan (dalam Hidayati, 2008: 27) berpendapat bahwa strategi penyampaian pengajaran IPS sebagian besar didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*". Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Struktur kurikulum merupakan pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, mata pembelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan.

2.8.2.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pembelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada ayat terdiri atas: (1) kompetensi inti sikap spiritual; (2) kompetensi inti sikap sosial; (3) kompetensi inti pengetahuan; dan (4) kompetensi inti keterampilan (Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018).

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pembelajaran IPS
Kelas V

Kompetensi Inti 3	Kompetensi Inti 4
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi,

ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

Sumber : Permendikbud No 37 tahun 2018

Batasan materi berdasarkan rumusan KD dalam muatan pembelajaran IPS kelas V peneliti membatasi materi IPS pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dengan indicator yaitu: 1) Menganalisis peristiwa system tanam paksa 2) Menyebutkan tokoh perlawanan di beberapa daerah pada masa penjajahan portugis 3) Menyebutkan tokoh perlawanan di beberapa daerah pada masa penjajahan Belanda 4) Merinci peristiwa terkait masa portugis dan belanda di kelas V. Alasan memilih materi tersebut menurut peneliti materi dapat digunakan sebagai

media pembelajaran *Ular Tangga modifikasi Monopoli* karena cakupan materi memuat sejarah mengenai peristiwa-peristiwa Masa Penjajahan di Indonesia mulai dari alur peristiwanya sampai dengan siapa saja tokoh yang terlibat.

2.9 Kajian Empiris

Merupakan uraian sistematis tentang hasil- hasil penelitian relevan dan sesuai dengan substansi yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang relevan antara lain sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iis Maisyaroh dan Purwaningsih pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar ips kelas iv sd donotirto tahun ajaran 2015/2016” yang menunjukkan hasil bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk subjek struktur ruang dan berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil siswa yaitu pretes rata-rata dari 26 siswa adalah 6,4 setelah adanya media pembelajaran meningkat menjadi 8,5.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aini Indriasih pada tahun 2015 dengan judul “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD” mengatakan bahwa Pembelajaran Tematik dengan menerapkan Alat Permainan Edukatif ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif sehingga meningkatkan karakter dan prestasi belajar. Kesimpulan dari pembelajaran ini adalah: (1) keaktifan siswa saat pembelajaran

menunjukkan kategori sangat aktif. Hal ini terlihat dari kegiatan dalam menjawab pertanyaan kartu pintar, dan mengisi kartu monitoring; (2) keterampilan proses siswa menunjukkan kategori sangat terampil, ini diketahui dari kegiatan menyelesaikan tugas LKS maupun pengisian kartu monitoring, untuk menilai aktifitas temannya; (3) kontribusi keaktifan siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar, dengan nilai sig 64,8 % sedangkan pengaruh variabel lain 35,2%.; (4) keterampilan proses mempengaruhi hasil belajar sebesar 61,6%, pengaruh variabel lain sebesar 38,4% ; (5) Uji Beda menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa berbeda signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

3. 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 menunjukan bahwa media UTAMA media dapat dikatakan layak dan praktis untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Latiful Amin, Sri Sulistyorini dan Sugianto pada tahun 2019 dengan judul *“The Increase of Students Science Cognitive using Snake Ladder Media”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan permainan papan ular dan tangga berpotensi untuk mempromosikan keinginan siswa untuk berbicara di dalam teman sebaya.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Arfani dan Atika Sulistia pada tahun 2019 dengan judul *“Teaching Speaking Using A “Snake And Ladder” Board Game: A Teacher Story”* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan sains kognitif siswa menggunakan media tangga ular.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arif pada tahun 2018 dengan judul *“The Use Of Snake And Ladder Game And Cooperative Learning To Improve Students' Speaking Skills”* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan, para siswa merasa senang dan lupa melakukan kesalahan. Mereka tidak merasa takut lagi untuk membagikan ide-ide mereka dengan bahasa Inggris di depan teman-teman mereka, bermain game juga dapat membuat para siswa mengalami tantangan. Para siswa juga dapat belajar bagaimana menjadi sportif. Jika mereka mulai tertarik pada sesuatu, mereka akan bekerja keras dan melakukan yang terbaik. Mereka akan lebih kreatif dan berpikir untuk mencoba menjadi pemenang permainan. Permainan akan benar-benar membawa siswa untuk mematuhi aturan untuk berbicara lebih banyak.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Heru Mudiyanto pada tahun 2017 dengan judul *“ Differences Of Effectiveness Of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) And Group Working On Learning Result At*

Elemntary School” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan metode pembelajaran kelompok untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran IPS di kelas VI sekolah dasar dalam aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, dan untuk melihat apakah ada perbedaan Signifikansi antara pembelajaran kooperatif metode tipe TGT dengan metode pembelajaran kelompok biasa

8. Penelitian Setiawati Eka dan Elih Solihatulmilah dalam Jurnal PETIK ISSN 2460-7363 pada (Vol. 5 No. 1, Maret 2019) dengan judul “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak” menunjukkan hasil Meningkatkan kemampuan moral agama dengan permainan ular tangga tergantung pada pada banyaknya peluang yang disediakan tentang keterlibatan dalam penggunaan media yang disediakan oleh kolaborator. Untuk mengeksplorasi interaksi dan kemampuan moral agama anak, tanggapan kolaborator dalam menanggapi anak harus dilakukan dengan praktek yang berhubungan dengan moral agama, dengan praktek anak melakukan langsung sehingga akan lebih mudah diingat oleh anak Meningkatkan kemampuan moral agama dengan permainan ular tangga tergantung pada pada banyaknya peluang yang disediakan tentang keterlibatan dalam penggunaan media yang disediakan oleh kolaborator. Untuk mengeksplorasi interaksi dan kemampuan moral agama anak, tanggapan kolaborator dalam menanggapi anak harus dilakukan dengan praktek yang berhubungan dengan moral agama, dengan praktek anak melakukan langsung sehingga akan lebih mudah diingat oleh anak.

9. Penelitian Surati dkk. dalam *Ar-Razi Jurnal Ilmiah* ISSN 2503-4448 pada (Vol. 5 No. 1, Februari 2017) dengan judul “Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Berbasis *Flash* Pada Materi Teori Atom Kelas X Sma Negeri 2 Pontianak” menunjukkan hasil bahwa media permainan ular tangga *flash* valid dan efektif digunakan untuk pembelajaran karena sudah dibuktikan dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
10. Penelitian Ferryyka Putri Zudhah dalam *Magistra* ISSN 0215-9511 pada (No. 100 Th. XXIX, Juni 2017) dengan judul Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar menunjukkan hasil Pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi,, menemukan sendiri, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam- macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi Guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa agar terampil dalam menemukan konsep pengetahuan dengan pengalaman sendiri melalui suasana pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan.
11. Penelitian Jamalia dalam *Jurnal PGSD* ISSN 2599-0691 pada (No. 11, No. 2 Tahun 2018) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi” menunjukkan hasil bahwa media ular tangga mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa

12. Penelitian Hendrik Mentara dkk. dalam Tadulako *Journal Sport Sciences and Physical Education* ISSN 2337-4594 pada (Vol. VII No. 2, Juli—Desember 2017) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Model Terpadu Madani” yang menunjukkan hasil bahwa dengan adanya media permainan ular tangga, mampu memotiasi siswa menjadi semangat belajar yaitu dengan cara ikut melaksanakan praktik materi denyut nadi yaitu dengan bermain ular tangga orang.
13. Penelitian Agustini Amilia P.R. dalam Unesa *Journal of Chemical Education* ISSN 2252-9454 pada (Vol. 5 No. 2, pp. 366-344, Mei 2016) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA” Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa menunjukkan hasil bahwa media permainan ular tangga materi senyawa Hidrokarbon layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.
14. Penelitian Rahmawati Anisa Tri Dkk. dengan judul “*Development of Snakes and Ladders as Teaching Tool in Contextual Teaching and Learning to Improve the Learning Outcome in Subject of Natural Science*” menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga dengan model CTL efektif digunakan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk digunakan guru .
15. Penelitian Nugraheti Sismulyasih Dkk. dalam *Joyful Learning Journal* ISSN 2252-6366 pada (Vol. 6 No. 3, 2017) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana” Untuk Siswa Kelas II

menunjukkan siswa senang dengan adanya media permainan ular tangga mampu membangkitkan kreatifitas dan partisipan siswa dalam proses pembelajaran.

16. Penelitian Rohmatan Novinda Fauzuna dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi ISSN 2252-6366 pada (Volume 04 Nomor 03 2016) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pembelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung Permainan Ular tangga menggunakan model ADDIE” yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga layak dan efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dan siswa merespon baik terhadap penggunaan media permainan ular tangga.
17. Penelitian Prayogo Budi Adi Dkk. dalam *Joyful Learning Journal* pada (Volume 06 Nomor 04 Tahun 2017) dengan judul “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika” menyebutkan bahwa media permainan monopoli materi penjumlahan dan pengurangan cocok digunakan dalam proses pembelajaran.
18. Penelitian Karimah Rifqi Atihatul Dkk. dalam Jurnal Pendidikan Fisikaa ISSN 2338-0691 pada (Volume 06 Nomor 01 Tahun 2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII” menunjukkan bahwa media permainan ular tangga fisika sudah diuji melalui beberapa tahapan penelitian dan sudah divalidasikan oleh tim ahli sehingga media permainan ular tangga layak digunakan

19. Penelitian Muthmainnah Dkk. dalam Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan pada (Volume 09 Nomor 01 Maret, 2014) dengan judul “Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak” menunjukkan Melalui ular tangga modifikasi menjadikan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena anak bergerak aktif sehingga dapat mengembangkan aspek fisik motorik, huruf atau kata yang ada dalam media permainan ular tangga.
20. Penelitian Prastiwi Citra Enggar dan Nursalim dalam Jurnal BK Unesa pada (Volume 04 Nomor 03, 2014) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya” menunjukkan hasil bahwa media permainan ular tangga perencanaan karier mampu menunjang dan mendukung fasilitas layanan bimbingan dan konseling.
21. Penelitian Widowati Febryna dalam Jurnal PGSD pada (Volume 02 Nomor 01, 2014) dengan judul “Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan” menunjukkan bahwa penerapan media ular tangga pada pembelajaran tematik dapat membantu meningkatkan keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran, dan nilai prestasi hasil belajar siswa dalam materi lingkungan sekitar. Hal ini terbukti dengan kemampuan guru dalam melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran mendapatkan hasil sangat baik sekali dan hasil belajar siswa meningkat.
22. Penelitian Astrianingsih Dkk. dengan judul “Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah Dasar Dalam Pencegahan

Impaksi Serumen di SDN Tambaksari III Surabaya” menunjukkan bahwa dengan menggunakan media permainan ular tangga, siswa mampu berpikir tentang pentingnya menjaga dan merawat telinga.

23. Penelitian Fakhruddin Dkk. dalam ABDIMAS ISSN 2307-4531 pada (Volume 21 Nomor 02, Desember 2017) dengan judul “IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013” menunjukkan bahwa adanya media sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.. dengan adanya media siswa menjadi lebih antusias lebih memperhatikan.
24. Penelitian Rahmaibu Farida Hasan Dkk. dalam Jurnal Kreatif pada September 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn menunjukkan bahwa adanya media sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.. dengan adanya media siswa menjadi lebih antusias lebih memperhatikan.
25. Penelitian Margono dengan judul “*The Ladder-Snake Game And Physical Education*” menunjukkan bahwa media ular tangga cocok digunakan untuk mencairkan suasana dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan menciptakan suasana menjadi terkendali.
26. Penelitian Munisah Dkk. dalam Jurnal Kreatif pada (Volume 08 Nomor 02, 2018) dengan judul “Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning” Dalam Menciptakan Sekolah Hijau menunjukkan pentingnya penanaman kepedulian lingkungan sejak dini, dan hal ini termuat dalam nilai yang diajarkan dalam pembelajaran IPS.

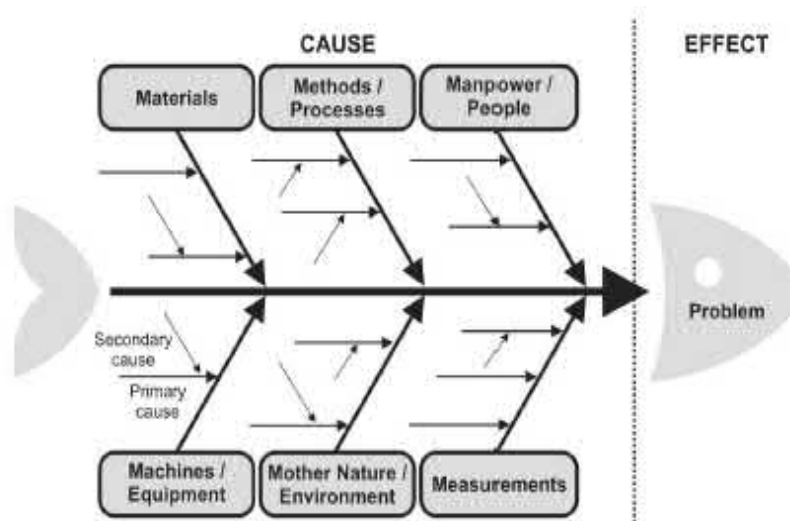
27. Penelitian Wahyuni Sri Dkk. dalam *Joyful Learning Journal* ISSN 2252-6366 pada (Volume 01 Nomor 02, 2012) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan.

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 mengetahui pengembangan media ular tangga modifikasi monopoli untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V A SDN Petompon 02 Semarang.

2.10 Kerangka Berpikir

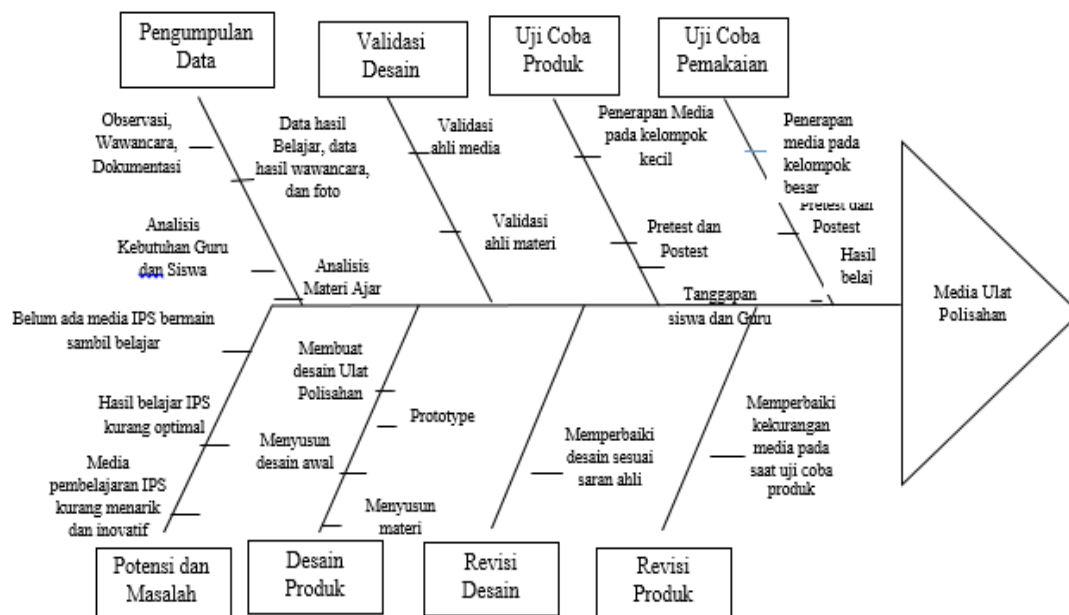
Sugiyono (2016:117) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V A di SDN Petompon 02 Semarang belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan antara lain 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 pembelajaran 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 permainan ular tangga modifikasi monopoli pada pembelajaran IPS materi Masa Penjajahan di Indonesia dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus untuk mengingatnya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian dengan diagram kerangka berpikir sebagai berikut yaitu :



Gambar 2.4 Diagram Fishbone dari Jurnal Ishikawa

Berikut Gambar Fishbone yang sudah disesuaikan dengan penelitian terkait



Gambar 2.5 Diagram Fishbone Pengembangan Media Ular Tangga modifikasi Permainan Monopoli

2.11 Hipotesis

Sugiyono (2015:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dan mengembangkan media ular tangga ketrampilan guru, aktivitas siswa dan kualitas pembelajaran IPS pada Kelas V A SDN Petompon 02.

Ho1 : Media “Ulat Polisahan” tidak layak digunakan dalam muatan pembelajaran IPS materi masa penjajhan di Indonesia

Ha1 : Media “Ulat Polisahan” layak digunakan dalam muatan pembelajaran IPS materi masa penjajhan di Indonesia

Ho2 : Media “Ulat Polisahan” tidak efektif digunakan dalam muatan pembelajaran

IPS materi masa penjajhan di Indonesia

Ha2 : Media “Ulat Polisahan” efektif digunakan dalam muatan pembelajaran IPS

materi masa penjajhan di Indonesia

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran dan sekaligus mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPS materi Masa Penjajahan di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi pada pengembangan media ular tangga modifikasi permainan monopoli di kelas V A SD telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.
2. Berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi pada pengembangan media ular tangga modifikasi permainan monopoli di kelas V A SD telah memenuhi kriteria sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang pada awalnya rata-rata 51,53 menjadi 87,33 atau memiliki peningkatan sebesar 33.13 dan *n-gain* sebesar 0.72303 dengan kriteria tinggi.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, media ular tangga modifikasi permainan monopoli ini peneliti menyampaikan beberapa saran yang bermanfaat untuk pengembangan produk yang lebih baik.

1. Hasil pengembangan media ular tangga modifikasi permainan monopoli ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Media ular tangga modifikasi permainan monopoli ini dapat dikembangkan pada mata pembelajaran yang lainnya dengan mengembangkan berbagai konsep mata pembelajaran yang akan dirancang didalamnya.
3. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas, guru dapat mengkombinasikan media ular tangga modifikasi permainan monopoli dengan model pembelajaran yang dinilai lebih efisien dan berpusat pada peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, bervariasi, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ach. Amirudin, I Nyoman Sudana Degeng, dan Suciyani Suaeb. 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. Januari 2018. Halaman 146-154
- Agustania Haryanti, Harmanto, dan Farid Ahmadi. 2017. Keefektifan Media *Pop-Up Book* Pada Model *Cooperative Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 6 Nomor 3. September 2017. Halaman 188-196
- Agustini Amilia Pramitadan Rudiana. 2016. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol. 5, No.2. May 2016. Halaman 336-344
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aryad. Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atika Sulistia, Sri Arfani. 2018. *Teaching Speaking Using A "Snake And Ladder" Board Game: A Teacher Story. Research and Innovation in Language Learning* Vol. 2 Nomor 1, January 2019, pp. 65-74
- Atip Nurharini dan Maulana Dias Putra. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Audio Visual. *Joyful Learning Journal*. Volume 4 Nomor 1. Maret 2015. Halaman 1-10

- Aqib, Zainal. 2015. *Model – model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Christian Kungku, Hendrik Mentara, dan Marhadi. 2017. Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Model Terpadu Madani. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*. Volume VII, Nomor 2 Juli – Desember 2017. Halaman 58-72
- Citra Enggar Prastiwi. 2014. Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier Dalam Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya. *Jurnal BK Unesa*. Volume 04 Nomer 03 Tahun 2014. Halaman 594-602
- Dananjaya, Utomo. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Nuansa
- Daru Wahyuningsih., Rifqi Fatihatul Karimah, dan Supurwoko. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika* Volume 2 Nomor 1. Maret 2014. Halaman 6-10
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Debby May Puspita, Edy Surya. 2017. *Development Of Snake-Ladder Game As A Medium Of Mathematics Learning For The Fourth-Grade Students Of Primary School*, Volume 33 Nomor 3, hal. 291-300
- Debi Adis Setiawan, Siti Malikhah Towaf, dan Wahjoedi. 2018. Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 3 Nomor 9. September 2018. Halaman 1133-1141

- Dedi Kuswandi, Ery Tri Djatmiko, dan Moch. Chabib. 2017. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 2 Nomor 7. Juli 2017. Halaman 910-918
- Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, dan Stephani Diah Pamelasari. 2014. 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*. Volume 3 Nomor 3. November 2014. Halaman 662-668
- Eka Setiawati, Desri, dan Elih Solihatulmilah. 2019. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*. Volume 5 Nomor 1. Maret 2019. Halaman 85-91
- Eko Pujiono, Indirawati Safitri, dan Cahyo Budi Utomo. 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 Guru*. Volume 3 Nomor 2. Halaman 213-221
- Endang Susilowati. 2016. Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 32 Semarang. *Jurnal Scientia Indonesia*. Volume 1 Nomor 1. April 2016. Halaman 45-55
- Erwin Putera Permana dan 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 2016. Halaman 66-70
- Ery Tri Djatmika, I Nyoman Sudana Degeng, dan Irmawati. 2017. Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 2 Nomor 5. Mei 2017. Halaman: 604-609

- Ferryka Putri Zudhah. 2017. Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Magistra* No. 100 Th. XXIX Juni 2017. Halaman 58-65
- Febryna Widowati. 2014. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan. *Jurnal PGSD*. Volume 02 No. 01 Tahun 2014. Halaman 1-10
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Heru Mudiyanto. 2017. Differences Of Effectiveness Of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) And Group Working On Learning Result At Elemntary School. *Journal of Elementary Education*, Volume 1 Nomor 1
- Herwiyati dan Kurniana Bektiningsih. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Mind Mapping* Berbantuan Video Pembelajaran. *Joyful Learning Journal*. Volume 3 Nomor 2. Juni 2014
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ilya Krisnana, Norma Astrianingsih, dan Kristiawati, Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah Dasar Dalam Pencegahan Impaksi Serumen di SDN Tambaksari III Surabaya
- Istiqomah, dan Isa Ansori. *The Effectivenss Of Teams Games Tournament Model To The 5th Grade Students' Learning Outcomes On Social Science*. Halaman 21-26
- Jamalia. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*. Volume 11 Nomor 2 Halaman 100-105

- Jasdilla L., Kuswendi U., dan Ramdhani S. 2017. Hasil Belajar Dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *TPS*.
- Maria Ulfa. 2015. Keefektifan Metode *Make A Match* Dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Elementary Education*. Volume 4 Nomor 1. Januari 2015
- M, Husna A. 2009. *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi
- Moh. Adnan Khohar, Munzil, dan Ruminiati. 2016. Penerapan *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 1 Nomor 9. September 2016. Halaman: 1869-1873
- Mohammad Latiful Amin, Sri Sulistyorini & Sugianto. 2019. *The Increase of Students Science Cognitive using Snake Ladder Media*. *Journal of Primary Education*, Volume 9 Nomor (1) (2020) : 68 – 74. Doi: <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i1.28754>
- Moh. Zainuddin, Ruminiati, dan Tita Nur Azizah. 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. Januari 2018. Halaman 121-124
- Muhammad Arif. 2018. *The Use Of Snake And Ladder Game And Cooperative Learning To Improve Students' Speaking Skills*.
- Mulyani Sumantri, Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Nur Hayati, Muthmainnah, dan Ika Budi Maryatun, 2016. Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Volume 9 Nomor 1, Maret 2016. Halaman 23-34
- Nur Hayati, Muthmainnah, dan Ika Budi Maryatun, 2016. Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan

- Anak. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. Volume 9 Nomor 1, Maret 2016.
Halaman 23-34
- Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah
Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang KD dan Struktur Kurikulum SD-MI
- Prasetyo Adi Nugroho. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran IPS Terpadu
Berbasis Lingkungan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 22 No 2. Desember
2016. halaman 125-133
- Punadji Setyosari, Ruminiati, dan Sarnoko. 2016. Penerapan Pendekatan SAVI
Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil
Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal
Pendidikan, Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 1 Nomor 1. Juli
2016. Halaman: 1235-1241
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta;Pustaka Pelajar.
- Puteri Yanuarti, Siti Khirunisyah, dan Eko Purwanti. 2016. Keefektifan Model
Pembelajaran *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal
Kreatif*. September 2016. Halaman 73-80
- Rifa'I, Achmad., & Anni, C.T. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rifqi Afandi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di
Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*.
- Rochmanto Yanto. 2015. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games
Tournament*) Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas VIII Dengan
Memanfaatkan *Facebook* Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of
Education Social Studies*. Volume 4 Nomor 1. Agustus 2015. Halaman 1-7
- Rohmatun Novinda Fauzuna. 2016. Pengembangan Permainan Ular Tangga
Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pembelajaran Dasar – Dasar

- Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume 04 Nomor 03 2016. Halaman 1-6
- Sadiman, Arief., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sapriya.2012.*Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*.Bandung:Rosda.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto, 2010. *Belajar Faktor – Faktor Mempengaruhi*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Sri Wahyuni, Munisah, dan Tri Murtiningsih. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif. *Joyful Learning Journal*. Volume 3 Nomor 4. Desember 2014. Halaman 176-181
- Sri Sulistyorini, Anissa Tri Rahmawati, dan Mujiyono. Development of Snakes and Ladders as Teaching Tool in *Contextual Teaching and Learning* to Improve the Learning Outcome in Subject of Natural Science.
- Sudarmiatin, Wahjoedi, dan Yayan Inriyani. 2017. Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar IPS Melalui Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 2 Nomor 7. Juli 2017. Halaman 955-962
- Sudjana, 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarjo, Budi Adi Prayogo, dan Trimurtini. 2017. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*. Volume 6 Nomor 4. Desember 2017. Halaman 228-234
- Sukarir Nuryanto, Yunaning Dwi Putranti, dan Nugraheti Sismulyasih. 2017. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana

Untuk Siswa Kelas II. *Joyful Learning Journal*. Volume 6 Nomor 3.
September 2017. Halaman 154-161

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
Jakarta:Prenadamedia Group.

Tuti Kurniati, Surati, dan Dini Hadiarti. 2017. Pengembangan Media *Game* Ular
Tangga Berbasis *Flash* Pada Materi Teori Atom Kelas X SMA Negeri 2
Pontianak. *Ar Razi Jurnal Ilmiah*. Volume 5 Nomor 1. Februari 2017.
Halaman 119-132