



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN  
PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA UNTUK  
SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01  
KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Chusna Milata Ningrum  
1401416310**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

**PERSETUJUAN  
PEMBIMBING**

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah  
Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN 01 Tugurejo Kota Semarang", karya:

Nama : Chusna Milata Ningrum

NIM 1401416310

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 5 Juni 2020

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd  
NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

Farid Ahmadi, S.Kom.,M.Kom,Ph.D  
NIP. 197701262008121003

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa kelas V SDN 01 Tugurejo Kota Semarang" karya,

Nama : Chusna Milata Ningrum

NIM : 1401416310

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin tanggal 22 Juni 2020.


Semarang, 22 Juni 2020

Panitia Ujian Skripsi,


Ketua,

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


Penguji I,

  
Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd.  
NIP196203121988032001

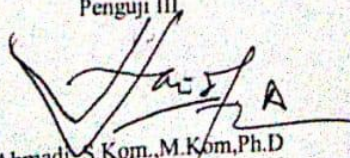
Sekretaris

  
Moh. Fathurrahman, S. Pd., M. Sn.  
NIP 197707252008011008s

Penguji II,

  
Novi Setyasto, S. Pd., M. Pd.  
NIP 199011102015041001

Penguji III,

  
Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D  
NIP. 197701262008121003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Chusna Milata Ningrum

NIM : 1401416310

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

Judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah  
Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota 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 temuan  
orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 5 Juni 2020

Peneliti



Chusna Milata Ningrum

NIM 1401416310

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. “Seorang guru yang baik bisa menginspirasi harapan, menyalakan imajinasi, dan menanamkan cinta belajar. ” (Brad Henry)
2. “Hasil tertinggi dari pendidikan adalah toleransi, karena semakin seseorang paham perbedaan, dia akan paham makna kebersamaan.” (Hellen Keller)
3. “Budaya Indonesia dapat menjadi pemersatu apabila kita memiliki rasa bangga terhadap budaya yang kita miliki. ” (Lutfi TMA)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan kasih sayang, serta semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang”.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbangan saran dari segala pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk meneruskan penelitian hingga selesai;
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D Dosen Pembimbing, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd Dosen Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
6. Novi Setyasto, S. Pd., M. Pd Dosen Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
7. Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd sebagai validator media, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sehingga dapat digunakan untuk penelitian;

8. Fitria Dwi Presetyaningtyas, S.Pd., M.Pd sebagai validator materi, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sehingga dapat digunakan untuk penelitian;
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang senantiasa mendidik dan memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan di PGSD;
10. Riyatni S. Pd., kepala SDN Tugurejo 01 Semarang, yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin untuk melakukan penelitian;
11. Denny Andre Casidy, S.Pd., Guru Kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian;
12. Muh. Hisam, Amd., sebagai pustakawan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, yang senantiasa membantu peneliti dalam melakukan studi pustaka guna penyusunan skripsi;
13. Kedua orang tua Bapak Priyono dan Ibu Surati, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
14. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata hanya kepada Allah kita memohon berkat dan anugerah-Nya. semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca terutama dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

Semarang, 22 Juni 2020

Peneliti



Chusna Milata Ningrum

NIM 1401416310

## ABSTRAK

*Ningrum, Chusna Milata. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN 01 Tugurejo Kota Semarang. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D 272hlm.*

Banyak penyebab yang melatarbelakangi suatu pembelajaran belum dapat berjalan dan mendapat hasil yang diharapkan. Faktor penyebabnya dapat berawal dari kurikulum, rancangan pelaksanaan pembelajaran ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran. Pada kegiatan pra penelitian di SDN Tugurejo 01 Kota Semarang terdapat beberapa akar permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut berdampak pada kualitas pembelajaran masih kurang maksimal. Perbaikan kualitas pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang dikemas dalam permainan edukatif yaitu media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan dan kelayakan media papan permainan roda jelajah Indonesia dalam pembelajaran IPS. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media papan permainan roda jelajah Indonesia yang layak dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and development* (penelitian dan pengembangan) dengan langkah meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, produk akhir. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik nontes meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: media papan permainan roda jelajah Indonesia dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media dengan persentase komponen kelayakan isi materi 85,41% dengan kriteria layak dan komponen penyajian media 80,76% dengan kriteria layak.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran muatan IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi Indonesia. Saran dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia direkomendasikan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai inovasi baru dalam media yang dikemas melalui permainan pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** permainan edukatif; roda jelajah Indonesia; IPS



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	11
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Pembatasan Masalah .....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	14
2.1 KAJIAN TEORI .....	14
2.1.1 Hakikat Belajar .....	14

2.1.1.1 Pengertian Belajar .....	14
2.1.1.2 Teori Belajar .....	15
2.1.2 Hakikat Pembelajaran.....	20
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran .....	20
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran.....	22
2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	24
2.1.2.4 Tujuan Pembelajaran.....	27
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran.....	28
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	28
2.1.3.2 Jenis - Jenis Media Pembelajaran .....	31
2.1.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	34
2.1.3.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	37
2.1.4 Hakikat Game atau Permainan .....	40
2.1.4.1 Pengertian Game atau Permainan Edukatif .....	40
2.1.4.2 Peranan Game dalam Pembelajaran .....	43
2.1.4.3 Jenis-Jenis Game atau Permainan .....	45
2.1.4.4 Permainan Papan (Board Game).....	46
2.1.4.5 Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia .....	50
2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPS .....	58
2.1.5.1 Pengertian IPS.....	58
2.1.5.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan IPS .....	60
2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS .....	63
2.1.5.4 Muatan IPS di SD Kelas V Tema Peristiwa dalam Kehidupan .....	64

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif Learning .....	67
2.1.6.1 Pengertian Kooperatif Learning .....	67
2.1.6.2 Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) .....	69
2.1.6.3 Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) .....	69
2.1.6.4 Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) .....	70
2.1.7 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia .....	71
2.2 Kajian Empiris .....	72
2.4 Kerangka Berfikir .....	80
2.5 Hipotesis .....	83
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>85</b>
3.1 Desain Penelitian .....	85
3.1.1 Model Pengembangan .....	85
3.1.2 Prosedur Penelitian.....	88
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	91
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	93
3.3.1 Data .....	93
3.3.2 Sumber Data .....	93
3.3.3 Subjek Penelitian.....	93
3.4 Variabel Penelitian .....	94
3.4.1 Variabel Bebas (Independen Variable) .....	95
3.5 Definisi Operasional Variabel .....	95
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	97
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data .....	97

3.6.1.1 Teknik Non Tes.....	98
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	101
3.7 Uji Kelayakan .....	103
3.8 Teknis Analisis Data .....	104
3.8.1 Analisis Deskriptif .....	104
3.8.2 Analisis Data Produk.....	105
3.8.2.1 Analisis Kelayakan Media .....	105
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>107</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	107
4.1.1 Perancangan Pengembangan Produk Media.....	107
4.1.1.1 Analisis Data Angket Kebutuhan Guru dan Siswa .....	108
4.1.1.2 Rancangan Desain Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia .....	114
4.1.2 Hasil Produk .....	122
4.1.2.1 Hasil Penilaian Kelayakan Media .....	122
4.1.2.2 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media .....	122
4.1.2.3 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi.....	126
4.1.2.4 Revisi Produk.....	130
4.1.2.5 Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia.....	131
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>137</b>
5.1 Simpulan.....	137
5.2 Saran.....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>139</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang ...	13
Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V .....	60
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	96
Tabel 3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	104
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia.....	107
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media .....	109
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia .....	112
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia .....	123
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia .....	127
Tabel 4.5 Perbaikan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Berdasarkan Saran Ahli.....	131
Tabel 4.6 Desain Kartu Pertanyaan .....	135

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale .....	27
Gambar 2.2 Diagram Fishbone Pengembangan Media Roda Jelajah Indonesia .....	83
Gambar 3.1 Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2016:35) .....	86
Gambar 3.2 Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (Sugiyono, 2015:409) .....	87
Gambar 3.3 Skema Penelitian dan Pengembangan .....	88
Gambar 3.4 Bagan Prosedur R&D dengan Modifikasi (Sugiyono, 2012: 409) .....	89
Gambar 4.1 Desain Papan Permainan Jelajah Indonesia .....	115
Gambar 4.2 Desain Roda Putar .....	116
Gambar 4.3 Desain Bagian Depan Kartu Pertanyaan.....	117
Gambar 4.4 Desain Bagian Belakang Kartu Pertanyaan .....	117
Gambar 4.5 Desain Bagian Depan Kartu Informasi .....	118
Gambar 4.6 Persentase Hasil Uji Ahli Media Pada Setiap Aspek Penilaian.....	125
Gambar 4.7 Persentase Hasil Uji Ahli Materi Pada Setiap Aspek Penilaian.....	129
Gambar 4.8 Desain Cover Box Media Roda Jelajah Indonesia .....	131
Gambar 4.9 Desain Papan Permainan Jelajah Indonesia .....	132
Gambar 4.10 Desain Roda Putar Pengganti Dadu .....	132
Gambar 4.11 Desain Roda Jelajah Indonesia .....	133
Gambar 4.12 Desain Buku Petunjuk Permainan .....	134

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media .....	148
Lampiran 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	150
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru Siswa .....	152
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru Siswa .....	154
Lampiran 5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	156
Lampiran 6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media .....	159
Lampiran 7 Lembar Angket Kebutuhan Siswa .....	162
Lampiran 8 Lembar Angket Kebutuhan Guru .....	165
Lampiran 9 Lembar Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Media .....	168
Lampiran 10 Lembar Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Media .....	179
Lampiran 11 Silabus Pembelajaran .....	189
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	196
Lampiran 13 Hasil Wawancara di SDN Tambakaji 01.....	364
Lampiran 14 Lembar Angket Kebutuhan Siswa .....	240
Lampiran 15 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	243
Lampiran 16 Lembar Angket Kebutuhan Guru.....	245
Lampiran 17 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru .....	248
Lampiran 18 Lembar Validasi Penilaian oleh Ahli Media .....	250
Lampiran 19 Lembar Validasi Penilaian oleh Ahli Materi.....	254
Lampiran 20 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media dan Materi .....	25

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan arus globalisasi yang semakin pesat. Adanya kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya perubahan dalam dunia pendidikan yaitu sistem pendidikan nasional. Dijelaskan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pendidikan sangat berkontribusi dalam mencetak generasi penerus bangsa sebagai bekal di zaman yang semakin maju dan penuh tantangan global. Sesuai dengan bunyi UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, pada umumnya pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, agar dapat mencapai standar kompetensi lulusan satuan pendidikan. Seperti yang tercantum dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan



menengah memiliki kompetensi pada tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Sejalan dengan UU Sisdiknas, kompetensi inti dan kompetensi dasar ibarat anak tangga yang harus ditapak peserta didik untuk sampai pada kompetensi lulusan jenjang satuan pendidikan. Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 37 tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 menyebutkan kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan pembelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat SD/MI menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pembelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI muatan pembelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Sedangkan ruang lingkup muatan pembelajaran IPS meliputi aspek-aspek yaitu (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial budaya, (4)

perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP 2006:175). Oleh sebab itu, muatan pembelajaran IPS sangat berperan dalam pembentukan karakter siswa dalam dunia pendidikan sehingga menghasilkan keberhasilan dalam belajar dan mempunyai rasa toleransi atau, saling menghargai, saling percaya, dan gotong royong.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS. Tujuan utama IPS menurut Mutiani (2017)) adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat di tingkat lokal, nasional, maupun global. Oleh karena itu, peranan IPS sangat penting untuk mendidik peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan IPS tersebut memberikan tanggung jawab terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS di sekolah dalam mencapai kualitas pembelajaran yang baik.

Namun pada kenyataannya masih ditemukan masalah-masalah dalam mengimplementasi pembelajaran IPS. Sapriya (2017) mengemukakan dalam bidang pendidikan IPS (PIPS), baik yang bersifat school based maupun community based tantangan yang dihadapi tidaklah sederhana, tantangan mendesak yang perlu dijawab adalah terkait dengan upaya peningkatan kualitas (mutu) pendidikan. Salah satu variabel yang punya kontribusi cukup besar terhadap baik buruknya kualitas pendidikan. Perbaikan kualitas pendidikan ini dapat dilakukan dengan perbaikan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan media tidak terkecuali

pada muatan pembelajaran IPS. Kelemahan pembelajaran dalam pendidikan termasuk dalam pembelajaran IPS mengenai terbatasnya aktivitas belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Karima dan Ramadhani (2018) menjelaskan pembelajaran IPS dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, sehingga tidak mungkin dapat memperkenalkan seluruh nilai- nilai kehidupan manusia kepada siswa. Oleh karena itu strategi yang jitu sangat diharapkan dalam pembelajaran IPS ini. Proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di sekolah/madrasah selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa-siswa untuk belajar lebih aktif.

Sedangkan Birsyada (2015) menjelaskan kendala umum dalam proses pembelajaran IPS sejarah yang dirasakan para siswa adalah betapa tidak menariknya proses pembelajaran, sementara pelajaran sejarah sebagai bagian dari pembelajaran IPS amat penting untuk menyiapkan warga negara yang baik maupun ilmuwan yang berwawasan luas. Pembelajaran sejarah yang monoton dan tidak menarik adalah salah satu yang membuat mata pelajaran sejarah kurang diminati oleh peserta didik.

Permasalahan pembelajaran IPS juga dialami oleh siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Tugurejo 01 Kota Semarang melalui observasi dan wawancara guru kelas, peneliti mendapatkan informasi bahwa banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik memahami materi sejarah, hal ini disebabkan oleh belum adanya

penggunaan media pembelajaran IPS yang mampu membuat siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran IPS di sekolah hanya terdapat media pembelajaran yang sudah menjadi ciri khas pembelajaran IPS seperti peta, foto-foto pahlawan dan globe. Apalagi ketersediaan media pembelajaran IPS yang berkaitan dengan pokok bahasan sejarah belum banyak dikembangkan, hanya sebatas media visual yang kurang interaktif. Hal ini berdampak pada minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat kurang, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang dicapai pada muatan IPS belum optimal. Hasil belajar yang optimal menjadi patokan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan melihat hasil belajar, maka bisa diukur Kompetensi Dasar (KD) serta bisa dijadikan patokan untuk menentukan KKM. Hal ini dibuktikan dari data dokumen hasil belajar siswa kelas V semester gasal tahun ajaran 2018/2019 sebagai berikut:

**Table 1.1** Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang tahun ajaran 2018/2019

Muatan pembelajaran	KKM	Rerata	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
B. Indonesia	70	74,44	27	16	62,79%	37,21%
Matematika	64	64,50	25	18	58%	42%
IPA	68	81,89	35	8	81%	19%
IPS	68	58,84	14	29	32,55%	67,45%
PKn	70	81,47	37	6	86%	14%

Dari hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai muatan pembelajaran yang tertinggi adalah IPA yaitu 81,89 sedangkan untuk muatan pembelajaran terendah yaitu IPS dengan rata-rata 58,84. Hasil tersebut menyatakan bahwa siswa kelas V pada SDN Tugurejo 01 masih kurang menguasai muatan pembelajaran IPS. Banyaknya peserta didik yang belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68. Hal ini disebabkan oleh belum adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran muatan IPS. Sehingga siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu perbaikan yang sesuai tujuan pembelajaran IPS agar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa pendekatan, metode, model maupun teknik. Salah satu strategi pembelajaran yang efektif digunakan adalah menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Permainan atau *game* akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif. Vygotsy mengatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Permainan (*games*) merupakan konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2014:75-76).

Seels dan Glasgow (Arsyad, 2013:36) menyebutkan bahwa permainan terdiri atas tiga jenis yaitu permainan teka-teki, simulasi, dan permainan papan (*board game*). Permainan papan (*board game*) diketahui sebagai permainan yang

menggunakan alas seperti ular tangga. Menurut Danarti (2010:99) mendefinisikan bahwa *board game* adalah permainan yang dilakukan di atas tempat tertentu semacam “papan”. Permainan papan yang paling mudah ditemui adalah permainan kartu dan catur. Adapun contoh lain yaitu permainan monopoli, kartu UNO, *scrabble*, kartu memori, ular tangga, domino, puzzle, dan lain sebagainya. Permainan monopoli dan ular tangga adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia (Cahyo, 2011:144).

Beberapa contoh permainan tersebut merupakan permainan yang tergolong permainan edukatif. Permainan edukatif merupakan suatu bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik (Ismail, 2009). Akan tetapi tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan atau game edukatif. Menurut Rifa (2012: 26-27) nilai edukatif itu bisa didapatkan bila ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunaannya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi, dan lain sebagainya. Tujuan dari permainan adalah agar siswa dapat belajar secara menyenangkan dan siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Selain itu, untuk melatih sikap dan karakter siswa yaitu bersikap jujur dalam mengenal aturan.

Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran mendorong peneliti untuk menerapkan suatu alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media permainan interaktif. Penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran papan permainan

roda jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. Sehingga pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dapat digunakan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran IPS.

Media papan permainan roda jelajah Indonesia merupakan media pembelajaran sederhana berbasis *game* edukatif yang dikembangkan menggunakan prinsip visual. Media ini mengajak siswa menjelajahi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan cara yang menyenangkan melalui permainan interaktif. Hal tersebut sesuai dikembangkan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa SD yang masih senang bermain, aktif, dan cenderung ingin berkelompok. Adanya media permainan interaktif ini mengajak siswa berfikir secara mandiri dalam belajar sambil bermain, siswa dapat aktif terlibat dalam penggunaan media untuk memecahkan permasalahan yang ada. Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui permainan pembelajaran IPS.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mendukung peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah Penelitian Anjani, Fatchan dan Amirudin (2016) pada jurnal pendidikan dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa” menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen dan games merupakan salah satu pembelajaran yang berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya diskusi kelompok dalam turnamen mampu membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan

kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan persoalan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui rata rata skor motivasi siswa dengan pembelajaran berbasis turnamen dan games lebih tinggi dari pada rata rata skor motivasi siwa jika menggunakan pembelajaran yang konvensional.

penelitian yang dilakukan oleh Triastuti, Akbar, dan Irawan (2012) dalam jurnal Mahasiswa Program Pascasarjana Pendidikan Dasar yang berjudul “Penggunaan Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa dengan menggunakan metode bermain sambil belajar menggunakan papan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Media pembelajaran menggunakan papan permainan menerapkan konsep belajar sambil bermain, melalui kegiatan permainan ini dikemas secara menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menanamkan sikap positif pada diri siswa, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sato (2016) dengan judul “*Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games*” menunjukkan hasil bahwa dengan menerakan metode pembelajaran *Board Games* / papan permainan bahwa siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran, belajar mengajar lebih efektif dan efektif menyenangkan.

Berdasarkan ulasan latar belakang dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan temuan di sekolah, maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media menggunakan metode *Research And Development* (penelitian dan pengembangan) dengan judul yaitu “Pengembangan



Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SD Tugurejo 01 Semarang”

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

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

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran IPS yang sesuai dan mampu melibatkan siswa secara aktif dan membuat pembelajaran menyenangkan
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, dibuktikan dengan hasil belajar siswa yaitu 67% dari keseluruhan siswa kelas V tidak tuntas KKM
3. Guru sudah menggunakan beberapa model pembelajaran tetapi belum menggunakan model yang interaktif, sehingga membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran muatan IPS.

## **1.3 PEMBATAHAN MASALAH**

Berdasarkan paparan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada keterbatasannya media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan mendukung dalam proses pembelajaran, sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi IPS dengan cakupan yang luas. Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dapat membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui permainan pembelajaran IPS. Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dapat digunakan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti akan

mengembangkan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang.

#### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah kondisi media pembelajaran yang terdapat pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang?
2. Bagaimanakah desain pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang?

#### **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kondisi media pembelajaran yang terdapat pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang?
2. Mengembangkan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V Sd Tugurejo 01.
3. Menguji kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V Sd Tugurejo 01.

## **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia memang layak untuk dijadikan referensi media pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **2.1 Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti bahwa media yang dikembangkannya memang memiliki kelayakan untuk dijadikan media pembelajaran sehingga peneliti memiliki ilmu untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

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

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

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Belajar merupakan usaha seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan ketrampilan kearah yang lebih baik.

Terdapat beberapa definisi belajar yang disampaikan para ahli. Menurut Susanto (2016:4) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperoleh pengetahuan yang baru sehingga dapat merubah perilaku pembelajar. Belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan yang ditrtukan sebelumnya (Wisudawati dan Sulistyowati, 2017: 32).

Menurut Suyono dan Hariyanto (2015: 9) belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan memperbaiki sikap. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Hal ini sependapat dengan Hamalik (Susanto, 2016:3-4) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is definedn as the modifier or strengthening of behavior*

*through experiencing*). Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*).

Dari uraian pengertian belajar tersebut, dalam menunjang kegiatan proses belajar harus didasarkan pada teori-teori belajar yang terdiri dari teori behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme

### **2.1.1.2 Teori Belajar**

Kegiatan belajar sebagai suatu proses mempunyai dasar teori yang membantu terciptanya pembelajaran efektif, efisien serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Teori belajar adalah induk dari gagasan pokok dalam bidang psikologi pendidikan maupun bidang filsafat pendidikan yang merupakan hasil dari pemikiran ahli pendidikan (Suyono dan Haryanto, 2015:55). Teori belajar digunakan sebagai dasar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Teori belajar memiliki 3 aliran, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme dijelaskan sebagai berikut

#### **1. Teori Belajar Behaviorisme**

Teori behaviorisme adalah pembentukan tingkah laku siswa yang berorientasi pada lingkungan serta pengalaman siswa yang dapat diukur dan diobservasi. Menurut Suprijono (2016:17) perilaku dalam pandangan behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati, bukan melalui proses mental. Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri-ciri, yaitu (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil,

(2) bersifat mekanistik, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan respon, (5) menekankan pentingnya latihan. Behaviorisme menekankan arti penting bagaimana siswa membuat hubungan antara pengalaman dengan perilaku. Teori behaviorisme memandang pikiran sebagai kotak hitam yang menerima rangsangan berupa tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar (Hamdani, 2011:63). Rifa'i dan Anni (2012:169) menyatakan bahwa aliran behaviorisme adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar, karena itu juga disebut pembelajaran perilaku yang tidak lepas dari prinsip adanya konsekuensi yaitu bisa menyenangkan atau bisa juga tidak menyenangkan.

Hariyanto (2015:70) menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang berdasarkan teori behaviorisme memandang pengetahuan bersifat objektif, tetap, pasti, dan tidak berubah. Pengetahuan menjadi terstruktur sehingga belajar merupakan perolehan pengetahuan, mengajar merupakan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Dalam proses belajar mengajar siswa dianggap sebagai objek pasif yang selalu membutuhkan motivasi dan penguatan dari guru. Behaviorisme diterapkan oleh guru yang menyukai pemberian hadiah dan hukuman terhadap perilaku siswa.

## 2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang

diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada diluar dirinya, melainkan faktor yang berasal dari dirinya sendiri. Teori psikologi kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar (Rifa'i dan Anni, 2012:106).

Suprijono (2016: 22) mengemukakan teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut Piaget (Susanto, 2016:93) menyatakan bahwa seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif sejak lahir hingga dewasa, yaitu: tahap sensori motor, pra-operasional, operasi konkret, dan operasi formal.

Sedangkan menurut pendapat Hamdani (2011:63) teori ini membagi tipe siswa dalam beberapa kelompok, yaitu: (1) tipe pengalaman kongkret, lebih menyukai contoh khusus yang melibatkan teman-temannya; (2) tipe observasi reflektif, yaitu mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan; (3) tipe konsepsualisasi abstrak, lebih suka bekerja menggunakan sesuatu dan simbol daripada dengan temannya; dan (4) tipe eksperimental aktif, lebih suka belajar dengan melakukan praktik dan diskusi.

Teori belajar kognitif menitikberatkan pada cara seseorang mengolah pikiran dan belajar mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif. Pada tahap berpikir konkret untuk

usia anak sekolah dasar , dimaknai sebagai proses belajar yang mengacu pada hal-hal konkret yang dapat dilihat, didengar, diraba, dibau, dioperasikan atau digunakan, dengan memanfaatkan bantuan benda atau lingkungan sebagai sumber belajar. Maka peranan media sebagai sumber belajar pendukung sangat penting guna membantu menunjukkan penggambaran konkret sebuah konsep atau materi.

### 3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan aktivitas belajar siswa yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang didapat secara luas. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:106) teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa guru tidak dapat memberikan pengetahuan kepada siswa. Sebaliknya siswa harus mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Inti dari teori konstruktivisme adalah bahwa guru harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Selain itu teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar sebagai situasi kontekstual yaitu siswa harus menemukan pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat secara luas (Hamdani, 2011: 64).

Menurut Susanto (2016:96) teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama, dan merevisinya apakah aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Berdasarkan teori ini belajar akan lebih bermakna apabila siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penemuan dan pemahaman konsep lewat pengalaman yang dialaminya. Adapun



menurut Siroj (Susanto, 2014:137) ciri-ciri pembelajaran yang konstruktivis adalah meliputi:

- a) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan;
- b) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama, misalnya suatu masalah dapat diselesaikan dengan berbagai cara;
- c) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkret, misalnya untuk memahami suatu konsep melalui kenyataan kehidupan sehari-hari;
- d) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu terjadi interaksi dan kerjasama seseorang dengan orang lain atau dengan lingkungannya, misalnya interaksi dan kerja sama antara siswa, guru, dan siswa-siswa;
- e) Memanfaatkan berbagai media termasuk komunikasi lisan dan tertulis sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif;
- f) Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga menjadi menarik dan siswa mau belajar.

Dari berbagai teori belajar tersebut, teori yang mendukung peneliti dalam pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang yaitu teori konstruktivisme. Belajar dalam teori konstruktivisme merupakan kegiatan menggali informasi yang

menekankan peserta didik untuk membangun pengetahuan, dan memberi makna melalui pengalaman nyata atau kegiatan belajar. Kedudukan guru sebagai fasilitator dan siswa harus aktif dalam pembelajaran agar dapat membangun pengetahuan yang siswa punya untuk memperoleh informasi baru yang dapat menambah pengetahuannya.

## **2.1.2 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Aktivitas belajar yang berhubungan dengan guru, peserta didik dan sumber belajar di sekolah tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Proses interaksi tersebut saling berkaitan dan bertujuan membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam memaksimalkan proses belajar maka dibutuhkan kualitas pembelajaran yang baik pula. Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar antara guru dan siswa sehingga terjadi interaksi dalam mencapai tujuan pembelajaran dikelas.

Beberapa ahli mendefinisikan pengertian pembelajaran dari berbagai pandangan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Rusman (2013:15) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru,

peserta didik dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses belajar dan proses mengajar yang dilakukan secara bersamaan atau biasa disebut proses belajar mengajar (Susanto, 2016: 19). Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan edukatif yang dilakukan guru di dalam kelas melalui kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan diri siswa pada bidang kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Husna, 2018: 12).. Adapun Menurut Hamalik (Rusman, 2013:16) dijelaskan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang (Gagne dalam Rifa'i, 2012: 158). Pandangan menurut Murwani ( Susanto, 2013:23) mengemukakan bahwa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar guru harus memberi kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk belajar, dan memfasilitasinya agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar. Dalam hal ini, peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk belajar. Dari beberapa uraian pendapat mengenai pengertian pembelajaran, dapat dikatakan bahwa

pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen-komponen penyusunnya.

### **2.1.2.2 Komponen Pembelajaran**

Dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif (fasilitator) itu sudah barang tentu guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen – komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar mengajar, termasuk bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lancar apabila terdapat komponen yang mendukung. Komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan, tidak dapat dipisahkan. Apabila salah satu komponen tidak tersedia maka kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan maksimal.

Menurut Rahyubi (2012:234) komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan evaluasi.

- 1) Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Kurikulum. Secara terminologis, istilah kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Pengertian kurikulum secara luas tidak hanya berupa mata pelajaran atau bidang studi dan aktivitas belajar siswa

tetapi juga segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan

- 3) Guru. Guru merupakan satu diantara pembentuk- pembentuk utama calon 14 warga masyarakat. Peranan guru tidak terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 4) Siswa. Siswa jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa, melainkan subjek pendidikan yang punya pengetahuan, kelebihan, dan potensi tertentu. Siswa memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan serta kemampuan yang berbeda.
- 5) Metode. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai metode secara tepat.
- 6) Materi Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi; sebaliknya jika materi pelajaran tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah.
- 7) Alat pembelajaran (Media). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah perangkat lunak (soft ware) atau perangkat keras (hard ware) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar.

- 8) Evaluasi. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain-lain.

### **2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Prinsip pembelajaran merupakan landasan berfikir dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Prinsip-prinsip tersebut yaitu: prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu, dan hubungan sosial (Susanto, 2016:86)

Beberapa prinsip pembelajaran tersebut dapat diuraikan secara singkat, sebagai berikut:

1. Prinsip motivasi, adalah upaya guru untuk menumbuhkan dorongan belajar, baik dari dalam diri anak atau dari luar diri anak sehingga anak belajar seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
2. Prinsip latar belakang, adalah upaya guru dalam proses belajar mengajar memerhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki anak agar tidak terjadi pengulangan yang membosankan.
3. Prinsip pemusatan perhatian, adalah usaha untuk memusatkan perhatian anak dengan jalan mengajukan masalah yang hendak dipecahkan lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

4. Prinsip keterpaduan, merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, oleh karena itu, guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan yang lain agar anak mendapat gambaran keterpaduan dalam proses perolehan hasil belajar.
5. Prinsip pemecahan masalah, adalah situasi belajar yang dihadapkan pada masalah-masalah. Hal ini dimaksudkan agar anak peka dan juga mendorong mereka untuk mencari, memilih, dan menentukan pemecahan masalah yang sesuai dengan kemampuannya.
6. Prinsip menemukan, adalah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi. Untuk itu proses belajar mengajar yang mengembangkan potensi anak tidak akan menyebabkan kebosanan.
7. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Proses belajar mengajar yang memberi kesempatan kepada anak untuk bekerja, berbuat sesuatu akan memupuk kepercayaan diri, gembira.
8. Prinsip belajar sambil bermain, merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Karena dengan bermain, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi anak berkembang.
9. Prinsip perbedaan individu, yakni upaya guru dalam proses belajar mengajar yang memperhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat, dan kebiasaan atau latar belakang keluarga.

10. Prinsip hubungan sosial, adalah sosialisasi pada masa anak yang sedang tumbuh yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih anak menciptakan suasana kerja sama dan saling menghargai satu sama lainnya.

Berkaitan dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan media permainan interaktif yang berdasarkan pada prinsip belajar sambil bermain. Pembelajaran memiliki prinsip dan tujuan yang tentunya mengarah pada peningkatan positif pada anak didik. Slameto (2013: 92) menyatakan bahwa mengajar efektif ialah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula. Susanto (2016: 53) lebih lanjut menjelaskan bahwa proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya sehingga mengarahkan pada proses belajar siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

#### **2.1.2.4 Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu komponen yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan suatu perubahan perilaku atau kompetensi siswa yang ingin dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran memiliki tujuan yang tentunya mengarah pada peningkatan positif pada anak didik. Tujuan pembelajaran umumnya ditulis dalam perangkat pembelajaran. Hamalik (2014:76) mengemukakan bahwa yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru itu sendiri. Untuk merumuskan tujuan pembelajaran kita harus mengambil suatu rumusan



tujuan dan menentukan tingkah laku siswa yang spesifik mengacu ke tujuan tersebut. Suatu tujuan pembelajaran semestinya memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya dalam situasi bermain peran; (2) tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan dapat diamati; (3) tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki, misalnya pada peta Pulau Jawa, siswa dapat mewarnai dan memberi label pada sekurang-kurangnya tiga gunung utama.

Tujuan pembelajaran dapat tergambar dengan baik apabila seorang guru mampu menyusun dan merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan tegas. Untuk mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satu caranya yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sedangkan dalam penelitian ini, tujuan pembelajaran dirumuskan dalam perangkat pembelajaran pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pembelajaran 1 dan 2 dengan Kompetensi Dasar: 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan.

### **2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pembelajaran di sekolah akan berjalan secara optimal jika didukung oleh penggunaan alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian informasi melalui sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran guna memperjelas isi materi pelajaran dan

penyampaian pesan serta memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad 2017:3). Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan membawa pesan (materi) dalam kegiatan pembelajaran (Sundayana, 2015:6).

Rusman (2013:60) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan Ahmad Susanto (2014: 315) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Adapun menurut Sadiman (2014:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran menurut Gerlach & Ely dalam Asyhar (2012:7) memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi, atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Lebih lanjut Indriana (2011: 16)

mengartikan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Sedangkan Asyhar (2012:6-8) berpendapat media pembelajaran dapat dipahami sebagai 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. Selain itu, menurut Arsyad (2017:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale. Menurut Edgar Dale (Asyhar, 2012) dalam bukunya "*Audiovisual Method in Teaching*" pengelompokan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran yang digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.1** Kerucut pengalaman Edgar Dale ( Asyhar, 2012:49)

Menurut Dale dalam (Asyhar, 2012:49) kerucut tersebut merupakan jenjang pengalaman belajar yang disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Berdasarkan gambar kerucut pengalaman Dale tersebut pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin bersifat abstrak. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung atau konkret, kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, hingga lambang verbal atau abstrak (Arsyad, 2017:13). Lebih lanjut Asyhar (2012: 50) mengemukakan bahwa pengalaman belajar dengan menggunakan simbol visual, tingkat konkritisasinya lebih tinggi dibandingkan menggunakan simbol verbal saja. Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampai pesan.

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam benda konkret. Benda konkret ini mencakup gambar diam, lambang berupa peraturan dalam permainan. Benda konkret yang disajikan diharapkan siswa mengalami proses belajar melalui pengalaman langsung, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

Terdapat beberapa pengelompokan media pembelajaran yang ditinjau dari berbagai aspek, dan setiap jenis-jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda.

### **2.1.3.2 Jenis - Jenis Media Pembelajaran**

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, jenis media pembelajaran sangat beragam. Setiap jenis media memiliki sifat dan karakteristik masing-masing. Terdapat beberapa pengelompokan media menurut ahli. Asyhar (2012:45) mengemukakan bahwa berdasarkan indra perangsang yang digunakan, media dibagi dalam empat kelompok yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia). Penjelasan media-media tersebut seperti berikut :

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar peserta didik. Dengan media ini pengalaman peserta didik sangat tergantung kepada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta gambar dan poster, (b) model dan prototype seperti globe bumi dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi -bunyian, music, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Leshin, Pollock & Reigeluth ( Arsyad, 2017: 38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), atau bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media

berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tipe, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*). Sedangkan Aqib (2017:52) mengelompokkan media ke dalam tiga jenis, yaitu (1) media grafis ( gambar, sketsa, kartun, poster); (2) media audio (radio, alat perekam magnetic); (3) Multimedia (file program computer multimedia).

Berdasarkan definisi para ahli, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia, media tersebut termasuk jenis media visual dalam bentuk media papan permainan. Media merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran, karena media memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari fungsi dan manfaat yang akan di dapatkan sebagai peranan penting dalam pembelajaran.

### **2.1.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai

penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar

dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2017:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris, yaitu :

1. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan maknavisual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran;
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah siswa atau ras;
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar;
4. 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. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan



lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan banyak nilai positif dalam proses pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Sudjana dan Rivai (2019:2) menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain

Sependapat dengan hal tersebut menurut Arsyad (2017:29-30) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Sedangkan Aqib (2017:51) menjelaskan bahwa media memiliki manfaat umum antara lain: 1) menyeragamkan penyampaian materi; 2) pembelajaran lebih jelas dan menarik; 3) proses pembelajaran lebih interaksi; 4) efisiensi waktu dan tenaga; 5) meningkatkan hasil kualitas belajar. Dalam pemanfaatan media pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif penggunaannya apabila kita memperhatikan beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sehingga sebelum pelaksanaan pembelajaran diperlukan suatu perancangan yang baik.

#### **2.1.3.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran perlu memperhatikan beberapa kriteria agar bahan ajar yang digunakan tepat untuk menyampaikan materi pelajaran. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. Ada beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh

guru untuk memilih media yaitu; a. Pertimbangan siswa, b. Pertimbangan tujuan pembelajaran, c. Pertimbangan strategi pembelajaran, d. Pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media, e. Pertimbangan biaya, f. Pertimbangan sarana dan prasarana, dan g. Pertimbangan efesiensi dan efektifitas

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media (Arsyad, 2017:74). Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad adalah:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana saja dan kapan saja dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan di bawa kemana-mana.
4. Guru terampil menggunakannya. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Jadi guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu akan efektif jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

6. Mutu teknis. Pengembangan visual maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dalam hubungan ini Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Kedua, adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu lama. Faktor terakhir adalah efektivitas biaya dalam waktu jangka panjang (Sadiman, 2014:85-86).

Anitah (2008) mengemukakan pertimbangan lain dalam memilih media pembelajaran yaitu:

1. Rencana pembelajaran, yaitu satuan pembelajaran yang harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Media yang dipilih harus disesuaikan dengan rencana pembelajaran.
2. Sasaran belajar, yaitu media yang dipilih harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan sasaran belajar yaitu siswa. Media yang dipilih harus disesuaikan dengan segi bahasanya, simbol-simbol yang digunakan, cara menyajikan, dan waktu penggunaannya.
3. Tingkat keterbacaan media (*reliability*), maksudnya adalah apakah media pembelajaran tersebut sudah memenuhi syarat-syarat teknis seperti kejelasan gambar, huruf, dan pengaturan warna.

4. Situasi dan kondisi. Misalnya situasi dan kondisi ruangan yang dipergunakan seperti ukuran kelas, ventilasi, dan pencahayaan.
5. Objektivitas, maksudnya adalah pemilihan media didasari bukan atas kesenangan pribadi semata melainkan berdasarkan pandangan, pendapat, maupun saran dari teman sejawat di lingkungan.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2019:3) kriteria pemilihan media yaitu: (1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa, hal tersebut bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

#### **2.1.4 Hakikat *Game* atau Permainan**

##### **2.1.4.1 Pengertian *Game* atau Permainan Edukatif**

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan

ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak

*Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. *Game* edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan (Pujiadi, 2014) . Suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan, maupun teknik. Salah satunya adalah permainan. Permainan adalah kegiatan interaksi antara pemain dan lawan pemain dengan memperhatikan aturan-aturan tertentu dengan tujuan memperoleh kesenangan. Bermain sering diintegrasikan dalam proses belajar mengajar. Permainan atau game, akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif ( Rifa,2012:26). Fuadah (2012) mengungkapkan bahwa metode permainan simulasi dapat mengembangkan kecerdasan emosional siswa sekolah dasar.

Menurut Sadiman (2014:75-76) permainan adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Suyono dan Hariyanto (2015:132) memaparkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak memiliki tujuan khusus, tetapi memberikan manfaat suatu pembelajaran untuk masa depan. Ia menambahkan bahwa bermain memang membutuhkan banyak energi sehingga kegiatan bermain tersebut harus bermanfaat. Hal ini sependapat dengan Rifa (2012:8) bahwa bermain merupakan kegiatan yang dibutuhkan terutama bagi

anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Bermain juga memberikan kesenangan bagi yang memaminkannya. Hal ini disampaikan juga oleh Ismail (2009:16) bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan setelah mengungguli kemampuan lawan mainnya.

Tetapi tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan atau game edukatif. Nilai edukatif itu bisa didapatkan bila ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunaanya, misalnya mampu merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi, dan lain sebagainya. Berikut ialah beberapa hal yang dapat menjadi acuan permainan yang digunakan bersifat edukasi atau tidak: (1) sesuai dengan sasaran. (2) multifungsi. (3) sesuai dengan tujuan. (4) melatih konsep-konsep dasar, dan (5) merangsang kreativitas. Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan (Ismail, 2009:112).

Agar suatu permainan tidak hanya memberikan kesenangan, melainkan juga mamu mengembangkan kretivitas anak, maka perlu memperhatikan unsur-unsur dalam permainan itu sendiri. Menurut Ismail (2009: 14) suatu kegiatan bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu: (1) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri mendapat kepuasan. (2) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, serta tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa. (3)

Menyenangkan dan dapat dinikmati. (4) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas. (5) Melakukan secara aktif dan sadar.

#### **2.1.4.2 Peranan *Game* dalam Pembelajaran**

Bermain mempunyai peranan penting dalam perkembangan aspek anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi, maupun sosial. Pembelajaran yang dilakukan oleh anak harus dikemas dalam bentuk permainan, sehingga anak akan banyak bermain dalam setiap kegiatannya. Anak akan belajar dari setiap kegiatan bermain yang dialaminya, sehingga memberikan stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak .

Pentingnya game bagi perkembangan seseorang tidak akan terlepas dari manfaat game itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. *Game* banyak memiliki manfaat bagi siswa maupun guru.

Menurut Ismail (2009:138) dalam bukunya *Education Game*, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.



#### 4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Sedangkan menurut Sadiman (2014:78-80) berpendapat bahwa sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini :

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dan siswa untuk belajar. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.
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 penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun mpersoalannya.
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Guru/tutor ataupun siswa/warga belajar sendiri dapat membuatnya.

Menurut para ahli pendidikan anak dalam risetnya, sebagaimana dikutip Ismail (2009), disebutkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah dapat mengembangkan otot motorik kasar dan halusnya, meningkatkan penalaran, memahami keberadaan di lingkungannya, membentuk imajinasi, mengikuti

peraturan, tertib, dan disiplin. Adapun menurut Rifa (2012:14) terdapat beberapa manfaat *game* antara lain sebagai berikut: (1) melatih kemampuan motorik, (2) melatih konsentrasi, (3) kemampuan sosialisasi meningkat, (4) melatih keterampilan berbahasa, (5) menambah wawasan, (6) mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*, (7) mengembangkan jiwa kepemimpinan, (8) mengembalikan pengetahuan tentang norma dan nilai.

Menurut Chabib, (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik Sd” menjelaskan bahwa bermain sambil belajar merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak SD saat ini, yaitu (1) mulai berpikir kritis, (2) mulai muncul persaingan antar teman, (3) mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam, (4) suka bertanya, dan (5) suka berkelompok.

#### **2.1.4.3 Jenis-Jenis *Game* atau Permainan**

Sadiman (2014: 78-79) berpendapat bahwa berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalnya catur) dan yang aturannya luwes (misalnya permainan peran). Atas dasar sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan permainan yang non kompetitif. Permainan yang kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenang yang dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya, permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sana sekali karena pada hakikatnya pemain berkompetisi dengan sistem permainan itu sendiri. Seels dan Glasgow (Arsyad, 2013: 36) menyebutkan bahwa permainan terdiri atas

tiga jenis yaitu permainan teka-teki, simulasi, dan permainan papan. Jenis permainan papan adalah catur, scrable, permainan monopoli, dan ular tangga.

Jenis-jenis lain ada yang dapat merangsang anak untuk mengasah otak seperti permainan catur, halma atau kotak ajaib. Sementara yang lain lagi mengarah pada pembinaan fisik anak seperti permainan sepak bola. Jadi alat permainan edukatif memang dikondisikan sesuai untuk mendidik anak dalam berbagai aspek (Ismail, 2009:156).

#### **2.1.4.4 Permainan Papan (*Board Game*)**

*Board Game* (Permainan Papan) merupakan salah satu alat bantu berupa permainan edukatif yang menyenangkan anak dan membuat belajar lebih bermakna. Menurut Ismail (2009:112) permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir serta bersosialisasi dengan lingkungan. Selain itu, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dan siswa, menyalurkan kegiatan siswa dan sebagainya. Permainan papan yang paling mudah ditemui adalah permainan kartu dan catur. Sedangkan contoh lain yaitu monopoli, kartu UNO, *scrabble*, kartu memori, ular tangga, domino, puzzle, dan sebagainya. Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia (Cahyo, 2011:144).

Permainan ular tangga tergolong permainan yang sudah 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 menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan sesuai keinginan mereka (Cahyo, 2011: 51). Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dikenal oleh seluruh Indonesia, permainan ini terdapat gambar ular dan tangga.

Dalam pembelajaran, media ular tangga digunakan untuk memudahkan siswa untuk mengingat materi sehingga siswa paham materi yang diajarkan (Haryono, 2013:137). Sedangkan menurut Rifa (2012:95) tujuan dari permainan ular tangga adalah agar siswa dapat belajar secara menyenangkan karena siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Selain itu, untuk melatih sikap dan karakter siswa yaitu bersikap jujur dan mengenal aturan.

Menurut Sumantoro (2013:781) dalam permainan Ular Tangga, setiap pemain memulai permainan dengan bidaknya mulai dari kotak pertama yang berada pada sudut kiri bawah dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan oleh pemain sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika bidak sampai pada bawah ujung tangga maka bidak dapat langsung menuju ke ujung tangga yang lain. Dan apabila bidak sampai pada ekor ular maka bidak harus turun di ujung kepala ular. Untuk variasi aturan dalam permainan, apabila pemain mendapatkan angka 6 pada pelemparan dadu maka pemain tersebut akan mendapat giliran lagi. Pada Ular Tangga untuk pembelajaran ini, pemain berlomba untuk menjadi yang paling cepat dengan cara menjawab soal-soal dengan benar dengan durasi waktu 60 menit (Jamil, 2016:154).

Dalam setiap permainan harus mempertimbangkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Termasuk menyesuaikan dengan muatan pembelajaran IPS yang diajarkan, permainan dapat diterapkan dalam semua muatan pembelajaran salah satunya pada muatan pembelajaran sosial. Muatan pembelajaran IPS terdiri atas beberapa cabang ilmu, seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Setiap ilmu tersebut memiliki karakteristik pembahasan tersendiri, sehingga membutuhkan permainan yang juga khusus. Beberapa *game* berikut bisa disesuaikan dengan cabang ilmu maupun materi pelajaran tertentu, sehingga tergantung pada kreativitas guru untuk mengolah permainan (Rifa, 2012:80).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan papan yang mengadopsi salah satu sistem permainan papan ular tangga untuk pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS di kelas V dengan materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Permainan papan yang dikembangkan mengandung unsur kooperatif dan kompetitif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung suka bermain, bergerak dan bekerja dalam kelompok.

#### **2.1.4.5 Pengembangan Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia**

Kehadiran media permainan dalam proses belajar akan terjadi perubahan yang baik. Dengan dapat melatih siswa dalam mengingat materi dengan mudah menggunakan media permainan. Media permainan dalam proses belajar masih jarang digunakan, oleh karena itu khususnya guru diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan media permainan agar siswa lebih aktif, semangat, dan lebih memahami materi.

Pandangan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah itu sangat membosankan. Dimana pembelajaran yang bersifat monoton dan juga otodidak membuat para pelajar kurang memahami pelajaran terutama materi tentang sejarah. Untuk menarik minat belajar siswa terutama dalam pelajaran sejarah maka dibuatlah sebuah *game* yang dapat memotivasi pelajar untuk belajar sekaligus bermain.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang merupakan adopsi dan modifikasi media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk papan permainan. Permainan papan (*board game*) diketahui sebagai permainan yang menggunakan alas seperti ular tangga. Pada saat sekarang pengenalan kembali permainan ular tangga di tengah-tengah masyarakat dilakukan dengan berbagai macam cara. Salah satunya dengan merubah muatan pengetahuan atau pesan nilai-nilai kehidupan yang akan disampaikan. Modifikasi pada permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPS dilakukan dengan cara merubah gambar-gambar dalam kotak dengan gambar sesuai dengan konsep IPS berdasarkan kurikulum yang berlaku. Modifikasai pada konsep atau pesan dirubah berdasarkan kesesuaian materi yang tidak banyak memerlukan praktek pembuktian percobaan.

Menurut Danarti (2010:99) mendefinisikan bahwa *board game* adalah permainan yang dilakukan di atas tempat tertentu semacam “papan”. Media permainan tersebut diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah pada Kelas V Semester II Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Mengidentifikasi faktor-

faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan.

Menurut Saputri (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “*Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School*” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan siswa membuat mereka kurang termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran seperti gambar dan benda nyata membuat siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, guru perlu menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran berbasis *game*. Siswa menyukai permainan yang menantang seperti petualangan dan aksi. Mereka ditantang untuk mengikuti plot dan menyelesaikan masalah. Selain itu, mereka juga menyukai *game* yang memberi mereka tantangan untuk menyelesaikan masalah

Permainan edukatif merupakan suatu bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik (Ismail, 2006). Menurut Rifa (2012: 26-27) mengemukakan bahwa nilai edukatif itu bisa didapatkan bila ada hal-hal yang bermanfaat bagi penggunanya, yaitu mampu merangsang daya pikir, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah), meningkatkan konsentrasi, dan lain sebagainya. Edukasi merupakan penambahan pengetahuan atau kemampuan seseorang melalui kegiatan belajar (Yunus, 2015: 59). Menurut Rahman dan Tresnawati (2016: 185), bahwa edukasi disini berarti pendidikan yaitu proses mengubah tingkah laku seseorang melalui sebuah pengajaran. Jadi *game* edukasi merupakan sebuah permainan yang di dalamnya memuat tentang pengetahuan.

Tujuan dari permainan adalah agar siswa dapat belajar secara menyenangkan dan siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Selain itu, untuk melatih sikap dan karakter siswa yaitu bersikap jujur dalam mengenal aturan.

Penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. Media papan permainan roda jelajah Indonesia merupakan media pembelajaran sederhana yang dikembangkan menggunakan prinsip visual. Media ini mengajak siswa menjelajahi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan cara yang menyenangkan melalui permainan interaktif. Hal tersebut sesuai dikembangkan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa SD yang masih senang bermain, aktif, dan cenderung ingin berkelompok. Adanya media permainan interaktif ini mengajak siswa berfikir secara mandiri dalam belajar sambil bermain, siswa dapat aktif terlibat dalam penggunaan media untuk memecahkan permasalahan yang ada. Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui permainan pembelajaran IPS. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Kemampuan guru dalam mengembangkan media mutlak dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pengembangan media yang baik dan sesuai tujuan pembelajaran akan memudahkan siswa dalam proses belajar di kelas. Pengembangan media bagi guru SD merupakan sebagai wujud aktualisasi pengembangan kemampuan pedagogik



Sistem permainannya dalam media ini yaitu siswa dibentuk kelompok, setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan memutar lingkaran warna pada roda putar secara bergiliran. Kemudian mengambil kartu pertanyaan sesuai warna hasil putaran, pion akan maju jika siswa berhasil menjawab. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh siswa diharapkan akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia terdiri dari beberapa komponen yaitu roda berputar, kartu pertanyaan, kartu informasi, papan jelajah Indonesia, pion, dan petunjuk permainan.

#### 1. Roda putar

Roda putar merupakan alat yang akan digunakan untuk menentukan warna kartu pertanyaan yang akan diambil untuk dijawab. Roda berputar ini digunakan sebagai pengganti dadu jika pada permainan lain. Roda berputar berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu dengan penyangga yang diperhalus. Terdapat 6 bagian warna dalam lingkaran yang menunjukkan kartu pertanyaan yang akan didapatkan.

#### 2. Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan terdiri dari 6 warna sesuai dengan warna yang terdapat dalam roda berputar. Didalam kartu pertanyaan tersebut terdapat juga skor yang akan didapat jika pemain bisa menjawab soal dengan benar. Skor tersebut akan menentukan berapa langkah pion maju kedepan. Sedangkan pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda

untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan.

### 3. Kartu informasi

Kartu informasi berisi penjelasan dari informasi mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Siswa akan mendapatkan kartu informasi ini jika siswa memperoleh hasil putaran roda putar yang terdapat bintangnya.

### 4. Papan jelajah Indonesia

Papan jelajah Indonesia didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 120cm x 80cm, dengan kotak-kotak di dalamnya sejumlah 50 petak. Setiap petak akan ada nomor yang disusun secara urut mengular sampai dengan 50 petak. Papan jelajah ini berfungsi sebagai arena bermain para bermain dalam menjelajahi materi. Papan jelajah didesain dengan tampilan warna yang cerah dengan tambahan gambar-gambar yang mendukung penyajian materi dalam media tersebut sehingga menarik bagi siswa.

### 5. Pion atau bidak-bidak

Pion atau bidak dilambangkan sebagai setiap pemain sebagai objek pemain. Pion dirancang berbentuk candi yang berkaitan dengan materi. Pion ini digunakan untuk mengatur jalannya petak yang harus dilewati oleh pemain dan menandai letak tiap pemain dalam kelompok tersebut.

### 6. Petunjuk Permainan

Lembar petunjuk berisi tentang aturan penggunaan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia yang meliputi tata cara bermain,

kesepakakatan bermain, dan tujuan permainan tersebut. Buku petunjuk tersebut didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

#### 7. Kotak papan media Roda Jelajah Indonesia

Kotak papan berbentuk persegi dengan ukuran 60cm x 50 cm x 10cm. Kotak papan permainan ini memiliki bentuk persegi panjang, memikii ruangan yang bersekat sebagai penyimpan semua komponen media agar lebih rapi dan teratur dalam penyimpanannya. Bahan kayu yang dipilih untuk membuat kotak papan media tersebut dipilih berdasarkan atas pertimbangan ketahanan bahan dibanding dengan bahan lainnya seperti kertas atau karton.

Media papan permainan roda jelajah Indonesia tentunya dikembangkan karena memiliki keunggulan-keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Keunggulan media ini adalah sebagai berikut: (1) media Roda Jelajah Indonesia merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui permainan pembelajaran IPS. (2) media ini dirancang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. (3) mampu merangsang daya pikir dan kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah). (4) mampu menstimulus keaktifan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. (5) komponen dalam media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. (6) guru dapat mengembangkan kartu pertanyaan dan kartu informasi untuk menggunakan media ini untuk muatan pembelaran lain.

Ada beberapa langkah-langkah permainan menggunakan media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Media papan permainan roda jelajah Indonesia minimal dimainkan oleh 2 kelompok.
2. Perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan urutan permainan.
3. Permainan berlangsung selama 45 menit, apabila waktu sudah menunjukkan 45 menit maka permainan dihentikan.
4. Permainan dimulai dari petak start pada papan permainan jelajah Indonesia, untuk pemain yang berhak bermain terlebih dahulu berdasarkan hompimpah yang dilakukan kelompok untuk memulai permainan.
5. Kelompok dengan urutan pertama memutar lingkaran warna untuk menentukan kartu pertanyaan warna apa yang akan diambil.
6. Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai warna hasil putaran.
7. Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Kelompok diberikan waktu 10 detik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan. Jika dalam waktu yang diberikan kelompok tidak mampu menjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok dengan urutan selanjutnya dengan ketentuan waktu 10 detik untuk berfikir. Jika sampai semua kelompok tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut dianggap gugur.
8. Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk maju sejumlah skor yang terdapat dalam kartu pertanyaan.

9. Kelompok urutan ke 2 memutar kembali lingkaran warna.
10. Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai warna hasil putaran. Kelompok mengambil kartu secara acak.
11. Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Kelompok diberikan waktu 10 detik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan. Jika dalam waktu yang diberikan kelompok tidak mampu menjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok dengan urutan selanjutnya dengan ketentuan waktu 10 detik untuk berfikir. Jika sampai semua kelompok tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut dianggap gugur.
12. Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk maju sejumlah skor yang terdapat dalam kartu pertanyaan.
13. Kegiatan yang sama dilakukan oleh kelompok dengan urutan ke-3 dan ke-4. Langkah ini berlanjut hingga kesempatan memutar selesai.
14. Jika kelompok memutar lingkaran warna dan mendapatkan warna yang kartu pertanyaannya telah habis, maka kelompok diminta untuk memutar lingkaran warna hingga mendapatkan kartu pertanyaan.
15. kelompok yang memenangkan ini adalah kelompok yang paling dekat dengan garis finish.

## **2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPS**

### **2.1.5.1 Pengertian IPS**

Ilmu pengetahuan sosial yang disingkat IPS merupakan muatan pembelajaran yang mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial secara terpadu dalam segala aspek kehidupan masyarakat dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta

didik agar peka terhadap masalah sosial di masyarakat. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Misi utama IPS adalah membantu siswa mempelajari dunia sosial tempat mereka hidup, menghadapi kenyataan sosial, mengembangkan pengetahuan, sikap dan nilai-nilai, dan berbagai keterampilan. Di situlah tercermin bahwa pendidikan IPS bukan hanya menambah wawasan dan mengasah kemampuan intelektual siswa tetapi juga keterampilan sosial, moral dan karakter siswa. Sejak dahulu sampai sekarang masih berlaku bahwa dengan mempelajari IPS, siswa sebagai warga negara diharapkan mampu mengenali masalah yang dihadapi manusia dan mampu mencari solusi, menganalisis dan klarifikasi nilai-nilai, dan mampu membuat keputusan yang masuk akal.

Dalam kurikulum 1975, IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dimana mata pelajaran tersebut merupakan integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya 2017:19). Sependapat dengan (Gunawan, 2016, hal: 38) menyebutkan IPS sebagai bidang keilmuan yang sangat dinamis, yang mempelajari keadaan masyarakat yang cepat perkembangannya seperti keadaan lingkungan masyarakat, perubahan masyarakat, masalah-masalah yang ada di masyarakat.

Supardan (2015:17) menjelaskan *social studies* atau IPS adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari

berbagai sudut pandang secara komprehensif. Lebih lanjut Supardan (2015:18) menjelaskan tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, maupun kecenderungan-kecenderungan masa yang akan datang. Ini maksudnya bahwa dalam kajian pembelajaran IPS tidak lepas dari proses-proses masa lalu yang berkesinambungan maupun perubahan dengan masa sekarang.

IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora). Adapun dari pengertian diatas, menurut Sapriya (2015:7) bahwa ciri khas IPS sebagai muatan pembelaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah muatan pembelaran dengan tujuan agar muatan pembelaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasi materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran IPS harus mengacu pada fungsi dan tujuan pembelajaran IPS yang mengarah pada keterampilan dasar IPS yang dikembangkan.

#### **2.1.5.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan IPS**

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada fungsi dan tujuan muatan pembelaran IPS. Fungsi dan tujuan

pembelajaran IPS tercantum dalam kurikulum yaitu agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pokok pembelajaran IPS menurut NCSS (Sapriya, 2017:12) adalah “ *the promotion civic competence which is the knowledge, skills, and attitude required of students to be able to assume the office of citizen in our democratic republic*”. Maksudnya adalah pengembangan kemampuan sebagai warga negara yang memerlukan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap warga Negara untuk dapat berperan serta dalam kehidupan yang demokrasi.

Setiap usaha pendidikan senantiasa memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai. kurikulum 2004 untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk:

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan bempikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Sedangkan secara rinci Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu : (1) pengetahuan dan



pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan (hamalik. 2015: 40-41).

Menurut Sapriya (2017:47) dalam pembelajaran IPS mencakup empat dimensi meliputi; 1) dimensi pengetahuan (*knowledge*), 2) dimensi ketrampilan (*skills*), dimensi nilai dan sikap (*value and attitudes*), 4) dimensi (*action*)

Secara umum tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya.
2. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
3. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Dari tujuan-tujuan pendidikan IPS diatas sesuai dengan tingkatannya tersebut, dapat dipahami bahwa hakikat pembelajaran untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis sehingga mampu memecahkan masalah, memahami nilai sosial, dan berkomunikasi. Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan IPS di SD, maka seyogianya

penyelenggaraan pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan sikap nilai, kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupannya di masyarakat. Dengan demikian, pendidikan IPS memiliki ruang lingkup pengajaran IPS yang meliputi gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar.

### **2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS**

IPS memiliki ruang lingkup materi agar memiliki fokus pengetahuan. Mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah menyajikan materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik setiap jenjangnya. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS meliputi gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar.

Seperti disiplin ilmu lainnya, IPS juga memiliki ruang lingkup materi sendiri agar memiliki fokus pengetahuan. Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Gunawan (2016:54), sebagai berikut: 1. Manusia, tempat, dan lingkungan. 2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan. 3. System sosial dan budaya. 4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Sapriya (2017:160), pada jenjang sekolah dasar pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*)

peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

#### 2.1.5.4 Muatan IPS di SD Kelas V Tema Peristiwa dalam Kehidupan

Berdasarkan kurikulum 2013, beberapa muatan pembelajaran disatukan dalam tema pembelajaran. Muatan pembelajaran IPS termuat dalam struktur kurikulum 2013 untuk SD/MI. Muatan pembelajaran IPS tersebut mempunyai kompetensi dasar yang sudah dijabarkan dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016, sebagai berikut:

**Table 2.1** Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	1.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan berkelanjutannya dalam kehidupan sosial,ekonomi pendidikan dan budaya dalam lingkungan sosial. 1.2 Mengenal perubahan dan berkelanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan ,masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya 1.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	<p>1.4 Memahami manusia Indonesia dalam aktivitas yang terkait dengan fungsi dan peran kelembagaan sosial, ekonomi dan budaya dalam masyarakat Indonesia</p> <p>1.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.</p>
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia</p>	<p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan lingkungan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan berkelanjutan dalam kehidupan sosial , ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.</p> <p>4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan berkenlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan ,masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial,ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media</p> <p>4.3 Menyajikan pemahaman</p>

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	<p>tentang manusia hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia</p> <p>4.4 Menceritakan secara tertulis pemahaman tentang manusia Indonesia dan aktivitasnya yang terkait dengan fungsi dan peran kelembagaan sosial, ekonomi dan budaya, dalam masyarakat Indonesia</p> <p>4.5 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>

Pada penelitian ini, materi sebagai bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia adalah muatan IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Materi yang dipilih dalam penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pembelajaran 1 dan 2 dengan Kompetensi Dasar: 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan. Materi tersebut digunakan sebagai pengembangan materi pada media Papan permainan Roda Jelajah Indonesia dalam pembelajaran IPS.

## **2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif Learning**

### **2.1.6.1 Pengertian Kooperatif Learning**

Rusman (2013:202) mengatakan, model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial. Menurut Anita Lie, model pembelajaran ini didasarkan pada falsafat homo homini socius. Berlawanan dengan teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dialog interaktif (interaksi sosial) adalah kunci dari semua kehidupan social (Suprijono, 2016:49)

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat lima unsur kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah: (1) saling ketergantungan positif; (2) tanggungjawab perseorangan; (3) interaksi promotif; (4) komunikasi antar anggota; (5) pemrosesan kelompok.

Semua metode pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide, siswa bekerja sama dalam belajar dan bertanggungjawab terhadap teman satu timnya agar mampu saling belajar. Berikut ini metode-metode pembelajaran yang termasuk pembelajaran kooperatif learning antara lain: (1) *Student Team Achievement Division* (STAD); (2) *Team Game Tournament* (TGT); (3) Jigsaw; (4) *Team Accelerated Instruction* (TAI); (5) *Cooperatif Integrated Reading and Composition* (CIRC); (6) *Group Investigation* (GI); (7) *Learning Together* (8) *Complex*

*Instruction (9) Structure Dyadic Methods.* Dari berbagai macam metode pembelajaran tersebut *Team Game Tournament*( TGT) cocok untuk diterapkan pada pembelajaran, karena peserta didik diminta untuk bekerjasama dan saling mendukung satu sama lain untuk memenangkan kompetisi dalam permainan.

#### **2.1.6.2 Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)**

TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2015:163). Menurut Silberman (Rozaliha, 2014) tehnik ini merupakan versi sederhana dari “Turnamen-permainan-tim” yang dikembangkan oleh Robbert Slavin dan rekan-rekannya. Teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompokkelompok kecilnya

Model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang fokus pada kegiatan berkelompok. Kelompok yang dimaksud adalah bukan semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang memiliki tujuan, berstruktur dan melakukan interaksi. Salah satu dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran TGT. Menurut Slavin ( 2015:163) TGT merupakan model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka.

### **2.1.6.3 Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT**

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015: 170) sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas.
2. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Turnamen. Para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen.
4. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu:

1. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
3. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

### **2.1.6.4 Kelebihan Model Pembelajaran TGT**

Sebelum menerapkan model TGT dalam pembelajaran di kelas, ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model TGT agar setidaknya dapat



diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan. menurut Taniredja (2012: 72 – 73). beberapa kelebihan TGT sebagai berikut :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
7. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

### **2.1.7 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia**

Media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan dalam penelitian ini harus memenuhi beberapa aspek penilaian. Dalam penelitian ini menggunakan landasan teori dari sumber buku sebagai dasar penilaian kevalidan media. Aspek penilaian media terdiri dari beberapa aspek, diantaranya: (1) aspek materi; (2) aspek kesesuaian; (3) aspek kelayakan; (4) aspek kualitas; (5) aspek kemudahan mutu teknis; (6) aspek kemudahan penggunaan. Aspek-aspek penilaian media tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Menurut Sugiyono (2015:135) pemberian skor dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Skor 1 = Tidak Setuju

2. Skor 2 = Kurang Setuju
3. Skor 3 = Setuju
4. Skor 4 = Sangat Setuju

## **2.2 KAJIAN EMPIRIS**

Kajian empiris berupa hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, sesuai dan mendukung dalam kebutuhan penelitian berkaitan dengan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia. Kajian empiris meliputi jurnal nasional, jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tersebut dijadikan sebagai pendukung bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih baik. Berikut penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mujinem dan (2013) dengan judul “Efektivitas Metode Permainan dalam Pendidikan Nilai dan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode permainan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan nilai dan metode permainan efektif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan sosial.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Zubaidah dan Suarmika (2013) dengan judul “Penerapan Metode Permainan Aktif dalam Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 3 Semambung Kecamatan Jatibanteng Kabupaten Situbondo”. Menyimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan metode permainan siswa cenderung lebih aktif dan antusias, siswa akan lebih banyak melakukan penemuan sendiri

jawaban dari soal-soal yang ada pada lembar kerja siswa. Pembelajaran metode permainan aktif selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak pada muatan pembelajaran IPS.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Triastuti, Akbar, dan Irawan (2012) dengan judul “Penggunaan Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan papan permainan menerapkan konsep belajar sambil bermain, melalui kegiatan permainan ini dikemas secara menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menanamkan sikap positif pada diri siswa, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Keempat, penelitian Ningsih, Maskun dan Ekwandari (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game* Wisata Dunia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Belajar” dalam penelitian tersebut model pembelajaran *Game* Wisata Dunia, berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS. Proses pembelajaran menggunakan model GWD efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar siswa.

Kelima, penelitian oleh Rohwati (2012) dengan Judul “Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa SMP Negeri 1 Wonosobo”. Menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *education game* atau permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo, Raharjo, dan Wahyuningsih (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa permainan ular tangga termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Ketujuh, penelitian Muthmainnah, Budi, dan Hayati (2016) yang berjudul “Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak”. Berdasarkan hasil penelitian, diambil kesimpulan bahwa Melalui ular tangga modifikasi menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena anak bergerak aktif sehingga dapat mengembangkan aspek fisik motorik, huruf atau kata yang ada dalam media ular tangga dapat digunakan mengembangkan aspek bahasa, angka yang ada dalam media ular tangga dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif yang mana anak mulai mengenal konsep angka, ketika anak harus antri dalam memainkan ular tangga atau kegiatan melihat kemudian menceritakan gambar atau peristiwa dapat digunakan untuk mengembangkan aspek sosial emosional.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2019) dengan judul “Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Siswa”. Keseluruhan hasil menyimpulkan bahwa pembelajaran bermedia permainan (ular tangga) dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya di sekolah terdampak bencana.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Sunarti, Amril, dan Vebrianto (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Pada pemahaman konsep siswa terjadi peningkatan sebesar 10,34% dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media, dengan begitu terdapat pengaruh media yang dikembangkan terhadap hasil pemahaman konsep siswa dengan hasil uji t sebesar  $13.614 \geq t \text{ tabel } (2,05)$ . Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga sains dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Sibuea dan Sinaga (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar Siswa Sekolah Dasar”. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga aljabar, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga aljabar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.

Kesebelas, penelitian yang dilakukan oleh Indrawati, Partini dan Suardiman (2013) dengan judul ” Pengembangan Media *Travel Game* untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *travel game* layak digunakan untuk media pembelajaran. Hasil kelayakan media *travel game* oleh ahli materi, media dan praktisi mendapatkan penilaian “baik”. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa media *travel game* efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran.

Kedua belas, penelitian oleh Aiko Sato (2016) yang berjudul “*Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games*”. Menunjukkan kesimpulan dengan menerapkan metode pembelajaran Board Games/ papan permainan akan memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran, belajar mengajar lebih efektif dan efektif menyenangkan.

Ketiga belas, penelitian dilakukan oleh Cardinot, dan Jessamyn (2019) dengan judul “*Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using a Board Game*”. Hasil menunjukkan bahwa permainan secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa. Integrasi berbasis game pendekatan pendidikan menyeimbangkan tujuan pembelajaran dengan permainan.

Keempat belas, penelitian dalam jurnal internasional oleh Puspita dan Surya dengan (2017) judul “*Development of Snake-Ladder Game as a Medium of Mathematics Learning for the Founrth-Grade Students of Primary School*”. Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran mengguakan media ular tangga dapat membatu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dan materi dalam pembelajaran.

Kelima belas, penelitian yang dilakukan oleh Hadisuyitno, Aswin, Tapriadi, dan Utaminingtyas (2017) dengan judul “*The Effectiveness Of Snake And Ladder Game To Street Food Safety Knowledge Level At Elementary School Students*”. Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat pengetahuan siswa setelah konseling tingkat pengetahuan siswa sebelum konseling pada  $\alpha = 0,05$ . Ada perbedaan yang signifikan dengan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah konseling dengan permainan tangga ular.

Keenam belas, penelitian yang dilakukan oleh Ramasyah (2015) dengan judul “Pengembangan *Education Game (Edugame)* Berbasis Android Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa *education game* atau permainan edukatif dapat membuat peserta didik lebih mudah dan cepat memahami materi pelajaran, selain itu proses pembelajaran akan lebih menghibur dan menyenangkan.

Ketujuh belas, penelitian yang dilakukan oleh Siswanto dan Purnama (2013) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar”. Dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat permainan edukatif yaitu bisa membuat proses belajar siswa yang menarik dan tidak membosankan. Suasana belajar siswa bisa lebih menyenangkan dibandingkan metode belajar yang lama. *Game* mampu memberi motivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar.

Kedelapan belas, penelitian yang dilakukan oleh Hartono, Waluyanto dan Zakcy (2015) dengan judul “Perancangan *Board Game* Edukatif Tentang Sejarah Bangsa-bangsa Kuno Besar di Dunia”. Dalam penelitian ini diambil kesimpulan bahwa media *board game* dipilih karena sarat visual sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Adanya unsur kompetitif dan interaktif antar pemain, disertai elemen strategi yang mengasah otak, membuat penyampaian materi lebih menyenangkan.

Kesembilan belas, penelitian yang dilakukan oleh Syaikhudin (2013) dengan judul “Analisis Metode Permainan Sosial untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil

kesimpulan bahwa Permainan ular tangga dapat berfungsi sebagai kegiatan refreasing anak yang telah jenuh dengan pembelajaran konvensional.

Kedua puluh, penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin (2013) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Muatan pembelajaran Sains Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Permainan Ular tangga mampu melibatkan anak secara aktif minimal indera penglihat dan pendengaran dan mengali kembali sisi kognitif dan jiwa kompetisi anak yaitu melalui teks, gambar dan suara sehingga menarik perhatian anak melanjutkan permainan. Anak dapat menggunakan permainan ular tangga kuis pembelajaran Sains ini secara individu maupun berkelompok.

Kedua puluh satu, penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim, Susilo, dan Mu'nisah (2014) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Papan Petualang”. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran inkuiri dengan media papan petualangan dapat meningkatkan keterampilan guru pada proses pembelajaran IPS.

Kedua puluh dua, Syahri, Christijanti, dan Pamelasari (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital Games Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa SMP”. Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa media DGBL layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA terpadu tema pencemaran lingkungan

Kedua puluh tiga, penelitian yang dilakukan oleh Febriana, Mawardi dan Astuti (2018) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan



Collaborative Siswa SD”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan keterampilan Collaborative siswa pada muatan pembelajaran.

Kedua puluh empat, penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2016) dengan judul “Penerepan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi dan Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa”. Dari penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa siswa dalam kesatuan kelompok menunjukkan sikap yang optimis dalam menyelesaikan permainan simulasi yang dilakukan.

Beberapa penelitian-penelitian tersebut menjadi petunjuk bagi peneliti bahwa melalui permainan yang dirancang di sekolah dasar untuk pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dalam penelitian ini, peneliti juga akan mengembangkan suatu media permainan untuk melatih penguasaan materi yaitu pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Konsep permainan yang dikembangkan juga memiliki perbedaan yaitu media permainan yang akan dikembangkan merupakan jenis permainan roda jelajah Indonesia yang terdiri dari satu set permainan terdiri dari papan permainan, roda putar, bidak-bidak, kartu pertanyaan, kartu informasi, dan buku petunjuk permainan. Permainan roda jelajah Indonesia yang akan dikembangkan akan dijadikan sebagai suatu media pembelajaran yang membantu siswa untuk memproses informasi dan menguasai materi pada muatan IPS.

Penelitian yang telah dipaparkan tersebut 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-penelitian sebelumnya yang relevan digunakan sebagai bahan rujukan dan pendukung bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang.

#### **2.4 KERANGKA BERFIKIR**

Menurut Uma Sekaran (Sugiyono, 2015:91) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di SDN Tugurejo 01 Kota Semarang, bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Tugurejo 01 belum mencapai hasil yang optimal. Hal tersebut menjadi akar permasalahan yang disebabkan oleh beberapa faktor baik dari siswa, guru, maupun media yang digunakan. (1) siswa terlihat kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada muatan IPS. (2) proses pembelajaran masih belum bervariasi, guru sudah menggunakan beberapa metode pembelajaran tetapi belum menggunakan model yang interaktif. (3) keterbatasan media pembelajaran atau alat peraga khusus yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran masih sangat kurang. Dengan demikian masalah tersebut menyebabkan kurang

memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran IPS.

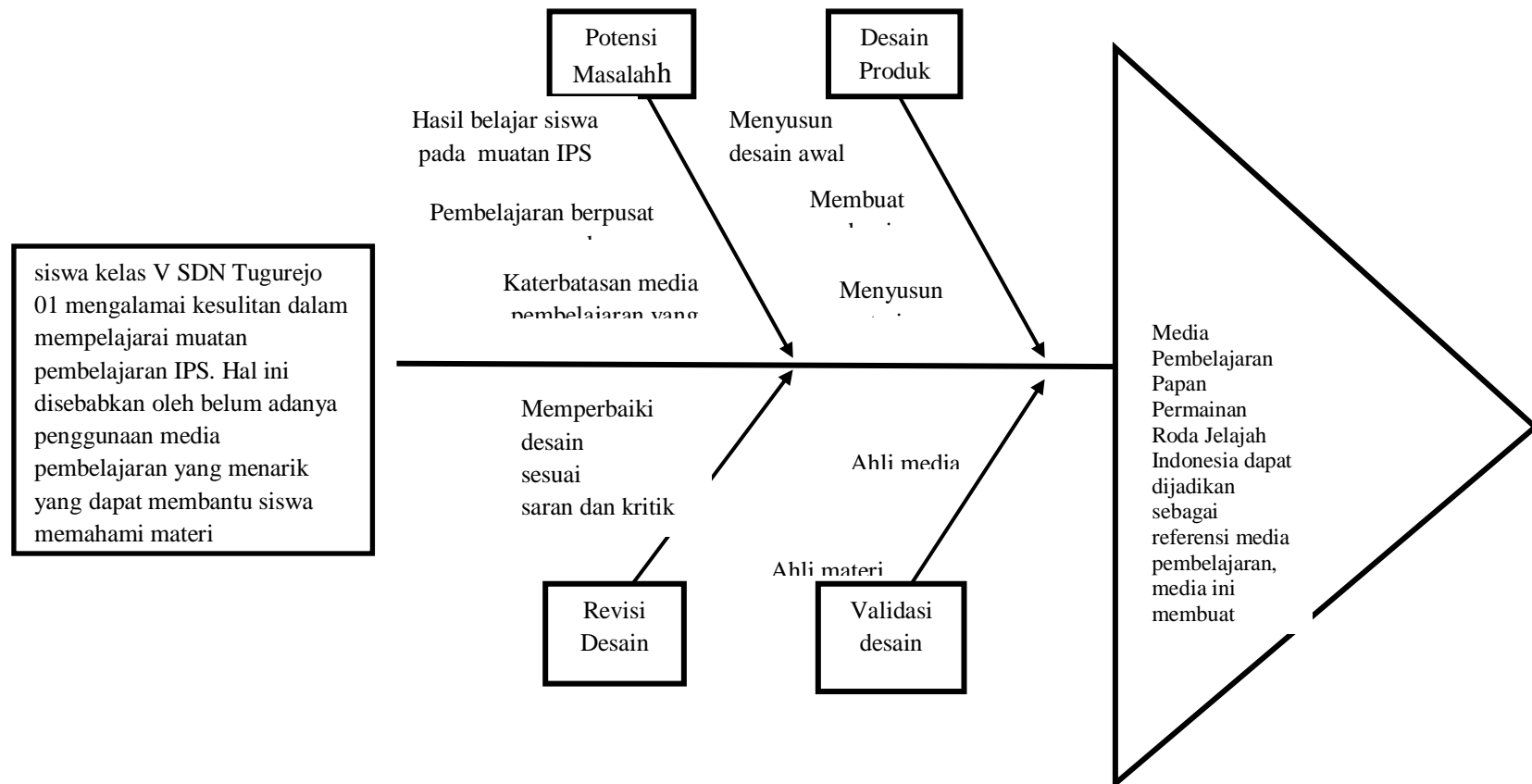
Melihat permasalahan tersebut sangat diperlukan suatu perbaikan yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai secara efektif dan efisien. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah permainan, permainan atau *game* dapat dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif. Media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia merupakan media pembelajaran sederhana yang dikembangkan menggunakan prinsip visual, media ini mengajak siswa menjelajah sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan cara yang menyenangkan melalui permainan interaktif.

Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk siswa. penerapan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia pada muatan IPS materi peristiwa di Indonesia dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menyenangkan. sebelum melakukan penelitian dengan menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka berfikir model diagram *fishbone*. Menurut Heri Murnawan (2015:32) mengatakan bahwa salah satu kelebihan diagram *fishbone* adalah dapat menjabarkan setiap masalah yang

terjadi dan setiap orang yang terlibat di dalamnya dapat menyumbangkan saran yang mungkin menjadi penyebab masalah tersebut. Berikut ini adalah bagan

susunan kerangka berfikir menggunakan diagram *fishbone* dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia.



## 2.5 HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:96). Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti menggunakan metode *research and development* (penelitian dan pengembangan). Pengertian penelitian pengembangan disampaikan oleh Borg & Gall (Punaji Setyosari, 2015:276) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sesuai dengan pendapat tersebut disampaikan oleh Sugiyono (2015:407) mengungkapkan bahwa metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut. Sedangkan menurut Richey and Kelin (Sugiyono, 2016:28) perancangan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan *Research and Development* juga diartikan suatu proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* atau perangkat lunak komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan

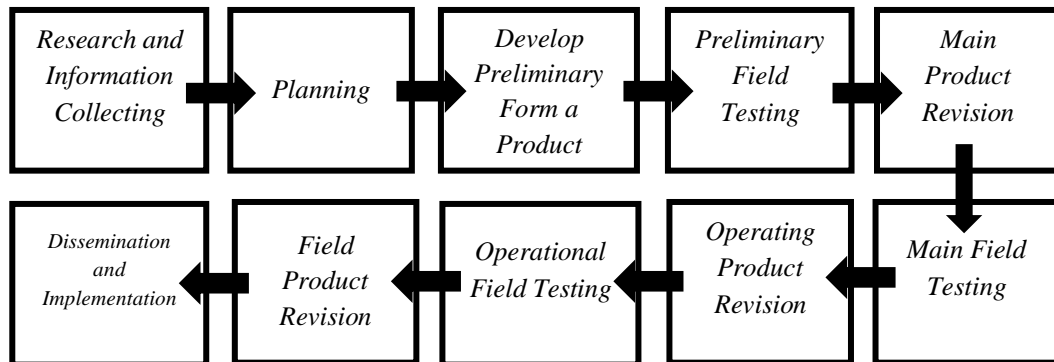
Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia.

### 3.1.1 Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur dalam penelitian pengembangan diawali dengan kegiatan pra-riset untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru serta jenis media yang dikembangkan sebagai solusi dari kebutuhan tersebut.

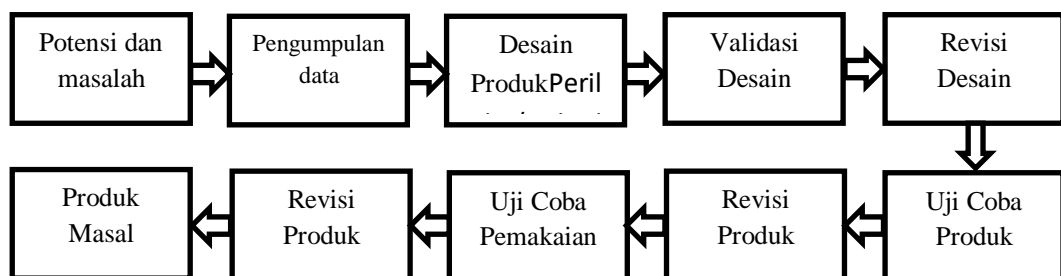
Berdasarkan berbagai pendapat beberapa ahli, penelitian dan pengembangan memiliki beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian. Model yang dikemukakan oleh Borg and Gall (Sugiyono, 2016:35) mengemukakan sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan antara lain: (1) *Research and Information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product revision*, (8) *Operational field testing*, (9) *Final product revision*, (10) *Dissemination and implementation*. Kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dapat digambarkan sebagai berikut :





**Gambar 3.1** Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2016:35)

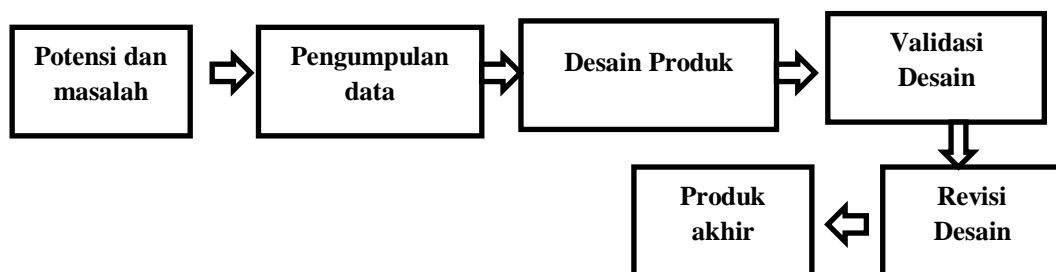
Selanjutnya Sugiyono (2015:409-426) menyatakan langkah-langkah model ini terdiri dari 10 langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) produk akhir. Adapun metode penelitian dan pengembangan yang digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.2** Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (Sugiyono, 2015:409)

Berdasarkan model pengembangan yang dipaparkan oleh Borg and Gall, dan Sugiyono. Secara umum, tersebut memiliki kesamaan langkah yaitu memu analisis potensi dan masalah, perancangan produk, penilaian produk, pembuatan produk, uji coba produk, dan pembuatan produk akhir. Gall et al (2003:569-575) menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkannya untuk membatasi langkah penelitian.

Namun dengan adanya wabah corona, maka dalam penelitian ini tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba pemakaian. Sebab, dalam uji coba pemakaian membutuhkan mengumpulkan massa dalam pelaksanaannya. Hal ini tidak dapat dilakukan karena akan berdampak pada penyebaran virus corona yang semakin tinggi. Oleh sebab itu maka metode penelitian dan pengembangan digambarkan sebagai berikut :



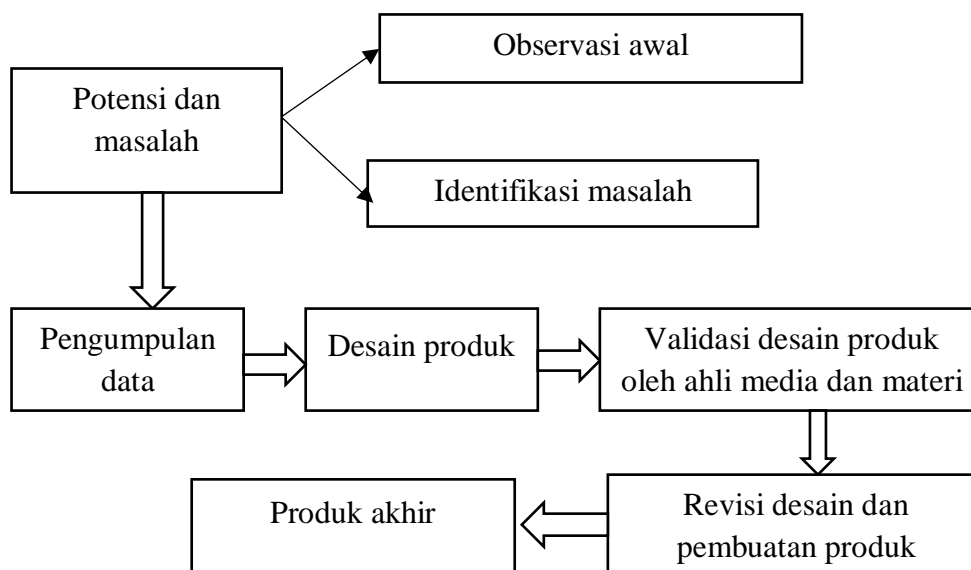
**Gambar 3.3** Skema Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah model dalam penelitian ini terdiri dari 6 langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) produk akhir. Dengan demikian peneliti ini mengadopsi model pengembangan Sugiyono, pada langkah pelaksanaan penelitian

yang dijelaskan dalam gambar, maka penelitian ini membatasi hingga uji kelayakan media.

### 3.1.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan model penelitian Sugiyono sebagai dasar dalam melaksanakan prosedur secara teratur dan sistematis agar tercipta produk atau yang berguna dan memenuhi kriteria kelayakan media. Dari model pengembangan tersebut, penjelasan prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia diuraikan beberapa tahap sebagai berikut:



**Gambar 3.4** Bagan Prosedur R&D dengan Modifikasi (Sugiyono, 2012: 409)

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap ini dilakukan dengan melaksanakan observasi awal pada saat pra penelitian. Observasi awal dilaksanakan di kelas I SDN Tugurejo 01 Semarang.

Dalam kegiatan observasi awal, peneliti menganalisis permasalahan pembelajaran, media, guru, dan siswa. Dalam pra penelitian ditemukan permasalahan siswa mengenai keterbatasan media dalam muatan IPS dan belum optimalnya penggunaan media IPS dalam melibatkan siswa secara aktif. Selain observasi peneliti juga melaksanakan wawancara dengan guru. Berdasarkan hasil dokumentasi data nilai hasil belajar, bahwa rerata hasil belajar siswa kelas V muatan IPS dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal, siswa kelas V mengalami kesulitan pada muatan pembelajaran IPS terutama pada materi sejarah yang banyak hafalan.

## 2. Pengumpulan Data

Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah, tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data merupakan tahap selanjutnya guna sebagai bahan perencanaan penelitian ini. Data yang dikumpulkan berupa gambar/foto proses pembelajaran, hasil belajar siswa, dan hasil wawancara peneliti dengan guru. Data tersebut merupakan data awal yang selanjutnya ditindaklanjuti untuk dipecahkan. Peneliti juga membagikan angket kebutuhan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia kepada siswa dan guru untuk mengetahui karakteristik media yang diperlukan. Data hasil pengisian angket kebutuhan tersebut kemudian dianalisis sehingga diperoleh data kebutuhan media yang digunakan untuk mendesain produk.

## 3. Desain Produk

Pada tahap ini adalah tahap penyusunan desain media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang meliputi penyusunan materi pokok,

penyusunan desain media, penyusunan komponen permainan, membuat buku petunjuk permainan, penyusunan box media, dan perangkat pembelajaran yang terkait.

#### 4. Validasi Desain

Desain produk yang telah dibuat divalidasi 2 validator. Validator yang menilai adalah dosen ahli materi dan dosen ahli media menggunakan instrumen validasi penilaian pada setiap komponen. Instrumen penilaian validitas produk yang digunakan yaitu angket validasi. Komponen kelayakan isi dinilai oleh pakar materi, komponen penyajian dinilai oleh ahli media. Dalam penelitian ini, validasi produk yang dikembangkan hanya sampai pada tahap validasi internal saja. Hal tersebut dikarenakan tidak dilakukannya evaluasi dengan membandingkan produk yang dikembangkan peneliti dengan produk pengembangan lain.

#### 5. Revisi Desain

Setelah desain media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia divalidasi oleh ahli materi dan media, tahap selanjutnya yaitu melakukan revisi desain. Revisi media pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli media dan ahli materi menilai aspek materi, media melalui lembar penilaian kevalidan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan dari hasil penilaian para ahli.

Setelah melakukan revisi desain, peneliti membuat produk sesuai saran yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini, tidak

dilaksanakan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dan hanya membatasi pada uji kelayakan media.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Tugurejo 01 Jl. Raya Walisongo Km. 12, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 Penelitian ini dilaksanakan antara bulan Oktober 2019- April 2020, dengan tahapan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan mulai dari pengajuan topik, identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, penyusunan kisi-kisi instrument, penyusunan instrument penelitian, penyusunan rencana pembelajaran, serta konsultasi dan izin tempat pelaksanaan penelitian.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi validasi ahli oleh media dan ahli materi guna menguji kelayakan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia.

#### 3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi tahap analisis data dan penyusunan laporan penelitian. Berikut ini adalah rincian waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

Kegiatan	Oktober (2019)	November (2019)	Januari (2020)	Februari (2020)	Maret (2020)	April (2020)

	(Minggu ke-)			(Minggu ke-)			(Minggu ke-)				(Minggu ke-)				(Minggu ke-)			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	v	v																
Identifikasi Masalah		v	v															
Proposal Penelitian				v	v		v											
Penyusunan Instrumen									v	v								
Desain Produk										v	v		v					
Validasi desain													v					
Revisi produk														v	v			
Penyusunan laporan															v	v	v	v

### 3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

#### 3.3.1 Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa kalimat, kata atau gambar, data observasi, wawancara guru, dan angket untuk siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau skoring, berupa dokumentasi daftar nilai hasil belajar semester 1 pada tahun ajaran 2018/2019. Peneliti memperoleh data dari guru kelas V dan siswa kelas V SDN Tugurejo 01

Kota Semarang dengan jumlah 43 siswa yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan.

### **3.3.2 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan peneliti adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama secara langsung melalui observasi, interview atau wawancara dan angket. Sedangkan sumber sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tidak langsung biasanya berupa data dokumentasi dan arsip resmi seperti data nilai siswa dan perangkat pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memperoleh sumber data tersebut dari siswa dan guru kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang tahun ajaran 2017/2018 terhadap penggunaan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia.

### **3.3.3 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas siswa, guru, pakar/ahli dan peneliti.

#### **1) Siswa**

Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang tahun ajaran 2019/2020. Banyaknya siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 43 siswa yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan.

#### **2) Guru**

Guru menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang yaitu Bapak Denny Andre Casidy, S.Pd. Guru berperan sebagai subjek penelitian dalam pengumpulan informasi



### 3) Pakar Ahli

Pakar/ahli berperan sebagai subjek penelitian karena berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pakar/ahli yang menjadi subjek penelitian ini adalah ahli media pembelajaran Bapak Drs. A.Zaenal Abidin, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang. Sedangkan ahli dibidang meteri IPS Ibu Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang.

### 4) Peneliti

Peneliti menjadi subjek dalam penelitian karena peneliti berperan dalam proses pengembangan produk penelitian.

## **3.4 Variabel Penelitian**

Variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain (Sugiyono, 2015:60). Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 61). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **3.4.1 Variabel Bebas (Independent Variable)**

Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati pendapat

ini disampaikan oleh Tuckman (Punaji Setyosari, 2015:165). Variabel ini sering disebut dengan variabel stimulus atau masukan, prediktor, antecedent.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2015:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia

### **3.5 Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional merupakan aspek penelitian yang menjelaskan definisi dari variabel yang dipilih sehingga variabel dapat diukur yang disesuaikan dengan kenyataan dan gambaran secara praktik dalam lingkup objek penelitian. Definisi operasional variabel dibuat agar mencegah kesalahan penafsiran tentang makna variabel yang diteliti.

Operasional variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia .Berikut merupakan definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### **Tabel 3.1** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
1. Variabel bebas: media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	a. Menurut Iva Rifa (2012:80) Game “Wisata Dunia” bertujuan untuk mengetahui tentang nama-nama tempat di dunia, baik nama negara, kebudayaan, dan lain sebagainya. Selain itu, <i>game</i> ini dapat melatih imajinasi siswa, mengetahui letak suatu negara, dan keadaan di negara tersebut.	Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media papan permainan yang dirancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini dikembangkan untuk mengajak siswa menjelajahi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan cara yang menyenangkan melalui permainan pada pembelajaran IPS.	Ordinal
	b. Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.	Dalam penelitian ini, media papan permainan roda jelajah Indonesia dikembangkan dengan berbasis permainan edukatif yang diintegrasikan dalam proses belajar mengajar. Materi yang disajikan dalam bentuk	Ordinal

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
	Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan (Andang Ismail, 2009:112).	permainan dilengkapi dengan gambar terkait, kartu pertanyaan dan kartu informasi sehingga menunjang pemahaman dan menumbuhkan siswa dalam memecahkan masalah dengan siswa diajak berfikir secara mandiri dalam belajar sambil bermain.	

### 3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Rumusan masalah, tujuan maupun hipotesis penelitian merupakan bagian yang penting dalam sebuah penelitian. Kebenaran dari masing-masing bagian tersebut dibutuhkan informasi dan data yang diperoleh melalui tahapan pengumpulan data. Pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti agar dapat memperoleh informasi mengenai variabel yang diteliti.

#### 3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2013:265) menyatakan bahwa pengumpulan data merupakan kegiatan yang berupa merekam kejadian, menghitungnya, dan mengukunya dan mencatatnya. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Sedangkan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian,

karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2015:308).

Bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka pengumpulannya data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2015:193-194).

Dalam penelitian ini menggunakan non tes yaitu observasi, catatan lapangan, dokumentasi, angket dan wawancara. Adapun penjelasan mengenai teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **3.6.1.1 Teknik Non Tes**

#### **1) Wawancara (*Interview*)**

Wawancara atau *interview* adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya-jawab sepihak (Arikunto, 2013:44). Dalam penelitian ini, wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2015:197) yang dimaksud wawancara tidak terstruktur merupakan teknik wawancara bebas yang digunakan peneliti tanpa menggunakan pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan di tanyakan.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas V di SDN Tuguejo 01 Semarang untuk memberikan informasi terkait kondisi awal guru dan siswa, masalah dalam pembelajaran yang meliputi kendala yang dihadapi guru dan

masalah kesulitan belajar siswa, serta ketersediaan media pembelajaran di SD tersebut. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan pada saat identifikasi masalah dan setelah penggunaan media dalam pembelajaran beserta tanggapan guru terhadap media tersebut dengan menggunakan pedoman wawancara yang dibuat oleh peneliti.

## **2) Angket atau Kuesioner**

Kuesioner seiring dikenal sebagai angket. Menurut Arikunto (2013: 42) kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang diukur (responden). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:199).

Angket yang digunakan dalam penelitian terdiri atas: (1) angket kebutuhan guru dan siswa, (2) angket uji validasi produk ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan,

## **3) Observasi**

Menurut Nasution (Sugiyono, 2015: 310) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2013:45).

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS kelas V dan pemanfaatan media pembelajaran di SD penelitian. Ketika observasi

pembelajaran IPS di kelas V, peneliti mengamati penggunaan dan pemanfaatan media dalam pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran di kelas V dan cara mengajar guru.

#### **4) Dokumentasi**

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. menurut Arikunto (2013:274) dokumentasi artinya mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, dan sebagainya. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015:329).

Pada penelitian ini, peneliti mengambil data dokumentasi yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V yang telah dibuat oleh guru, foto-foto media yang digunakan, serta foto ketika pembelajaran berlangsung.

### **3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2012:308). Untuk memperoleh data dengan teknik pengumpulan data tertentu, maka seorang peneliti membutuhkan suatu alat bantu yang disebut dengan instrumen pengumpulan data.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi yang yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2015:156). Instrumen pengumpulan data sering disebut juga dengan teknik pengukuran. Teknik pengukuran bersifat mengukur, karena menggunakan instrumen standar atau telah distandardisasikan dan menghasilkan data hasil pengukuran yang

berbentuk angka angka. Alat evaluasi yang digunakan dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu non tes. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Angket atau Kuesioner

Teknik angket dan kuesioner menggunakan instrumen yang disebut juga angket atau kuesioner. Instrumen angket yang digunakan untuk mendapatkan data kebutuhan guru dan siswa yaitu berupa angket tertutup dengan *item* pertanyaan (angket sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih). Untuk memperoleh data dari uji validasi produk, instrumen angket yang digunakan yaitu dalam bentuk *rating-scale*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner bentuk *check list* dan *rating scale*. *Check list* yaitu sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai.

Arikunto (2014;195) menyatakan bahwa instrumen angket bentuk *rating-scale* (skala bertingkat) merupakan sebuah pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari sangat setuju sampai ke sangat tidak setuju.

b. Interview atau wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2015:197) yang dimaksud wawancara tidak terstruktur merupakan teknik wawancara bebas yang digunakan peneliti tanpa menggunakan pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan di tanyakan yang digunakan untuk mendapatkan



informasi dari guru kelas. Jadi instrumen interview yang digunakan adalah interview guide atau pedoman wawancara.

c. Observasi

Observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar, atau rekaman suara. Kuesioner diberikan kepada respon untuk mengamati aspek-aspek yang ingin diselidiki. Sedangkan rekaman gambar atau suara sebenarnya hanya untuk menyimpan kejadian untuk penundaan observasi.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati mengenai aktifitas siswa dan guru dalam pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam proses observasi, observator (pengamat) tinggal memberikan tanda atau tally pada kolom tempat peristiwa muncul. Itulah sebabnya maka cara kerja seperti ini disebut sistem tanda (*sign system*). *Sign system* digunakan sebagai instrumen pengamatan situasi pengajaran sebagai sebuah potret selintas (*snopshot*).

d. Dokumentasi

Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, perangkat pembelajaran, peraturan-peraturan dan lain sebagainya. Adapun instrumen yang digunakan dalam metode dokumentasi berupa check list yaitu daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya.

Dengan demikian peneliti didalam menerapkan metode penelitian menggunakan instrumen atau alat, agar data yang diperoleh lebih baik. Dalam hal ini peneliti perlu menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang dikenal dengan istilah “kisi-kisi”. kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data akan diambil, teknik yang digunakan dan intrumen yang disusun.

Keterangan lebih detail mengenai teknik dan instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2** Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Responden
1	Kebutuhan guru dan siswa	Angket	a. Item pertanyaan b. <i>Checklist</i>	Guru dan siswa
2	Kelayakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia	Angket	a. Item pernyataan b. <i>Rating scale</i>	Ahli media, ahli materi dan guru

### 3.7 Uji Kelayakan

Uji kelayakan dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap yaitu uji kelayakan materi dan uji kelayakan media. Uji kelayakan tersebut dilakukan oleh Pakar/ ahli dibidangnya. Pakar/ ahli berperan dalam memvalidasi kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji kelayakan dilakukan melalui

validasi ahli terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia yang dinilai oleh ahli materi bidang IPS dan ahli media pembelajaran. Uji kelayakan dilaksanakan pada tahap analisis dan produk.

### **3.8 Teknis Analisis Data**

Data yang diperoleh dari instrumen berupa data mentah yang penggunaannya masih terbatas. Agar data mentah tersebut dapat memberikan informasi yang diperlukan guna menjawab rumusan masalah dan menyelesaikan masalah dalam penelitian, maka data tersebut harus diolah dan dianalisis menggunakan teknik tertentu sehingga diperoleh suatu kesimpulan dan temuan hasil penelitian (Lestari : 2017:241). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Selanjutnya dari hasil analisis dapat dilakukan penarikan kesimpulan. Adapun analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **3.8.1 Analisis Deskriptif**

Pengolahan dan analisis data deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi (Lestari Eka, 2017:241). Analisis data awal diperoleh dari analisis angket kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia. Angket diberikan sebelum penyusunan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia. Angket tersebut dijadikan dasar penyusunan media yang dikembangkan. Setelah data terkumpul, kemudian data dianalisis secara deskriptif. Dari data tersebut dapat diketahui bagaimana kebutuhan guru

dan siswa mengenai media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia.

### 3.8.2 Analisis Data Produk

#### 3.8.2.1 Analisis Kelayakan Media

Penilaian kelayakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia diperoleh dari hasil validasi ahli/dosen terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia, peneliti membuat instrumen kelayakan menggunakan skala *likert* yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian dan pengembangan, skala Likert diterapkan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat, dan permasalahan objek, rancangan produk yang diciptakan atau dikembangkan (Sugiyono, 2015:160). Pada penelitian ini angket disajikan dengan skala likert yang mempunyai pilihan respon skala empat yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Pilihan respon skala likert empat mempunyai validitas respon lebih lengkap sehingga mampu mengungkap lebih jelas perbedaan sikap responden dalam penelitian.

Selanjutnya setelah data terkumpul, data tersebut dianalisis dengan mengubah skor ke dalam bentuk persen menggunakan rumus berikut: Instrumen penilaian kelayakan media oleh pakar dianalisis dengan rumus:

$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$	<p>Keterangan</p> <p>NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan</p> <p>R = Skor mentah</p> <p>SM = Skor maksimum keseluruhan</p>
-----------------------------------	---

(Purwanto, 2013:103)

Hasil kelayakan media dapat diinterpretasikan kedalam kriteria (Widoyoko, 2016:110) tertentu dengan cara menentukan jarak interval (Ji) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan presentase skala penillaian 100% sebagai berikut:

- a. Presentase tertinggi ideal = 100%
- b. Presentase terendah ideal = 0%
- c. Jarak interval =  $(100\% - 0\%):4 = 25\%$

Adapun klasifikasi hasil presentasi data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini (Purwanto, 2013:103).

**Tabel 3.10** Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

<b>Prosentase</b>	<b>Kriteria</b>
86%-100%	Sangat Layak
76%-85%	Layak
60%-75%	Cukup Layak
55%-59%	Kurang layak
< 54%	Tidak layak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia muatan IPS pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dengan Kompetensi Dasar: 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan. Pandemi virus corona juga berdampak pada penelitian ini. Pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan virus corona. Diharapkan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya, hal ini dapat meminimalisir menyebarnya penyakit covid 19 ini. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini tidak menguji keefektifan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji meliputi ; pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dan uji kelayakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia

##### **4.1.1 Perancangan Pengembangan Produk Media**

Perancangan produk dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa. Adapun hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran roda jelajah Indonesia adalah sebagai berikut:

#### 4.1.1.1 Analisis Data Angket Kebutuhan Guru dan Siswa

Pengembangan media papan permainan roda jelajah Indonesia disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Peneliti menganalisis kebutuhan media yang akan dikembangkan melalui angket kebutuhan yang dibagikan guru dan siswa. Data angket kebutuhan tersebut digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media papan permainan roda jelajah Indonesia, sehingga pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dapat disesuaikan berdasarkan pada angket kebutuhan guru kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang

Pada angket kebutuhan guru dan siswa berisi tentang aspek kebutuhan isi atau materi yang terkait penerapan pembelajaran IPS, aspek kebutuhan media yang terkait pengembangan media, dan aspek tampilan media yang terkait persetujuan bentuk media papan permainan roda jelajah Indonesia. Berikut adalah hasil rekapitulasi data angket kebutuhan siswa dan guru.

**Tabel 4.1** Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran IPS Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>			
1	Apakah materi pada muatan IPS itu sulit?	33	9
2	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan gambar agar lebih jelas?	40	2

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
3	Apakah Anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?	42	0
<b>B. Aspek Kebutuhan Media</b>			
4	Apakah Anda membutuhkan media baru yang lebih menarik dan interaktif untuk mempelajari materi pada muatan IPS?	40	2
5	Apakah Anda menyukai media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran IPS ?	42	0
6	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS?	39	3
7	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?	39	3
8	Apakah Anda setuju jika roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia?	40	2
9	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?	38	5
10	Apakah Anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia menggunakan bentuk candi?	40	2



No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
11	Perlukah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia	41	1
12	Perlukah media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia dicetak dalam ukuran besar yaitu $\pm 120\text{cm} \times 80\text{cm}$ sehingga dapat dimainkan secara berkelompok?	40	2
13	Perlukah diberikan gambar atau animasi pada media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia?	41	1
14	Apakah Anda setuju jika tampilan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?	42	0
15	Perlukah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran perlu dibuat menarik?	40	2
16	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?	41	1

Dari tabel tersebut diuraikan hasil rekapitulasi mencakup kegiatan pembelajaran muatan IPS bahwa siswa masih banyak yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi. Siswa membutuhkan media pembelajaran baru untuk belajar muatan IPS yang menyenangkan. Kebutuhan pengembangan media yang diberikan kepada siswa menjelaskan bahwa siswa setuju jika media permainan diterapkan dalam pembelajaran IPS yaitu media Papan permainan roda jelajah

Indonesia digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Adapun komponen dalam media papan permainan roda jelajah Indonesia siswa setuju dengan adanya roda putar sebagai pengganti dadu, penggunaan pion atau bidak dengan bentuk miniatur candi, dan adanya kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam permainan. Pada media papan permainan roda jelajah Indonesia perlu diberikan petunjuk penggunaan permainan tersebut sehingga mempermudah siswa dalam penggunaannya.

Hasil analisis angket kebutuhan pengembangan media yang diberikan pada guru dan siswa digunakan untuk mengembangkan media. Adapun media yang dikembangkan adalah media papan permainan roda jelajah Indonesia pada muatan IPS.

**Tabel 4.2** Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap media papan permainan roda jelajah Indonesia

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>			
1	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan media pembelajaran?	1	0
2	Apakah anda setuju jika cara penyampaian materi dalam media yang disampaikan secara singkat dan jelas?	1	0
3	Apakah perlu ada evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan?	1	0

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
4	Apakah anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?	1	0
<b>B. Aspek Kebutuhan Media</b>			
5	Apakah anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?	1	0
6	Apakah anda setuju jika Roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia?	1	0
7	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia?	1	0
8	Apakah anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan bentuk miniatur candi?	1	0
9	Perluakah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran IPS Permainan Roda jelajah Indonesia?	1	0
10	Apakah anda setuju jika tampilan media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?	1	0
11	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?	1	0

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
12	Perluakah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran dibuat menarik?	1	0
13	Apakah anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia berukuran 120cm x 80cm?	1	0

Berdasarkan tabel tersebut hasil rekapitulasi diuraikan mencakup kegiatan pembelajaran IPS diketahui bahwa media pembelajaran yang ada disekolah kurang memadai sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi Indonesia. Guru setuju dengan adanya media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sebagai solusi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Saran dari guru mengenai kebutuhan pada media diharapkan dengan permainan dalam pembelajaran IPS kondisi dan suasana belajar akan lebih menyenangkan, siswa mampu mengulang materi yang telah disampaikan dengan adanya kuis kuis interaktif dalam permainan sehingga menambah wawasan siswa terkait materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Guru mengharapkan media pembelajarahan papan permainan roda jelajah Indonesia dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

#### **4.1.1.2 Rancangan Desain Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia**

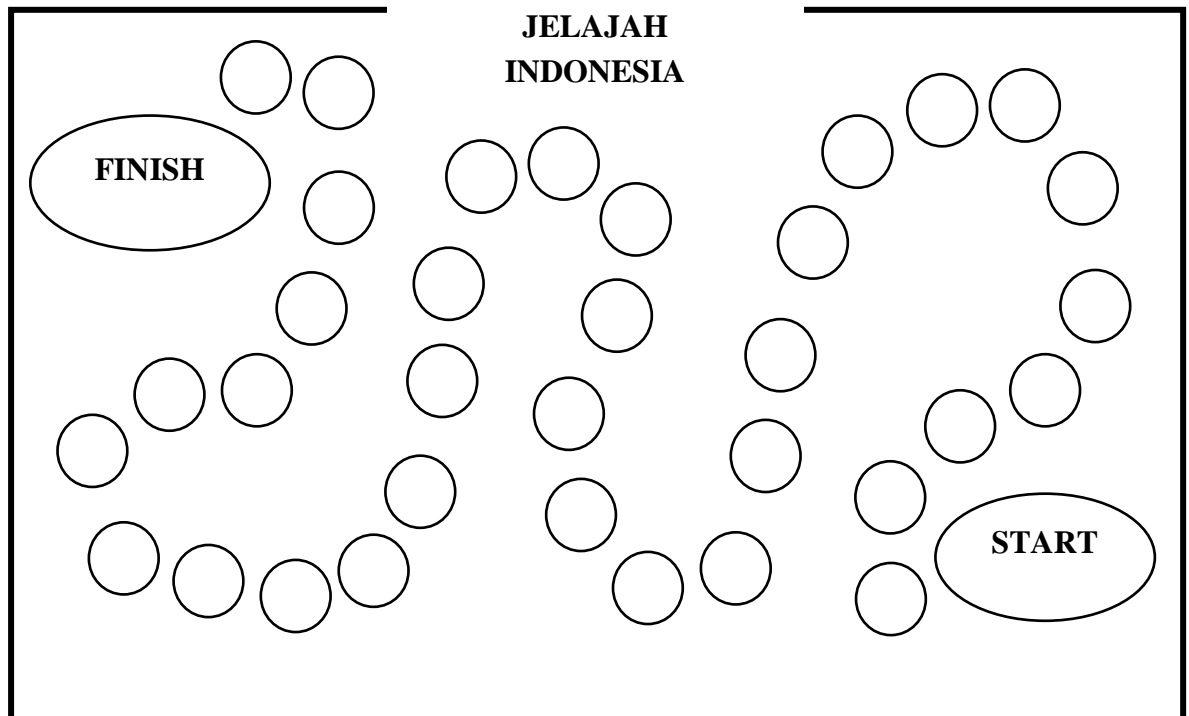
Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia diperoleh dari identifikasi masalah sebelumnya, analisis kebutuhan media dari siswa dan guru, serta beberapa studi literatur yang terkait dengan permainan edukasi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan wisata dunia yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah pada Kelas V Semester II Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia terdiri dari beberapa komponen yaitu roda berputar, kartu pertanyaan, kartu informasi, papan jelajah Indonesia, pion, dan petunjuk permainan.

Rancangan penggabungan berbagai komponen dalam media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tersusun dalam prototipe desain produk. Prototipe desain produk digunakan sebagai gambaran awal dalam penuangan ide pengembangan produk media. Prototipe desain produk merupakan acuan dalam pembuatan produk sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan gagasan awal peneliti. Prototipe desain media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sebagai berikut.

### 1. Desain Papan Jelajah Indonesia



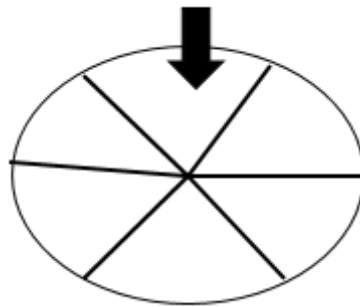
**Gambar 4.1** Desain Papan Permainan Jelajah Indonesia

Papan jelajah Indonesia merupakan papan permainan yang digunakan sebagai arena bermain para pemain dalam menjelajahi materi di Indonesia. Papan jelajah Indonesia didesain berbentuk kotak dengan ukuran 120cm x 80cm dengan petak-petak di dalamnya sejumlah 50 petak. Setiap petak akan ada nomor yang disusun secara urut mengular mulai petak 1 sampai dengan petak 50. Papan jelajah didesain dengan tampilan warna yang cerah dengan tambahan gambar-gambar yang berhubungan dengan penjajahan sehingga mendukung penyajian materi dalam media tersebut dan menarik bagi siswa.

## 2. Pion atau bidak-bidak

Pion atau bidak dilambangkan sebagai setiap pemain sebagai objek pemain. Pion dirancang berbentuk miniatur candi yang. Bentuk miniatur candi dipilih karena candi merupakan salah satu ciri khas budaya bangsa Indonesia. Pion ini digunakan untuk mengatur jalannya petak yang harus dilewati oleh pemain dan menandai letak tiap pemain dalam kelompok tersebut.

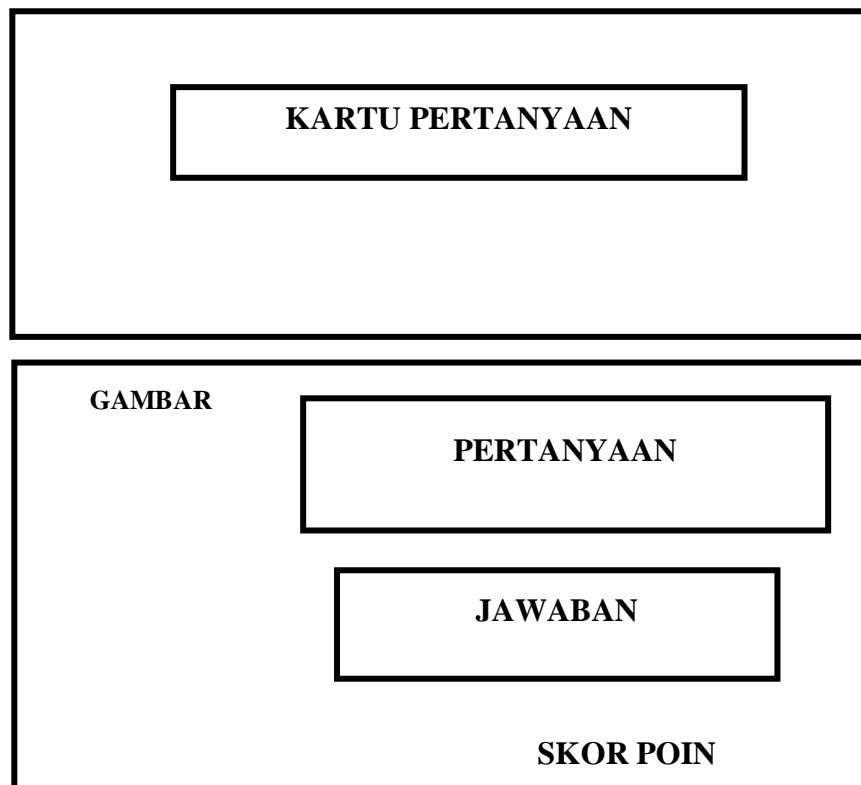
## 3. Desain Roda Putar



**Gambar 4.2** Desain Roda Putar

Roda putar merupakan pengganti dadu jika pada permainan lain. Roda putar berbentuk lingkaran dengan diameter 30 cm. Roda putar berbentuk lingkaran yang terbuat dari triplek dengan penyangga yang diperhalus. Pada katu warna dalam roda putar terdapat skor yang menunjukkan banyaknya langkah atau loncatan pion yang didapat. Sedangkan warna dalam roda putar tersebut menunjukkan kartu pertanyaan yang harus diambil. Terdapat 6 bagian warna

## 4. Kartu pertanyaan



**Gambar 4.4** Desain Bagian Belakang Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan terdiri dari 6 warna sesuai dengan warna yang terdapat dalam roda putar yaitu terdapat kartu pertanyaan warna merah hijau kuning biru orange dan ungu. Sedangkan pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di Indonesia. Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar maka pemain mendapat poin tambahan sesuai dengan poin yang tertera pada kartu, dan sebaliknya jika tidak bisa menjawab maka akan mendapatkan pengurangan poin.



#### 5. Kartu informasi



**Gambar 4.5** Desain Kartu Informasi

Kartu informasi berisi penjelasan dari informasi mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di Indonesia. Siswa akan mendapatkan kartu informasi ini jika siswa memperoleh hasil putaran roda putar dengan yang terdapat bintang. Kartu informasi ditujukan untuk mengulas materi dan mereview mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia.

#### 6. Kotak papan media Roda Jelajah Indonesia

Kotak papan berbentuk persegi dengan ukuran 60cm x 50 cm x 10cm. Kotak papan permainan ini berbentuk persegi panjang ,memiliki ruangan yang bersekat sebagai penyimpan semua komponen media agar lebih rapi dan teratur dalam penyimpanannya. Bahan kayu yang dipilih untuk membuat kotak papan media tersebut dipilih berdasarkan atas pertimbangan ketahanan bahan dibanding dengan bahan lainnya seperti kertas atau karton.

## 7. Petunjuk Permainan

Lembar petunjuk berisi tentang aturan penggunaan media Roda jelajah Indonesia, yang meliputi tata cara bermain, kesepakatan bermain, dan tujuan permainan tersebut. Buku petunjuk tersebut didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media permainan Roda Jelajah Indonesia tersebut.

Adapun langkah-langkah permainan menggunakan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Media papan permainan roda jelajah Indonesia minimal dimainkan oleh 2 kelompok.
2. Perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan urutan permainan.
3. Permainan berlangsung selama 45 menit, apabila waktu sudah menunjukkan 45 menit maka permainan dihentikan.
4. Permainan dimulai dari petak start pada papan permainan jelajah Indonesia, untuk pemain yang berhak bermain terlebih dahulu berdasarkan hompimpah yang dilakukan kelompok untuk memulai permainan.
5. Kelompok dengan urutan pertama memutar lingkaran warna untuk menentukan kartu pertanyaan warna apa yang akan diambil.
6. Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai warna hasil putaran. Kelompok mengambil kartu secara acak.
7. Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan.  
Kelompok diberikan waktu 10 detik untuk memikirkan jawaban dari

pertanyaan. Jika dalam waktu yang diberikan kelompok tidak mampu menjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok dengan urutan selanjutnya dengan ketentuan waktu 10 detik untuk berfikir. Jika sampai semua kelompok tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut dianggap gugur.

8. Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk maju sejumlah skor yang terdapat dalam kartu pertanyaan.
9. Kelompok urutan ke 2 memutar kembali lingkaran warna.
10. Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai warna hasil putaran. Kelompok mengambil kartu secara acak.
11. Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Kelompok diberikan waktu 10 detik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan. Jika dalam waktu yang diberikan kelompok tidak mampu menjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok dengan urutan selanjutnya dengan ketentuan waktu 10 detik untuk berfikir. Jika sampai semua kelompok tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut dianggap gugur.
12. Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk maju sejumlah skor yang terdapat dalam kartu pertanyaan.
13. Kegiatan yang sama dilakukan oleh kelompok dengan urutan ke-3 dan ke-4. Langkah ini berlanjut hingga kesempatan memutar selesai.

14. Jika kelompok memutar lingkaran warna dan mendapatkan warna yang kartu pertanyaannya telah habis, maka kelompok diminta untuk memutar lingkaran warna hingga mendapatkan kartu pertanyaan.
15. kelompok yang memenangkan ini adalah kelompok yang paling dekat dengan garis finish.

Berdasarkan rancangan prototipe media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia, selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan produk untuk membuat desain media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia. Langkah langkah pembuatan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sebagai berikut.

1. Menggunakan berbagai referensi materi mengenai tema 7 Peristiwa dalam kehidupan subtema 2 peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pembelajaran 1 dan 2 dengan Kompetensi Dasar: 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan.
2. Menyusun desain tampilan permainan dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan *Photoshop* sesuai kebutuhan terkait desain gambar yang digunakan.
3. Mencetak semua komponen media sesuai kebutuhan peneliti.
4. Membuat roda putar sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan
5. Membuat box media sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan
6. Setelah semua komponen media siap selanjutnya disusun dalam box media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

7. Melakukan revisi media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sesuai dengan saran validator.

#### **4.1.2 Hasil Produk**

##### **4.1.2.1 Hasil Penilaian Kelayakan Media**

Penilaian kelayakan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli media. Setiap ahli akan memberikan penilaian atau validasi kelayakan terhadap media dan ahli juga memberikan komentar serta saran sebagai dasar untuk melakukan perbaikan media.

Validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian validasi dilakukan sampai media dikatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

##### **4.1.2.2 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media**

Ahli media dalam validasi media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dilakukan oleh Bapak Drs. A.Zaenal Abidin, M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Dalam penelitian ini menggunakan landasan teori dari sumber buku sebagai dasar penilaian kevalidan media. Lembar penilaian berupa angket dengan 13 butir penilaian mengenai aspek penilaian media. Aspek penilaian media terdiri dari beberapa aspek, diantaranya: (1) aspek kesesuaian; (2) aspek mutu teknis; (3) aspek kualitas; (4) aspek kemudahan penggunaan. Aspek-aspek penilaian media tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek.

Hasil penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sebagai berikut.

**Tabel 4.3** Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media terhadap Media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

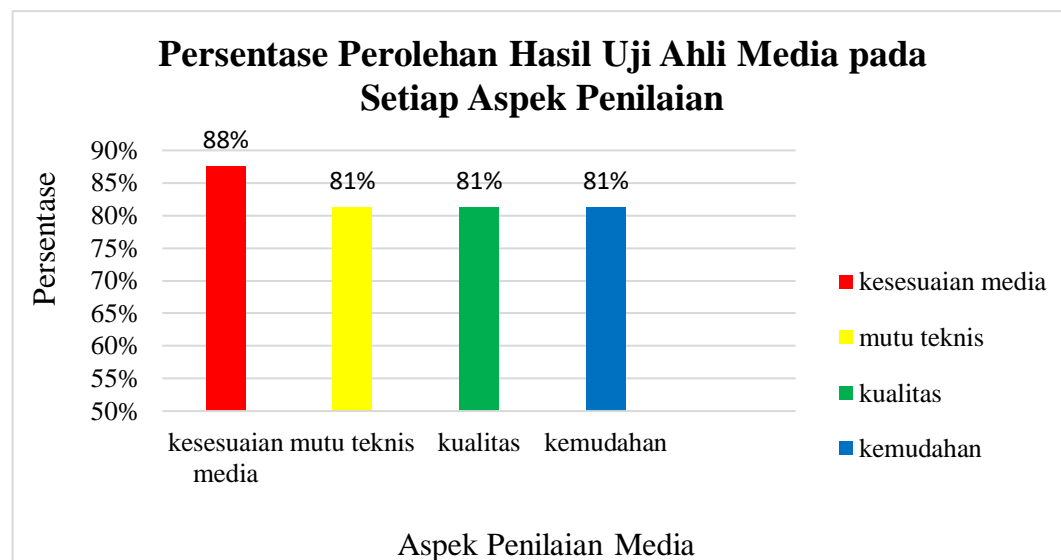
Aspek yang dinilai	Skor
<b>A. Aspek Kesesuaian Media</b>	
1. Media Roda Jelajah Indonesia disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	<b>4</b>
2. Media Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	<b>3</b>
<b>B. Aspek Mutu Teknis</b>	
3. Penyajian media Roda Jelajah Indonesia dilengkapi gambar yang jelas.	<b>4</b>
4. Gambar dan komposisi warna dalam media Media Roda Jelajah Indonesia menarik dan mendukung materi.	<b>3</b>
5. Desain tampilan media Roda Jelajah Indonesia menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	<b>3</b>
6. Desain tampilan yang disajikan dalam media Media Roda Jelajah Indonesia dapat menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar.	<b>3</b>
<b>C. Aspek Kualitas</b>	
7. Pemilihan dan penggunaan jenis font dalam media tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas.	<b>3</b>

Aspek yang dinilai	Skor
<b>C. Aspek Kualitas</b>	
Keseluruhan komponen media Roda Jelajah Indonesia dapat terlihat dengan jelas.	<b>3</b>
Perpaduan dari teks, warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.	<b>3</b>
Media Roda Jelajah Indonesia dapat digunakan kembali, dan tahan lama.	<b>4</b>
<b>D. Aspek Kemudahan Penggunaan</b>	
Media Roda Jelajah Indonesia mudah digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.	<b>3</b>
Petunjuk penggunaan media Roda Jelajah Indonesia jelas dan lengkap.	<b>3</b>
Media Roda Jelajah Indonesia mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V	<b>3</b>
Jumlah Skor	<b>42</b>
Presentase	<b>80,76 %</b>

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia oleh ahli media yang meliputi beberapa aspek penilaian. Ahli media sebagai validator memberikan respon positif dengan jumlah skor 42 dan presentase 80,76% yang termasuk dalam kriteria layak. Dengan hasil penilaian tersebut, maka media pembelajaran Papan

Permainan Roda Jelajah Indonesia termasuk dalam kriteria layak untuk di uji cobakan.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan sudah sesuai dengan aspek penilaian media yang meliputi aspek kesesuaian, aspek mutu teknis, aspek kualitas, dan aspek kemudahan penggunaan media tersebut dinyatakan “Layak”. Hasil data persentase perolehan aspek penilaian validasi media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia oleh ahli media dapat digambarkan lebih jelas pada diagram yang disajikan berikut ini.



**Gambar 4.1** Persentase Hasil Uji Ahli Media Pada Setiap Aspek Penilaian

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan pengolahan data, diketahui bahwa persentase keseluruhan penilaian media pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia mendapatkan nilai sebesar 80,76% dengan kriteria hasil penilaian ahli media tergolong dalam kriteria “Layak”. Pada gambar 4.1 dapat diketahui bahwa perolehan persentase pada aspek kesesuaian



media mendapat skor tertinggi yaitu 88%, aspek mutu teknis yaitu 81% , aspek kualitas yaitu 81% , dan aspek kemudahan penggunaan 81%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dapat digunakan ke tahap selanjutnya dengan revisi. Hasil penilaian ahli selanjutnya dianalisis dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia agar media yang dikembangkan lebih baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran

#### **4.1.2.3 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi**

Ahli materi dalam validasi media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dilakukan oleh ahli dibidang meteri IPS Ibu Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang.

Dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian berupa angket dengan 12 butir penilaian mengenai aspek penilaian materi terhadap media. Aspek penilaian materi terdiri dari beberapa aspek, diantaranya: (1) aspek kesesuaian materi; (2) aspek kelayakan materi; dan (3) aspek kebermanfaatan materi. Aspek-aspek penilaian media tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek.

Hasil penilaian kelayakan terhadap media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sebagai berikut.

**Tabel 4.4** Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi terhadap Media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

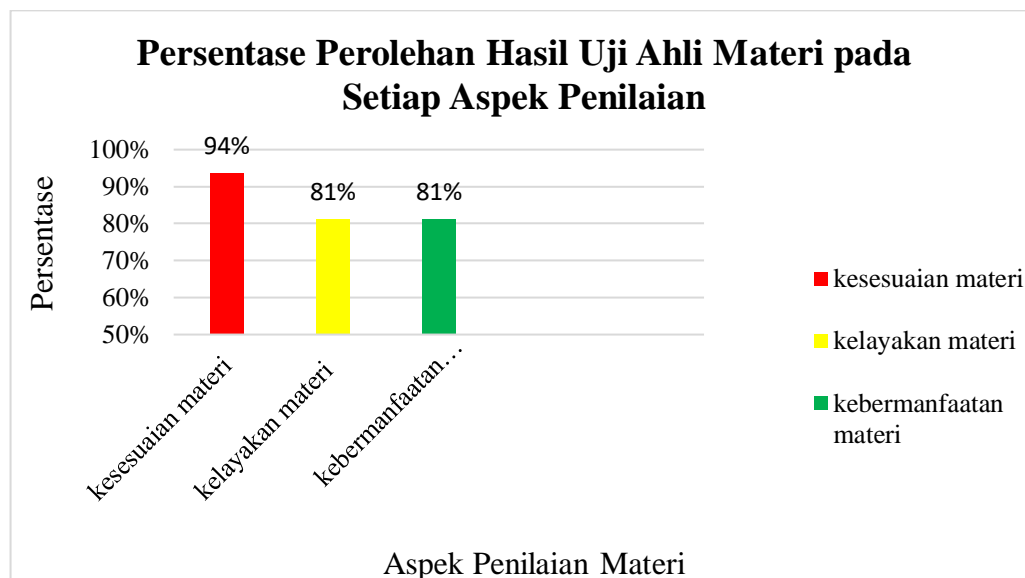
Aspek yang dinilai	Skor
<b>A. Aspek Kesesuaian Materi</b>	
1. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia sesuai dengan KI, KD, dan indikator.	<b>4</b>
2. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran.	<b>4</b>
3. Materi yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran.	<b>3</b>
4. Materi sesuai dengan karakteristik siswa SD	<b>4</b>
<b>B. Aspek Kelayakan Materi</b>	
5. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia mempermudah siswa memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan	<b>3</b>
6. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia dapat menambah wawasan siswa.	<b>3</b>
7. Materi dalam media roda jelajah Indonesia sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V.	<b>4</b>
8. Materi dalam media roda jelajah Indonesia dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.	<b>3</b>
<b>C. Aspek Kebermanfaatan Materi</b>	
9. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia meningkatkan pengetahuan siswa.	<b>3</b>

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor</b>
<b>C. Aspek Kebermanfaatan Materi</b>	
10. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia mudah diingat siswa.	<b>4</b>
11. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok.	<b>3</b>
12. Soal-soal dalam materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk saling membantu memecahkan masalah.	<b>3</b>
<b>Skor Total</b>	<b>41</b>
<b>Presentase Penilaian</b>	<b>85,41%</b>

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa penilaian kelayakan materi terhadap media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia oleh ahli materi yang meliputi beberapa aspek penilaian. Ahli materi sebagai validator memberikan respon positif dengan jumlah skor 48 dan presentase 85,41% yang termasuk dalam kriteria layak.

Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sudah sesuai dengan seluruh aspek penilaian materi yang meliputi aspek kesesuaian materi, aspek kelayakan materi, dan aspek kebermanfaatan materi dalam media papan permainan roda jelajah Indonesia. Hasil

data persentase perolehan aspek penilaian validasi materi terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia oleh ahli materi dapat digambarkan lebih jelas pada diagram yang disajikan berikut ini.



**Gambar 4.2** Persentase Hasil Uji Ahli Materi Pada Setiap Aspek Penilaian.

Berdasarkan hasil validasi materi yang telah dilakukan pengolahan data, diketahui bahwa persentase keseluruhan penilaian materi pada media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia mendapatkan nilai sebesar 85,41% dengan kriteria hasil penilaian ahli materi tergolong dalam kriteria “Layak”. Pada gambar 4.2 dapat diketahui bahwa perolehan persentase pada aspek kesesuaian materi mendapat skor tertinggi yaitu 94 %, aspek kelayakan materi yaitu 81%, dan aspek kebermanfaatan materi 81%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia dapat digunakan ke tahap selanjutnya dengan revisi. Hasil penilaian ahli selanjutnya dianalisis dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran papan

permainan roda jelajah Indonesia agar media yang dikembangkan lebih baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

#### 4.1.2.4 Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi, peneliti kemudian melakukan revisi produk. Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli sebelumnya. Adapun revisi yang dilakukan oleh peneliti terhadap media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5** Perbaikan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Berdasarkan Saran Ahli

No.	Komponen Media	Saran	Perbaikan
1.	Roda Jelajah	Kemiripan warna pada roda jelajah sebaiknya dipisah	Warna yang memiliki kemiripan seperti merah dan pink direvisi dipisah
2.	Petunjuk Permainan	Kata lingkaran warna pada petunjuk permainan sebaiknya diubah menjadi roda jelajah	Kata lingkaran warna yang terdapat pada petunjuk permainan direvisi menjadi roda jelajah
3.	Kotak roda jelajah Indonesia	Roda jelajah dimodifikasi supaya dapat dimasukkan ke dalam kotak	Roda jelajah Indonesia direvisi dimodifikasi dapat dimasukkan ke dalam kotam bersama komponen lainnya.

#### 4.1.2.5 Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

Setelah media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia diperbaiki sesuai saran ahli media dan materi, maka diperoleh hasil akhir tampilan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia berikut:

##### 1. Box Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

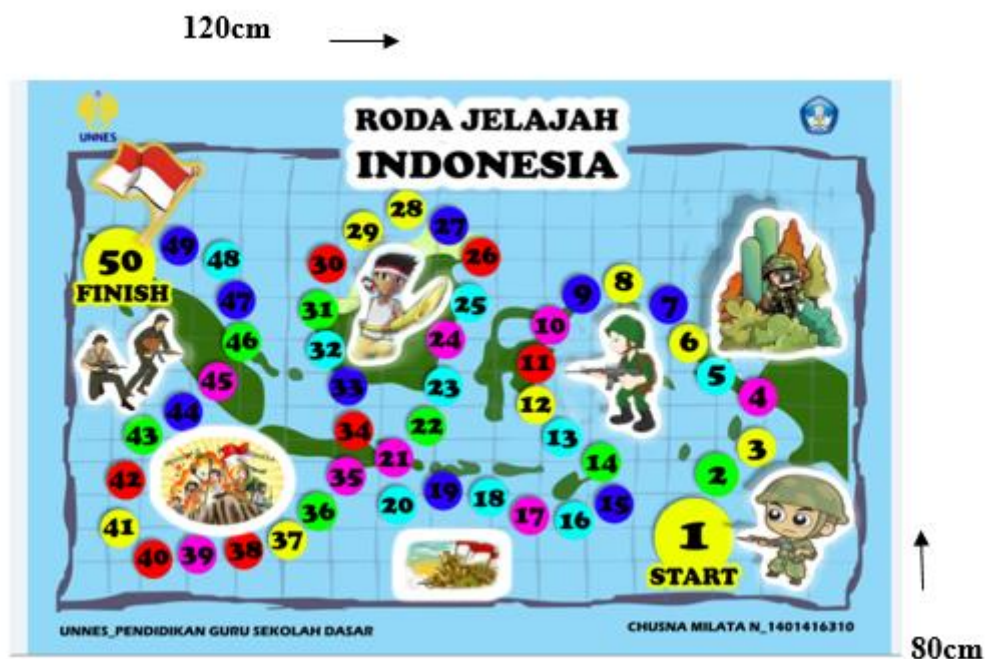
Box media roda jelajah Indonesia digunakan sebagai pengemasan dari produk roda jelajah Indonesia agar semua komponen media lebih rapi dan teratur dalam penyimpanannya. Berikut adalah desain tutup kotak media roda jelajah Indonesia.



Gambar 4.9 Desain Cover Box Media Roda Jelajah Indonesia

## 2. Papan permainan

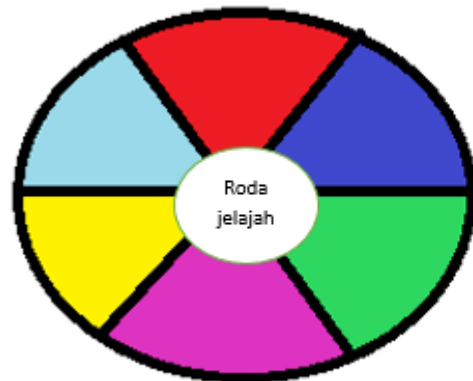
Papan permainan jelajah Indonesia ini digunakan sebagai arena bermain para pemain dalam menjelajahi materi Peristiwa Kebangsaan Sepuluh Proklamasi Kemerdekaan. Berikut adalah desain papan permainan roda jelajah Indonesia.



**Gambar 4.11** Desain Papan Permainan Jelajah Indonesia

## 3. Roda Putar

Roda putar digunakan sebagai pengganti dadu. Terdapat 6 bagian warna dalam lingkaran yaitu warna merah, ungu, kuning, biru, orange, dan hijau. Nomor yang ada pada setiap warna dalam roda putar diartikan seperti angka dadu dan warna dalam roda putar tersebut menunjukkan kartu pertanyaan yang harus diambil. Berikut adalah desain roda putar sebagai berikut.



**diameter 30cm**

**Gambar 4.12** Desain Roda Jelajah Indonesia

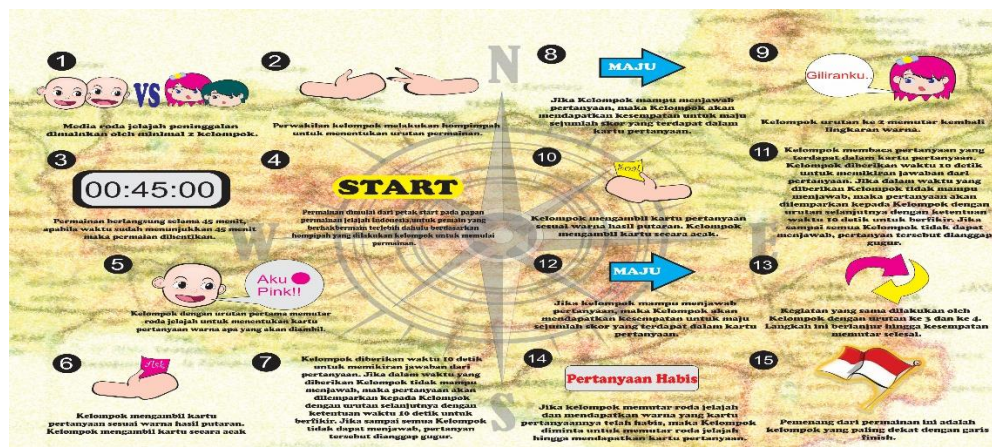
#### 4. Kartu Informasi

Kartu informasi berisi penjelasan dari informasi mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di Indonesia. Kartu informasi ditujukan untuk mengulas materi dan mereview mengenai materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di Indonesia. Berikut adalah desain kartu informasi sebagai berikut.

#### 5. Buku Petunjuk Permainan

Buku petunjuk permainan berisi tentang aturan penggunaan media papan permainan rodal jelajah Indonesia, yang meliputi tata cara bermain, kesepakatan bermain, dan tujuan permainan tersebut dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media permainan Roda Jelajah Indonesia. Berikut adalah desain buku petunjuk permainan sebagai berikut.





Gambar 4.13 Desain Buku Petunjuk Permainan

## 6. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan dalam permainan ini digunakan untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi Peristiwa Kebangsaan seputar proklamasi Kemerdekaan. Kartu pertanyaan terdiri dari 6 warna sesuai dengan warna yang terdapat dalam roda putar yaitu terdapat kartu pertanyaan warna merah hijau kuning biru orange dan ungu. Berikut adalah desain kartu pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 4.6 desain kartu pertanyaan

Warna	Desain
Merah	 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p><b>BENAR ATAU SALAH</b>          Jepang menyerah kepada Sekutu tanpa syarat pada tanggal 14 Agustus 1945  <b>Jawaban = Benar (+1)</b></p>
Kuning	 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p><b>SOAL ISIAN</b>          Para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta ke Rengasdengklok supaya..  <b>Jawaban = Tidak terpengaruh oleh Jepang</b></p>
Biru tua	 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p><b>BENAR ATAU SALAH</b>          Peristiwa heroik di Makassar, Gorontalo dan Sumbawa terjadi pada tanggal..  <b>Jawaban = 13 Desember</b></p>
Pink	 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p><b>SOAL ISIAN</b>          Tokoh dari golongan muda yang menjemput Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok agar segera dikembalikan ke Jakarta adalah <u>Sukarni</u>  <b>Jawaban = Salah (+1)</b></p>

Warna	Desain	
Biru muda		<p><b>SOAL ISIAN</b></p> <p>Rapat Raksasa di Lapangan Ikada dilaksanakan pada tanggal...</p> <p>Jawaban = 19 September 1945 (+1)</p>
Hijau		<p><b>BENAR ATAU SALAH</b></p> <p>Pengibaran bendera merah putih dilakukan oleh Suhud dan Latif</p> <p>Jawaban = benar (+1)</p>

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia, dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 Pengembangan media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia meliputi perencanaan pembuatan produk, pembuatan desain atau *prototype*. Perencanaan pembuatan produk meliputi pemilihan materi dan perancangan desain media. Media tersebut memiliki beberapa komponen, meliputi: (1) papan permainan jelajah Indonesia (2) roda p utar (3) kartu pertanyaan (4) kartu informasi (5) pion atau bidak (6) buku petunjuk permainan. Kemudian media divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi.
- 5.1.2 Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia yang telah dikembangkan dinyatakan memiliki kriteria layak oleh ahli materi dan ahli media dengan rata-rata persentase komponen kelayakan isi materi 85,41% dari ahli materi, dan komponen penyajian media 80,76% dari ahli media. Sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan untuk siswa kelas V.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil simpulan diatas, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

5.2.1 Media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia direkomendasikan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai inovasi baru dalam media yang dikemas melalui permainan pembelajaran IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1(1): 77-89.
- Ahmadi Farid , Sutaryono, Yuli Witanto, dan Ika Ratnaningrum. 2017. Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34(2)
- Aqib, Zainal. 2017 . *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (inovatif)*. Bandung. Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Birsyada Muhammad Iqbal. 2015. Pengembangan Strategi Pembelajaran Ips Sejarah Berbasis Critical Pedagogy Di Sekolah.
- BSNP.2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Cahyo, Agus N.. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Cardinot, Jessamyn A. Fairfield (2019). Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using a Board Game. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(1):42-57
- Chabib Moch, Ery Tri Djatmika dan Dedi Kuswandi. 2017. Efektivitas Pengembangan Media Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*. 2 (7) : 910—918
- Dewi Kurnia Anjani, Fatchan, dan Amirudin. 2016. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(9): 1787 -1790.
- Fakhrudin, Farid Ahmadi, Sumilah, dan Isa Ansori. 2017. IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013.

- Fatimah Nur, Sri Susilogati, dan SriWardani. 2017. Pengaruh Student Facilitator And Expalining Dengan Roda Impian Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*. 6 (2) : 2252-6609.
- Febriana Stefani Galih, Mawardi dan Suhandi Astuti. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2): 2615-6091
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hidayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrawati Delia, Siti Partini dan Suardiman. (2013). Pengembangan Media Travel Game untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 1(2)
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Karima Muhammad Kaulan dan Ramadhani. 2018. Permasalahan Pembelajaran Ips Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *ITTIHAD*. II(1) : 2580-5541
- Khafid Syaiful. (2010). Pembelajaran Kooperatif Model Investigasi Kelompok, Gaya Kognitif, dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 17(1) : 73-78
- Khumairo Dahlia, Asya'adah, dan Lisme Sinti. (2017). Roda Langkah Cita-Citaku (ROLACIKU): To Overcome Monotonous Learning Public Speaking. *Proceeding International Conference On Islamic Education*. 2: 2613-9804.
- Kurniawan Arsi, Kodrat Iman, Rinta Kridalukmana. 2015. Perancangan Permainan Jelajah Indonesia Berbasis Ios Menggunakan GameSalad. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 3(1): 2338-0403.
- Liani Tipani Dewi. 2017. Penggunaan Media Permainan Ular Tanga pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah* . Vol 2 No.1

- Mahnun , Nunu. 2012. Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37(1)
- Malik Maulana Ibrahim, Susilo. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Papan Petualangan. *Joyful Learning Journal*. 3(4): 160-168.
- Melianasari Dewi. 2016. Penerepan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi dan Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Mujinem & Sekar Purbarini Kawuryan. 2013. Efektivitas Metode Permainan dalam Pendidikan Nilai dan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 6(2) : 1-10.
- Mursidin, Anwar, Husain Ibrahim. 2013. Model Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Sosial Budaya Pada Pembelajaran Anak Didik Kelompok Bermain. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 19(2).
- Muthmainnah, Ika Budi, dan Nur Hayati. 2016. Pengembangan Ular Tangga Modifikasi Untuk Mengoptimalkan Perkembangan anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 9(1)
- Mutiani. 2017. Ips Dan Pendidikan Lingkungan: Urgensi Pengembangan Sikap Kesadaran Lingkungan Peserta Didik. *Social Science Education Journal*, 4 (1) : 45-53
- Ningsih, Kurnia, Wahyu, S., Maskun & Yustina Sri Ekwandari. 2014. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Wisata Dunia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Belajar.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Nasional
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 ayat (1) tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016 dalam BAB III urutan no. 6, dalam standar isi tentang ruang lingkup materi muatan IPS.
- Prasetyo Aris, Trustho Raharjo, dan Daru Wahyuningsih. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1):11



- Pudjoatmodjo Bambang, Amir Hasanudin Fauzi, Adam Khairul Ikhwan, Indah Wahyu Lestari & Rizal Widiatmaja. 2016. Game Sejarah Indonesia Dari Masa Penjajahan Sampai Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science*. 2(2): 2442-5826
- Rahman, Ridwan Arif & Dewi Tresnawati. 2016. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Alogritma*, 13 (1): 184-190.
- Rahyubi, Heri. 2012. Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Majalengka: Referens.
- Ramansyah Wanda. 2015. Pengembangan Education Game Berbasis Android Pada Muatan pembelajaran Bahasa Inggris untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*. 2(1)
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta:FlashBook
- Rifa'i dan Ani. (2016) Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Press
- Rohwati Mei. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(1): 75-81
- Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta:Rajawali Pers
- Sadiman, Arief S. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saputra Iwan Alim. 2019. Pembelajaran Bermedia Permainan Di Sekolah Terdampak Bencana. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 7(2): 2614-2554
- Sato Aiko, Jonathan de Haan. 2016. Applying an Experiential Learning Model to be Teaching of Gateway Strategy Board Games. *International Journal of Instruction*. 9(1): 1694-609X.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Silubea, Mustika, F.,L & Hommy Dorthy Ellyany Sinaga. 2018. Upaya mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tabiyah*. 7(2)

- Siswanto Yogi & Bambang Eka Purnama. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 5(4)
- Suarno Dendi Tri dan Sukirno. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*. 2 (2): 115-125
- Sudjana, Nana dan Riva'I. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sunarti, Amril M, dan Rian Vebrianto. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1):76-80
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suprijono. Agus. 2016 *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Suyana Dadan. 2013. Pengetahuan Tentang Strategi Pembelajaran, Sikap, dan Motivasi Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 19(2): 0215-9643
- Suyono dan Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaikhudin, Ahmad. 2013. Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Ta'allum*. 1(2): 171-182.
- Syahri Udin, Wulan. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Games Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan. *Unnes Science Education Journal*. 3(3): 593-601.

- Taniredja, Tukiran. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Towaf Siti Malikhah. 2014. Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 20(1) :75-85
- Triastuti Desty, Sa'dun Akbar, dan Edi Bambang Irawan. 2012. Penggunaan Media Papan Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional. 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional
- Wisudawati, Asih Widi & Eka Sulistyowati. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari Linda Setyo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Remi pada Materi Bangun Datar. *Jurnal pendidikan Matematika*. 1 (1): 19-30
- Wulandari Ratih, Herawati Susilo, dan Dedi Kuswandi. 2017. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 2(8) : 1024—1029
- Yumarlin MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Muatan pembelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. 3(1): 2088 – 3676
- Yuniarto Agung Hari, Annisa Dewi, Nur Aini. (2015). Perbaikan Pada Fishbone Diagram Sebagai *Root Cause Analysis Tool*. *Jurnal Teknis Industri*. 1411-6340
- Yunus, Astuti & Khairina. 2015. Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10 (2): 59-64.
- Zubaidah Siti dan Putu Eka Suarmika. 2013. Penerapan Metode Permainan Aktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Muatan pembelajaran IPS Kelas V SDN 3 Semambung Kecamatan Jatibanteng Kabupaten Situbondo.

## LAMPIRAN 1

**PEDOMAN KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH  
INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01  
KOTA SEMARANG**

<b>Rumusan Masalah Penelitian</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Instrumen</b>
1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang?	Desain pengembangan media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai KI, KD, dan indikator.</li> <li>2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.</li> <li>3. Sesuai dengan materi pembelajara</li> <li>4. Sesuai dengan penggunaan.</li> </ol>	Dokumen dan rancangan produk	Lembar uji validasi penilaian komponen
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk siswa kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang?	Kelayakan desain pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memenuhi indikator validasi isi.</li> <li>2. Memenuhi indikator validasi penyajian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validator media pembelajar an Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia</li> <li>2. validator materi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar Uji validasi media</li> <li>2. Lembar Uji validasi materi</li> </ol>

**LAMPIRAN 2**

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS V SDN  
TUGUREJO 01 KOTA SEMARANG**

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Nama Guru :

Kelas yang Diampu :

No.	Pertanyaan
1.	Strategi pembelajaran seperti apa yang anda terapkan di kelas?
2.	Adakah kendala saat mengajar menggunakan strategi pembelajaran tersebut?
3.	Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?
4.	Apa sajakah kendala yang anda hadapi ketika menyampaikan materi muatan IPS?
5.	Dalam menyampaikan materi muatan IPS, pernah kah anda menggunakan media pembelajaran ?
6.	Media pembelajaran seperti apa yang pernah anda gunakan?
7.	Apakah media yang saat ini digunakan sudah cukup untuk membantu proses pembelajaran?
8.	Pernahkah anda menggunakan permainan edukasi dalam menyampaikan materi?

9.	Menurut anda media pembelajaran seperti yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi?
10.	Menurut anda media pembelajaran seperti apa yang disukai siswa?
11.	Bagaimana antusias siswa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?
12.	Bagaimana antusias siswa dengan media pembelajaran berbentuk permainan edukasi?
13.	Berapakah ukuran yang tepat dalam membuat media pembelajaran?
14.	Bagaimanakah tampilan media pembelajaran yang menarik?
15.	Bagaimanakah bentuk soal yang tepat untuk diterapkan dalam media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia?

## LAMPIRAN 3

**PEDOMAN KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH  
INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01  
KOTA SEMARANG**

No.	Aspek	Indikator	Bentuk Instrumen
1.	Aspek kebutuhan isi atau materi pada media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	Tanggapan siswa terhadap materi Peristiwa Kebangsan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada muatan IPS	Ceklis
		Kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran	
		Penyampaian materi	
		Perlu tidaknya evaluasi (latihan soal)	
		Bentuk soal evaluasi	
2.	Kebutuhan adanya media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	Ketersediaan media pembelajaran IPS di kelas.	Ceklis
		Tanggapan media permainan dalam pembelajaran IPS	
		Tanggapan terhadap media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	
		Ketersediaan komponen dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	

3.	Aspek komunikasi visual (tampilan)	<p>Ukuran media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia</p> <hr/> <p>Perlu tidaknya gambar atau animasi pada media pembelajaran</p> <hr/> <p>Tampilan warna yang digunakan dalam media</p> <hr/> <p>Penggunaan jenis huruf dalam penyajian</p> <hr/> <p>Pengemasan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia</p>	Ceklis



## LAMPIRAN 4

**PEDOMAN KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP  
MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH  
INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01  
KOTA SEMARANG**

No.	Aspek	Indikator	Bentuk Instrumen
1.	Aspek kebutuhan isi atau materi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	Tanggapan siswa terhadap materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan pada muatan IPS	Ceklis
		Penyampaian materi	
		Bentuk soal evaluasi	
2.	Kebutuhan adanya media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	Ketersediaan media pembelajaran IPS di kelas.	Ceklis
		Tanggapan media permainan dalam pembelajaran IPS	
		Tanggapan terhadap media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	
		Ketersediaan komponen dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	
3.	Aspek komunikasi visual (tampilan)	Ukuran media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	Ceklis

		Perlu tidaknya gambar atau animasi pada media pembelajaran	
		Tampilan warna yang digunakan dalam media	
		Penggunaan jenis huruf dalam penyajian	
		Pengemasan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	

## LAMPIRAN 5

**PEDOMAN KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI MATERI  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA  
JELAJAH INDONESIA**

Aspek yang Dinilai	Indikator	Sub Indikator
<b>A. Aspek Kesesuaian Materi</b>		
Sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Sudjana dan Rivai, 2013:4)	Materi relevan dengan kompetensi dan isi pembelajaran.	Materi sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dan Indikator.
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (Warsita, 2013: 235)	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (Warsita, 2013: 235)	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Ketepatan contoh, ilustrasi dengan materi (Warsita, 2013:235)	Gambar yang digunakan sesuai materi	Gambar yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran
	Contoh yang disajikan sesuai materi	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari
<b>B. Aspek Kelayakan Materi</b>		

Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad 2015:74)	Mempermudah pemahaman siswa.	Mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan.
		Materi menambah wawasan siswa.
Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Riva'i, 2015:5)	Materi sesuai dengan taraf berpikir	Materi dalam media sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V.
		Materi dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis.
<b>C. Aspek Kebermanfaatan Materi</b>		
Kebermanfaatan materi (Rusman, 2013:180)	Materi dalam media bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa	Materi dalam media meningkatkan pengetahuan siswa.
		Materi dalam media mudah diingat siswa.
Memotivasi siswa dalam belajar (walker dan Hess)	Materi dan soal dalam media memotivasi	Materi dalam media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk

dalam Arsyad, 2015: 220)	kemampuan dan keterlibatan siswa	belajar mandiri dan kelompok
		Soal dalam media memotivasi dan merangsang siswa untuk saling membantu dalam memecahkan masalah.

## LAMPIRAN 6

**PEDOMAN KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI MEDIA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA  
JELAJAH INDONESIA**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
<b>Kesesuaian</b> Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38)	Isi media disajikan secara tepat dan sistematis sesuai dengan KI dan KD	1. Media disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
		2. Media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		3. Konten media disusun secara runtut berdasarkan KI, KD, dan materi.
<b>Mutu teknis</b> Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan (Arsyad, 2015:76)	Desain gambar/ ilustrasi sesuai persyaratan	1. Penyajian media dilengkapi gambar yang jelas.
		2. Gambar dan komposisi warna menarik dan mendukung materi.
		3. Tata letak gambar tepat sehingga tidak mengganggu isi materi.

Memotivasi siswa dalam belajar (walker dan Hess dalam Arsyad, 2015: 220)	Desain tampilan media membantu proses pembelajaran	1. Desain tampilan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
		2. Desain tampilan menarik minat belajar siswa.
		3. Desain tampilan yang disajikan dalam media dapat memotivasi siswa dalam belajar.
<b>Kualitas</b> Kualitas tampilan atau tayangan menurut walker dan Hess (Arsyad, 2015: 220)	Kualitas tayangan mempermudah dalam mempelajari materi.	1. Pemilihan jenis font tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas.
		2. Penggunaan ukuran font tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas.
		3. Keseluruhan komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dapat terlihat dengan jelas.
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2015: 89)	Unsur media visual untuk memperjelas informasi	1. Perpaduan dari teks, warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.
		2. Penyajian dilengkapi dengan gambar , suara, animasi yang sesuai dengan materi.

<p><b>Kemudahan penggunaan</b> Praktis, luwes dan bertahan(Arsyad, 2014:75)</p>	<p>Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media praktis dapat digunakan kembali, dan tahan lama.</li> <li>2. Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.</li> <li>3. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap.</li> </ol>
<p>Sesuai dengan taraf berpikir (Sudjana dan riva'i, 2015:5)</p>	<p>Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan siswa</p>	<p>Media mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V.</p>



## LAMPIRAN 7

### LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONEISA UNTUK SISWA KELAS V SDN TUGUREJO 01 KOTA SEMARANG

Hari/ Tanggal : .....

Nama Guru : .....

Nama Sekolah : .....

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang disediakan. Adapun keterangannya sebagai berikut:  
Contoh:  
(√) ya  
( ) tidak
3. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom KETERANGAN.
4. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

-----SELAMAT MENGERJAKAN-----

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>				
1	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan media pembelajaran?			

2	Apakah anda setuju jika cara penyampaian materi dalam media yang disampaikan secara singkat dan jelas?			
3	Apakah perlu ada evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan?			
4	Apakah anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?			
5	Apakah anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?			
6	Apakah anda setuju jika Roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda jelajah Indonesia?			
7	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda jelajah Indonesia?			

8	Apakah anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan bentuk miniatur candi?			
9	Perluakah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran Permainan Roda jelajah Indonesia?			
10	Apakah anda setuju jika tampilan media pembelajaran Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?			
11	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?			
12	Perluakah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran dibuat menarik?			
13	Apakah anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia berukuran 120cm x 80cm?			

**LAMPIRAN 8**

**LEMBAR ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONEISA  
UNTUK SISIWA KELAS V SDN TUGUREJO 01  
KOTA SEMARANG**

Hari/ Tanggal : .....

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada tempat yang telah disediakan
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang disediakan. Adapun keterangannya sebagai berikut:

Contoh:

(√) ya

( ) tidak

3. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom KETERANGAN.
4. Rekomendasi/saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

-----SELAMAT MENGERJAKAN-----

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>				
1	Apakah materi pada muatan IPS itu sulit?			

2	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan gambar agar lebih jelas?			
3	Apakah Anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?			
4	Apakah Anda membutuhkan media baru yang lebih menarik dan interaktif untuk mempelajari materi pada muatan ?			
5	Apakah Anda menyukai media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran ?			
6	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia digunakan sebagai media dalam pembelajaran ?			
7	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?			
8	Apakah Anda setuju jika roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?			
9	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?			

10	Apakah Anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan bentuk candi?			
11	Perlukah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia			
12	Perlukah media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dicetak dalam ukuran besar yaitu $\pm 120\text{cm} \times 80\text{cm}$ sehingga dapat dimainkan secara berkelompok?			
13	Perlukah diberikan gambar atau animasi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?			
14	Apakah Anda setuju jika tampilan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?			
15	Perlukah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran perlu dibuat menarik?			
16	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?			

## LAMPIRAN 9

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA PADA MUATAN IPS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda  
Jelajah Indonesia untuk Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota  
Semarang

Media : Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

Peneliti : Chusna Milata Ningrum

Ahli Media :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon berikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut:

Alternatif jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

(Sugiyono, 2015: 135)

3. Rekomendasi/ saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.

Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tulislah nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Jawaban</b>				<b>Keterangan</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<b>A. Aspek Kesesuaian Media</b>					
1. Media Roda Jelajah Indonesia disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2. Media Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
<b>B. Aspek Mutu Teknis</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Keterangan</b>
7. Penyajian media Roda Jelajah Indonesia dilengkapi gambar yang jelas.					
8. Gambar dan komposisi warna dalam media Media Roda Jelajah Indonesia menarik dan mendukung materi.					
9. Desain tampilan media Roda Jelajah Indonesia menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.					



10. Desain tampilan yang disajikan dalam media Media Roda Jelajah Indonesia dapat menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar.					
<b>C. Aspek Kualitas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Keterangan</b>
11. Pemilihan dan penggunaan jenis font dalam media tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas.					
12. Keseluruhan komponen media Roda Jelajah Indonesia dapat terlihat dengan jelas.					
13. Perpaduan dari teks, warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.					
14. Media Roda Jelajah Indonesia dapat digunakan kembali, dan tahan lama.					
<b>D. Aspek Kemudahan Penggunaan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Keterangan</b>
15. Media Roda Jelajah Indonesia mudah digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.					

16. Petunjuk penggunaan media Roda Jelajah Indonesia jelas dan lengkap.					
17. Media Roda Jelajah Indonesia mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V					
Jumlah Skor					
Presentase Penilaian					

**Penilaian**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

**Keterangan**

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah

SM = Skor maksimum

**Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia**

<b>Prosentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
86%-100%	Sangat Layak (A)	Tanpa revisi
76%-85%	Layak (B)	Revisi
60%-75%	Cukup Layak (C)	Revisi
55%-59%	Kurang layak (D)	Tidak layak
< 54%	Tidak layak (E)	Tidak layak

Catatan :

Simpulan :

- a. Layak untuk diujicobakan
- b. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran
- c. Tidak layak untuk diujicobakan

Semarang, 2020

Validator

**Deskriptor Skor Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Papan Permainan  
Roda Jelajah Indonesia**

No	Kriteria Penelitian		Deskriptor	
	Aspek	Indikator		
A.	Kesesuaian	Media disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4	Penyajian media seluruhnya sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
			3	Penyajian media sebagian besar sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
			2	Penyajian media sebagian kecil sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
			1	Penyajian media tidak sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
	Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan		4	Pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia seluruhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
			3	Pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sebagian besar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

		sesuai dengan tujuan pembelajaran.	2	Pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia sebagian kecil sesuai dengan tujuan pembelajaran.
			1	Pengembangan media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		Materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan telah tercakup dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan dalam satu pembelajaran.	4	Seluruh materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan telah tercakup dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan dalam satu pembelajaran.
			3	Sebagian besar peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan telah tercakup dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan dalam satu pembelajaran.
			2	Sebagian kecil materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan telah tercakup dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan dalam satu pembelajaran.
			1	Materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan tidak tercakup dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan dalam satu pembelajaran.

		Konten media disusun secara runtut berdasarkan KI, KD, dan materi.	4	Seluruh konten media disusun secara runtut berdasarkan KI, KD, dan materi.
			3	Sebagian besar konten media disusun secara runtut berdasarkan KI, KD, dan materi.
			2	Sebagian kecil Seluruh konten media disusun secara runtut berdasarkan KI, KD, dan materi.
			1	Konten media disusun tidak runtut berdasarkan KI, KD, dan materi.
B.	Mutu Teknis	Penyajian media dilengkapi gambar yang jelas.	4	Seluruh penyajian media dilengkapi gambar yang jelas.
			3	Sebagian besar penyajian media dilengkapi gambar yang jelas.
			2	Sebagian kecil penyajian media dilengkapi gambar yang jelas.
			1	Penyajian media tidak dilengkapi gambar yang jelas.
	Gambar dan komposisi warna menarik	4	Seluruh gambar dan komposisi warna menarik dan mendukung materi.	
		3	Sebagian besar gambar dan komposisi warna menarik dan mendukung materi.	

		dan mendukung materi.	2	Sebagian kecil gambar dan komposisi warna menarik dan mendukung materi.
			1	Gambar dan komposisi warna tidak menarik dan mendukung materi.
		Desain tampilan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	4	Seluruh desain tampilan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
			3	Sebagian besar desain tampilan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
			2	Sebagian kecil desain tampilan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
			1	Desain tampilan media tidak menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
		Desain tampilan yang disajikan dalam media dapat memotivasi	4	Seluruh desain tampilan yang disajikan dalam media dapat memotivasi siswa dalam belajar.
			3	Sebagian besar desain tampilan yang disajikan dalam media dapat memotivasi siswa dalam belajar.

		siswa dalam belajar.	2	Sebagian kecil desain tampilan yang disajikan dalam media dapat memotivasi siswa dalam belajar.
			1	Desain tampilan yang disajikan dalam media tidak dapat memotivasi siswa dalam belajar.
C	Kualitas	Pemilihan warna tepat sehingga mudah diamati dengan jelas.	4	Seluruh pemilihan warna tepat sehingga mudah diamati dengan jelas.
			3	Sebagian besar pemilihan warna tepat sehingga mudah diamati dengan jelas.
			2	Sebagian kecil pemilihan jenis warna tepat sehingga agak susah diamati.
			1	Pemilihan jenis warna tidak tepat sehingga susah diamati
	Keseluruhan komponen media awet dapat digunakan kembali.	4	Seluruh komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia awet dapat digunakan kembali.	
		3	Sebagian besar komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia awet dapat digunakan kembali.	
		2	Sebagian kecil komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda	



				Jelajah Indonesia awet dapat digunakan kembali
			1	Komponen media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia tidak awet dan tidak dapat digunakan kembali
		Perpaduan warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.	4	Seluruh perpaduan dari warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.
			3	Sebagian besar perpaduan dari warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.
			2	Sebagian kecil perpaduan dari warna dan gambar selaras sehingga agak menyulitkan ketersampaian pesan.
			1	Perpaduan dari warna dan gambar tidak selaras sehingga menyulitkan ketersampaian pesan.
D.	Kemudahan Penggunaan	Media praktis dapat digunakan kembali, dan tahan lama.	4	Media praktis, dapat digunakan kembali, dan tahan lama.
			3	Sebagian besar bahan media praktis, dapat digunakan kembali, dan tahan lama.
			2	Sebagian kecil bahan media praktis, dapat digunakan kembali, dan tahan lama.

			1	Penyajian bahan media tidak praktis, dapat digunakan kembali, dan tidak tahan lama.
		Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.	4	Secara keseluruhan media dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.
			3	Sebagian besar media dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.
			2	Sebagian kecil media dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.
			1	Media tidak dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.
		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap.	4	Secara keseluruhan petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap.
			3	Sebagian besar petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap.
			2	Sebagian kecil petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap.
			1	Petunjuk penggunaan media tidak jelas dan lengkap..

		Media mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V.	4	Secara keseluruhan media mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V.
			3	Sebagian besar media mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V.
			2	Sebagian kecil media mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V.
			1	Media mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V.

**LAMPIRAN 10**

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA  
JELAJAH INDONESIA PADA MUATAN IPS**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda  
Jelajah Indonesia untuk Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota  
Semarang

Materi : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

Peneliti : Chusna Milata Ningrum

Ahli Materi :

Asal Instansi :

**Petunjuk Pengisian**

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Bacalah setiap indikator dengan cermat.
3. Nyatakan penilaian Bapak/Ibu dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangan skor penilaian sebagai berikut:

Aternatif jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

(Sugiyono, 2015:135)

4. Rekomendasi/ saran mohon diberikan secara singkat pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian.

Aspek yang dinilai	Jawaban				Keterangan
	1	2	3	4	
<b>D. Aspek Kesesuaian Materi</b>					
13. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia sesuai dengan KI, KD, dan indikator.					
14. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
15. Materi yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran.					
16. Materi sesuai dengan karakteristik siswa SD					
<b>E. Aspek Kelayakan Materi</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Keterangan</b>
17. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia mempermudah siswa memahami materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan					
18. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia dapat menambah wawasan siswa.					
19. Materi dalam media roda jelajah Indonesia sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V.					

20. Materi dalam media roda jelajah Indonesia dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.					
<b>F. Aspek Kebermanfaatan Materi</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Keterangan</b>
21. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia meningkatkan pengetahuan siswa.					
22. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia mudah diingat siswa.					
23. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok.					
24. Soal-soal dalam materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk saling membantu memecahkan masalah.					
<b>Skor Total</b>					
<b>Presentase Penilaian</b>	<p>Keterangan</p> <p>NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan</p> <p>R = Skor mentah</p> <p>SM = Skor maksimum</p>				

**Penilaian**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{\text{---}}{\text{---}} \times 100 \% =$$

Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

<b>Prosentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
86%-100%	Sangat Layak (A)	Tanpa revisi
76%-85%	Layak (B)	Revisi
60%-75%	Cukup Layak (C)	Revisi
55%-59%	Kurang layak (D)	Tidak layak
< 54%	Tidak layak (E)	Tidak layak

Catatan :

Simpulan :

- d. Layak untuk diujicobakan
- e. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran
- f. Tidak layak untuk diujicobakan

Semarang, 2020

Validator

**Deskriptor Skor Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Papan  
Permainan Roda Jelajah Indonesia**

No	Kriteria Penilaian		Diskrptor	
	Aspek	Indikator		
A	Aspek Kesesuaian Materi	Materi dalam media sesuai dengan KI, KD, dan indikator.	4	Seluruh materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD, dan indikator.
			3	Sebagian besar materi yang disampaikan sesuai dengan KI, KD, dan indikator.
			2	Sebagian kecil materi yang disampaikan kurang sesuai dengan SK dan KD
			1	Materi yang disampaikan tidak sesuai dengan KI, KD, dan indikator.
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Seluruh materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
			3	Sebagian besar materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
			2	Sebagian kecil materi kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
			1	Materi tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	Gambar yang digunakan sesuai	4	Seluruh gambar yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran	



		dan memperjelas materi pelajaran.	3	Sebagian besar gambar yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran
			2	Sebagian kecil gambar yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran
			1	Gambar tidak sesuai dan memperjelas materi pelajaran
		Contoh yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari.	4	Seluruh contoh yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari
			3	Sebagian contoh yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari
			2	Sebagian kecil contoh yang disajikan sesuai dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari
			1	contoh yang disajikan tidak sesuai dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari.
B	Aspek Kelayakan Materi	Mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan.	4	Seluruh materi dapat mempermudah pemahaman siswa.
			3	Sebagian besar materi dapat mempermudah pemahaman siswa.

			2	Sebagian kecil materi dapat mempermudah pemahaman siswa.
			1	Materi tidak dapat mempermudah pemahaman siswa
		Materi menambah wawasan siswa.	4	Seluruh materi dapat menambah wawasan siswa.
			3	Sebagian besar materi dapat menambah wawasan siswa.
			2	Sebagian kecil materi dapat menambah wawasan siswa.
			1	Materi tidak dapat menambah wawasan siswa.
		Materi dalam media sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V.	4	Seluruh materi dalam media sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas I
			3	Sebagian besar materi dalam media sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V
			2	Sebagian kecil materi dalam media sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V

			1	Materi dalam media tidak sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V
		Materi dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.	4	Seluruh materi dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.
			3	Sebagian besar materi dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.
			2	Sebagian kecil materi dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.
			1	Materi tidak dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.
C	Aspek Kebermanfaatan Materi	Materi dalam media meningkatkan pengetahuan siswa.	4	Seluruh materi dalam media meningkatkan pengetahuan siswa.
			3	Sebagian besar materi dalam media meningkatkan pengetahuan siswa.
			2	Sebagian kecil materi dalam media meningkatkan pengetahuan siswa.
			1	Materi dalam media tidak meningkatkan pengetahuan siswa.
		Materi dalam media mudah diingat siswa.	4	Seluruh materi dalam media mudah diingat siswa.
	3		Sebagian besar materi dalam media mudah diingat siswa.	

			2	Sebagian kecil materi dalam media mudah diingat siswa.
			1	Materi dalam media tidak mudah diingat siswa.
		Materi dalam media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok.	4	Seluruh materi dalam media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok.
			3	Sebagian besar materi dalam media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok.
			2	Sebagian kecil materi dalam media merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok
			1	Materi dalam media tidak merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok
		Soal pada materi peristiwa kebangsaan seputar	4	Seluruh soal pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah.

		proklamasi kemerdekaan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu memecahkan masalah.	3	Sebagian besar soal pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah.
			2	Sebagian kecil soal pada peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah.
			1	Soal pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan tidak dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah.

**LAMPIRAN 11**

**SILABUS PEMBELAJARAN**  
**KELAS V TEMA 7 (PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN)**  
**SUBTEMA 2 (PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI**  
**KEMERDEKAAN INDONESIA)**

- Satuan Pendidikan : SDN Tugurejo 01  
Kelas/Semester : V / II  
Tema : 7 (Peristiwa dalam kehidupan)  
Subtema : 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia)  
Pertemuan ke : 1  
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 pertemuan)  
Kompetensi Inti :
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
  2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
  3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan bendabenda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
  4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

No	KD	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1	<p>3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta</p>	Bahasa Indonesia (Teks narasi sejarah yang terkait dengan unsur apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca informasi tentang teks narasi sejarah</li> <li>2. Menemukan kata-kata sulit sukar dari teks narasi sejarah</li> <li>3. Mengidentifikasi makna kata-kata sulit dari kamus</li> </ol>	<p>3.5.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana;.</p> <p>4.5.1 memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif;</p>	Tes tertulis dan kinerja	60 menit	Kusumawati Heny, dkk.. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa dalam kehidupan</i> . Jakarta : Kementerian

	kosakata baku dan kalimat efektif						<p>Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>Kusumawati Heny, dkk. 2017. <i>Buku Siswa SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan</i>. Jakarta :</p>
--	-----------------------------------	--	--	--	--	--	---



							Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2	<p>4.3 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa</p>	<p><b>IPS</b></p> <p>1. Faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p> <p>2. Cara mempertahankan kemerdekaan</p>	<p>1. Dengan membaca, siswa dapat mengetahui peristiwa pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh kepedulian.</p> <p>2. Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat mengidentifikasi</p>	<p>4.3.1 siswa mampu menjelaskan peristiwa menjelang proklamasi</p> <p>4.3.2 siswa mampu menjelaskan secara singkat peristiwa rengasdengklok</p> <p>4.3.3 siswa mampu menyebutkan minimal 3 daerah yang melakukan</p>	Tes tertulis dan kinerja	60 menit	<p>Kusumawati Heny, dkk.. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan</i></p>

	Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya		<p>peristiwa peristiwa penting seputar pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan dengan penuh tanggung jawab.</p> <p>3. Dengan melakukan permainan dengan media roda jelajah Indonesia, siswa mampu menjelaskan peristiwa kebangsaan seputar proklamasi Kemerdekaan</p>	<p>aksi heroik mendukung proklamasi kemerdekaan</p> <p>4.3.4 siswa mampu menjelaskan penyebaran berita proklamasi</p> <p>4.4.1 siswa mampu menuliskan teks proklamasi kemerdekaan yang dibacakan Ir. Soekarno</p> <p>4.4.2 siswa mampu membacakan teks proklamasi di depan kelas</p> <p>4.4.3 siswa mampu mempresentasikan peristiwa</p>		<p><i>n. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</i></p> <p><i>Kusumawati Heny, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa</i></p>
--	--	--	---	--	--	--

				rengasdengklok di depan kelas			<i>Dalam Kehidupan. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</i>
3	<p>3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda</p>	IPA(perubahan suhu pada benda)	<p>1. Mengamati fenomena pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda</p> <p>2. Mengidentifikasi perubahan wujud benda</p>	<p>3.7.1 menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari;</p> <p>4.7.1 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda;</p>	Tes tertulis dan kinerja	60 menit	<p>Kusumawati Heny, dkk.. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa</i></p>

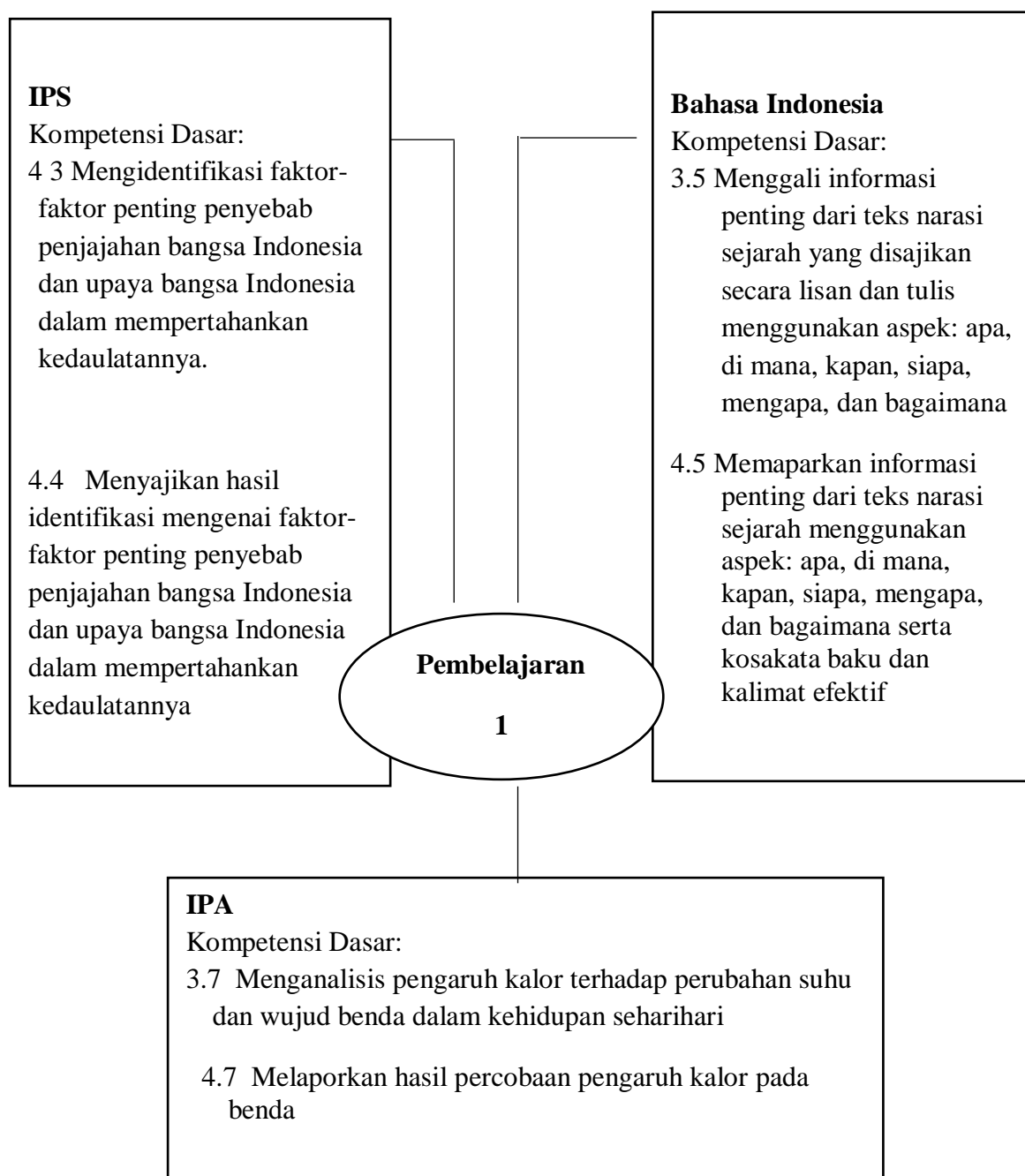
							<p><i>Dalam Kehidupa n. Jakarta : Kementer ian Pendidik an dan Kebuday aan.</i></p> <p><i>Kusuma wati Heny, dkk. 2017. Buku Siswa SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulu m 2013</i></p>
--	--	--	--	--	--	--	---

							<i>Tema Peristiwa Dalam Kehidupa n. Jakarta : Kementer ian Pendidik an dan Kebudaya aan</i>
--	--	--	--	--	--	--	---

## LAMPIRAN 12

## JARING-JARING TEMA

## Pemetaan Kompetensi Dasar dalam Pembelajaran



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Tugurejo 01
Kelas/Semester	: V / II
Tema	: 7 (Peristiwa dalam kehidupan)
Subtema	: 2(Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)
Pertemuan ke	: 1
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 pertemuan)

---

### 3. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### 4. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.5.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana;.
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif;

##### IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 siswa mampu menjelaskan peristiwa menjelang proklamasi.</p> <p>3.4.2 siswa mampu menguraikan secara singkat peristiwa rengasdengklok.</p> <p>3.4.3 siswa mampu menyebutkan minimal 3 daerah yang melakukan aksi heroik mendukung proklamasi kemerdekaan.</p> <p>3.4.4 siswa mampu mengidentifikasi cara penyebaran berita proklamasi.</p> <p>3.4.5 Siswa mampu menganalisis contoh sikap menghargai perjuangan pahlawan Indonesia</p>



4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenaifaktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 siswa mampu membacakan teks proklamasi di depan kelas. 4.4.2 siswa mampu mempresentasikan peristiwa rengasdengklok di depan kelas

### IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda.	4.7.1 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda;

### 5. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang peristiwa rengasdengklok, siswa mampu menuliskan informasi berdasarkan teks yang telah dibaca tersebut dengan benar.
2. Dengan mengamati peta Indonesia, siswa mampu mengidentifikasi daerah-daerah yang melakukan aksi heroik mendukung proklamasi dengan tepat.

3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh perumus teks proklamasi dengan benar
4. Dengan mengamati video pembelajaran tentang penyebaran berita proklamasi, siswa mampu menjelaskan aksi pemuda menyebarkan berita proklamasi dengan tepat
5. Dengan melakukan permainan dengan media papan permainan roda jelajah Indonesia, siswa mampu peristiwa kebangsaan yang terjadi sebelum proklamasi kemerdekaan dengan benar.
6. Dengan kegiatan kerja kelompok, siswa mampu menjelaskan teks proklamasi kemerdekaan yang dibacakan Ir. Soekarno dengan tepat
7. Dengan kegiatan membaca, siswa mampu mendemonstrasikan teks proklamasi dengan tepat
8. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa mampu menyampaikan pendapat mengenai peristiwa rengasdengklok dengan bahasa yang komunikatif melalui presentasi hasil diskusi kelompok

## **6. MATERI AJAR**

1. Teks narasi
2. Peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia
3. Perubahan suhu pada benda

## **7. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN**

Model : TGT ( Team Game Tournament)

Pendekatan : Saintific (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ eksperimen, mengasosiasi/ menalar, dan mengomunikasikan)

Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan.

## **8. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<p>1. Pra kegiatan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dikondisikan oleh guru untuk berbaris.</li> <li>b. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan menanyakan kabar siswa.</li> <li>c. Siswa bersama guru berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin ketua kelas.</li> <li>d. Guru melakukan presensi kehadiran siswa.</li> </ol> <p><i>Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</i></p> <p>2. Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa bersama guru menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dipimpin salah satu perwakilan siswa.</li> <li>b. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan “apakah yang kalian tahu apa arti perjuangan?”. Tahukah kalian bagaimana pahlawan berjuang dalam memerdekakan bangsa ini?</li> <li>c. Guru menyampaikan topik dan tujuan yang akan dicapai hari ini.</li> <li>d. Guru memberikan motivasi agar siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran hari ini dan menghargai pengorbanan para pahlawan dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.</li> </ol>	<b>15 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><i>Tahap 2 Menyajikan/ Menyampaikan informasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati teks “Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi yang ditampilkan guru di depan kelas.</li> </ol>	<b>240 Menit</b>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa berdiskusi mengenai peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan</li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa</li> <li>4. Taukah kalian tentang peristiwa rengasdengklok?</li> <li>5. Bagaimanakah perjuang para pahlawan untuk memproklamasikan kemerdekaan?</li> <li>6. Siswa mengamati gambar pada buku</li> <li>7. Siswa melatih kemampuan menganalisis gambar dengan panduan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa</li> <li>8. Siswa mencari keterkaitan gambar dan peristiwa penjajahan yang dialami oleh bangsa Indonesia.</li> <li>9. Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi semua jawaban siswa</li> <li>10. Siswa mengamati video pembelajaran yang disediakan guru</li> </ol> <p><b><i>Tahap 3 Pembentukan kelompok heterogen</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Guru membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen.</li> <li>12. Siswa menyimak teks bacaan tentang peristiwa aksi heroik setelah pembacaan teks proklamasi kemerdekaan</li> <li>13. Siswa menandai peta daerah-daerah tempat terjadinya peristiwa heroik mendukung proklamasi kemerdekaan</li> </ol>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>14. Siswa diminta membuat laporan tertulis mengenai daerah-daerah yang melakukan aksi heroik mendukung proklamasi kemerdekaan</p> <p>15. Salah satu perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian.</p> <p><b><i>Tahap 4 Turnament</i></b></p> <p>16. Siswa melakukan permainan dengan media papan permainan roda jelajah Indonesia</p> <p>17. Media papan permainan roda jelajah Indonesia minimal dimainkan oleh 2 kelompok.</p> <p>18. Perwakilan kelompok melakukan hompipah untuk menentukan urutan permainan.</p> <p>19. Permainan berlangsung selama 45 menit, apabila waktu sudah menunjukkan 45 menit maka permainan dihentikan.</p> <p>20. Permainan dimulai dari petak start pada papan permainan jelajah Indonesia, untuk pemain yang berhak bermain terlebih dahulu berdasarkan hompipah yang dilakukan kelompok untuk memulai permainan.</p> <p>21. Kelompok dengan urutan pertama memutar lingkaran warna untuk menentukan kartu pertanyaan warna apa yang akan diambil.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>22. Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai warna hasil putaran. Kelompok mengambil kartu secara acak.</p> <p>23. Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Kelompok diberikan waktu 10 detik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan. Jika dalam waktu yang diberikan kelompok tidak mampu menjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan kepada kelompok dengan urutan selanjutnya dengan ketentuan waktu 10 detik untuk berfikir. Jika sampai semua kelompok tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut dianggap gugur.</p> <p>24. Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk maju sejumlah skor yang terdapat dalam kartu pertanyaan.</p> <p>25. Kelompok urutan ke 2 memutar kembali lingkaran warna.</p> <p>26. Kelompok mengambil kartu pertanyaan sesuai warna hasil putaran. Kelompok mengambil kartu secara acak.</p> <p>27. Kelompok membaca pertanyaan yang terdapat dalam kartu pertanyaan. Kelompok diberikan waktu 10 detik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan. Jika dalam waktu yang diberikan kelompok tidak mampu menjawab, maka pertanyaan akan dilemparkan</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kepada kelompok dengan urutan selanjutnya dengan ketentuan waktu 10 detik untuk berfikir. Jika sampai semua kelompok tidak dapat menjawab, pertanyaan tersebut dianggap gugur.</p> <p>28. Jika kelompok mampu menjawab pertanyaan, maka kelompok akan mendapatkan kesempatan untuk maju sejumlah skor yang terdapat dalam kartu pertanyaan.</p> <p>29. Kegiatan yang sama dilakukan oleh kelompok dengan urutan ke-3 dan ke-4. Langkah ini berlanjut hingga kesempatan memutar selesai.</p> <p>30. Jika kelompok memutar lingkaran warna dan mendapatkan warna yang kartu pertanyaannya telah habis, maka kelompok diminta untuk memutar lingkaran warna hingga mendapatkan kartu pertanyaan.</p> <p>31. kelompok yang memenangkan ini adalah kelompok yang paling dekat dengan garis finish.</p> <p><b><i>Tahap 5 Evaluasi</i></b></p> <p>32. Siswa diminta membuat kesimpulan dari kegiatan tersebut. Kesimpulan yang diharapkan: perjuangan para pahlawan untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia sangatlah tidak mudah, sehingga siswa dapat menghargai perjuangan</p>	

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>mereka dengan belajar dengan giat sebagai generasi penerus bangsa Indonesia</p> <p>33. Siswa berdiskusi kelompok mengenai kegiatan untuk mengisi kemerdekaan.</p> <p>34. Siswa membacakan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian.</p> <p>35. Guru memberikan penekanan kepada siswa mengenai peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan</p> <p><b>Tahap 6 Memberikan Penghargaan</b></p> <p>36. Guru mengulas kuis kuis yang terdapat dalam media permainan roda jelajah Indonesia.</p> <p>37. Guru mengakumulasikan skor tiap kelompok.</p> <p>38. Guru memberikan penghargaan/ reword kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan kelompok terbaik</p>	
<b>Penutup</b>	<p>39. Siswa dengan bimbingan guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan menyimpulkan hasil pembelajaran pada pertemuan hari ini.</p> <p>40. Sebagai penutup guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti seluruh kegiatan. Melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan: (a) Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? (b) Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa?</p>	<b>25 Menit</b>



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	41. Siswa bergantian menanyakan hal-hal yang belum jelas dan guru memberikan umpan balik berupa jawaban. 42. Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi. 43. Guru melakukan tindak lanjut dari hasil evaluasi (remidi dan pengayaan) 44. Guru memberikan memberikan tugas lanjut untuk siswa kerja dirumah. 45. Guru memberitahukan pembelajaran yang akan dillakukan selanjutnya. 46. Siswa bersama guru menyanyikan lagu daerah “Padhang Bulan”. 47. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa penutup dan salam.	

## 9. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

### 1. Teknik Penilaian

#### 1) Tes:

Pengetahuan Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn dengan tes tertulis.

#### 2) Non tes

##### a. Sikap

- a) Spiritual: Bersyukur, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
- b) Sosial : Sopan, percaya diri, dan kerja sama

##### b. Keterampilan

- a) Bahasa Indonesia: Menuliskan teks narasi berdasarkan 5W+1H

- b) IPS :Menceritakan peristiwa rengasdengklok
- c) IPA :Menunjukkan perubahan wujud yang terjadi pada benda

## 2. Bentuk Penilaian

- 1) Tes : Tertulis
- 2) Non tes : Observasi, Unjuk Kerja

## 3. Instrumen Penilaian

- 1) Tes : Soal (pilihan ganda dan uraian)
- 2) Non tes : Rubrik, Lembar Pengamatan

## 4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

# 10. MEDIA, ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

## 1. Media

- a. Media peta Indonesia
- b. Video pembelajaran “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”
- c. Gambar tokoh-tokoh perumus tekss proklamasi kemerdekaan
- d. Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

## 2. Alat dan Bahan

Papan tulis, alat tulis, peta Indonesia, LCD dan proyektor.

## 3. Sumber

- a. Kusumawati Heny, dkk.. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan* Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- b. Kusumawati Heny, dkk. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- c. Sadiman IS, Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial* . Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN 1
------------

## BAHAN AJAR

<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V / II</b>
<b>Tema</b>	<b>: 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 1</b>

### **Bahasa Indonesia**

3.5.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana

4.5.1 memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana

### **IPS**

3.4.1 siswa mampu menjelaskan peristiwa menjelang proklamasi

3.4.2 siswa mampu menjelaskan secara singkat peristiwa rengasdengklok

3.4.3 siswa mampu menyebutkan minimal 3 daerah yang melakukan aksi heroik mendukung proklamasi kemerdekaan

4.4.1 siswa mampu menuliskan teks proklamasi kemerdekaan yang dibacakan Ir. Soekarno

4.4.2 siswa mampu membacakan teks proklamasi di depan kelas.

4.4.3 siswa mampu mempresentasikan peristiwa rengasdengklok di depan kelas

### **IPA**

3.7.1 menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari

4.7.1 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

## **Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan**

### **1. Pertemuan di Dalat**

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional, yaitu Dr. Rajiman Wedyodiningrat, Ir. Soekarno, dan Drs. Mohammad Hatta memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat (Vietnam Selatan). Dalam pertemuan itu, Jenderal Terauchi mengatakan pemerintahan Jepang telah memutuskan untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. Keputusan itu diambil setelah Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di Jepang. Bom atom pertama dijatuhkan di kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945. Bom kedua dijatuhkan di kota Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Akibatnya, Jepang menyatakan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945.

### **2. Berita Kekalahan Jepang**

Berita tentang kekalahan itu sangat dirahasiakan oleh Jepang. Semua radio disegel oleh pemerintahan Jepang. Namun demikian, ada juga tokoh-tokoh pergerakan yang dengan sembunyi-sembunyi mendengar berita tentang kekalahan Jepang tersebut. Diantaranya adalah Sutan Syahrir. Syahrir mendesak agar proklamasi jangan dilakukan oleh PPKI. Menurut Syahrir, negara Indonesia yang lahir dengan cara demikian akan dicap oleh sekutu sebagai negara buatan Jepang. Syahrir mengusulkan agar proklamasi kemerdekaan dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat, atas nama rakyat lewat siaran radio.

### **3. Peristiwa Rengasdengklok (Jawa Barat)**

Pada tanggal 16 Agustus 1945 Bung Karno dan Bung Hatta diculik oleh golongan muda dibawa ke Rengasdengklok. Tujuan mereka adalah

mengamankan tokoh bangsa dari pengaruh Jepang. Mereka meyakinkan Soekarno bahwa Jepang telah menyerah dan para pejuang telah siap untuk melawan Jepang, apa pun risikonya.

Di Jakarta, golongan muda, Wikana dan golongan tua, yaitu Mr. Ahmad Soebardjo melakukan perundingan. Mr. Ahmad Soebardjo menyetujui untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia di Jakarta. Kemudian Yusuf Kunto diutus untuk mengantar Ahmad Soebardjo ke Rengasdengklok. Mereka menjemput Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta kembali ke Jakarta. Mr. Ahmad Subardjo berhasil meyakinkan para pemuda untuk tidak terburu-buru memproklamasikan kemerdekaan. Setelah tiba di Jakarta, mereka langsung menuju ke rumah Laksamana Maeda di Jl. Imam Bonjol No. 1 (sekarang gedung perpustakaan Nasional-Depdiknas) yang diperkirakan aman dari Jepang. Sekitar 15 pemuda menuntut Soekarno segera memproklamasikan kemerdekaan pada 16 Agustus.

#### 4. Perumusan Teks Proklamasi

Naskah proklamasi disusun oleh tiga orang, yaitu Bung Karno, Bung Hatta, dan Ahmad Soebarjo. Teks proklamasi terdiri dari dua kalimat, yang ditulis oleh Bung Karno. Kalimat pertama dikutip oleh Mr. Ahmad Soebarjo dari piagam Jakarta, kemudian Bung Hatta menyempurnakan dengan kalimat kedua. Pada awalnya, para pemuda mengusulkan agar naskah proklamasi menyatakan semua aparat pemerintahan harus dikuasai oleh rakyat dari pihak yang masih menguasainya. Tetapi, mayoritas anggota PPKI tidak menyetujuinya. Pada akhirnya, disetujui naskah proklamasi seperti adanya hingga sekarang.

Naskah teks proklamasi disepakati dan ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia. Naskah tersebut diketik oleh Sayuti Melik. Penandatanganan teks proklamasi dilakukan oleh dua tokoh tersebut atas usul Sukarni. Tokoh yang hadir dalam pertemuan tersebut di antaranya Chairul Saleh, Sukarni, Sayuti Melik, B.M Diah, Sudiro, dan tokoh-

tokoh tua yang lain.

#### 5. Detik-Detik Proklamasi

Sesuai janji Ahmad Soebarjo, esok harinya Jumat 17 Agustus 1945 di Jalan Pegangsaan Timur 56 Jakarta, diadakan upacara bendera dan pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Tepat pukul 10.00 WIB Ir. Soekarno berpidato singkat dan membacakan teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Acara selanjutnya upacara pengibaran bendera sang merah putih oleh S. Suhud dan Latief Hendraningrat yang diiringi dengan lagu Indonesia Raya. Bendera tersebut dijahit oleh Ibu Fatmawati Soekarno.

Tokoh yang hadir di antaranya adalah Ki Hajar Dewantara, Dr. Moewardi, A.A. Maramis, A.G. Pringgodigito dan tokoh-tokoh dari PPKI maupun para pemuda. Pada saat itu yang hadir lebih dari seribu orang. Guna mengenang jasanya maka Ir. Soekarno dan Moh. Hatta dijuluki sebagai pahlawan proklamator Indonesia.

Perhatikan peta Indonesia berikut ini!



Sumber: Atlas Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia dan Dunia, Tim Geografi Tiler

Gambar 4.3 Peta wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia

LAMPIRAN 2
------------

**MEDIA PEMBELAJARAN**

<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V / II</b>
<b>Tema</b>	<b>: 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)</b>
<b>Sub Tema</b>	<b>: 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)</b>
<b>Pembelajaran</b>	<b>: 1</b>

**Indikator****Bahasa Indonesia**

3.5.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana

4.5.1 memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana

**IPS**

3.4.4 siswa mampu menjelaskan peristiwa menjelang proklamasi

3.4.5 siswa mampu menjelaskan secara singkat peristiwa rengasdengklok

3.4.6 siswa mampu menyebutkan minimal 3 daerah yang melakukan aksi heroik mendukung proklamasi kemerdekaan

4.4.4 siswa mampu menuliskan teks proklamasi kemerdekaan yang dibacakan Ir. Soekarno

4.4.5 siswa mampu membacakan teks proklamasi di depan kelas.

4.4.6 siswa mampu mempresentasikan peristiwa rengasdengklok di depan kelas

**IPA**

3.7.1 menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari

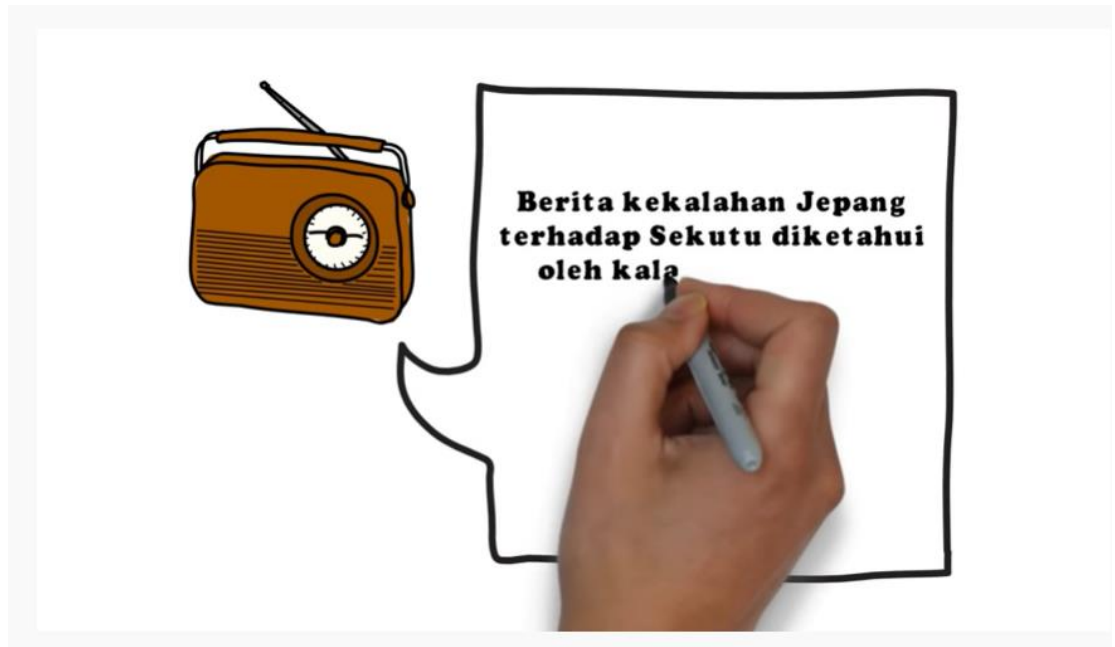
4.7.1 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda



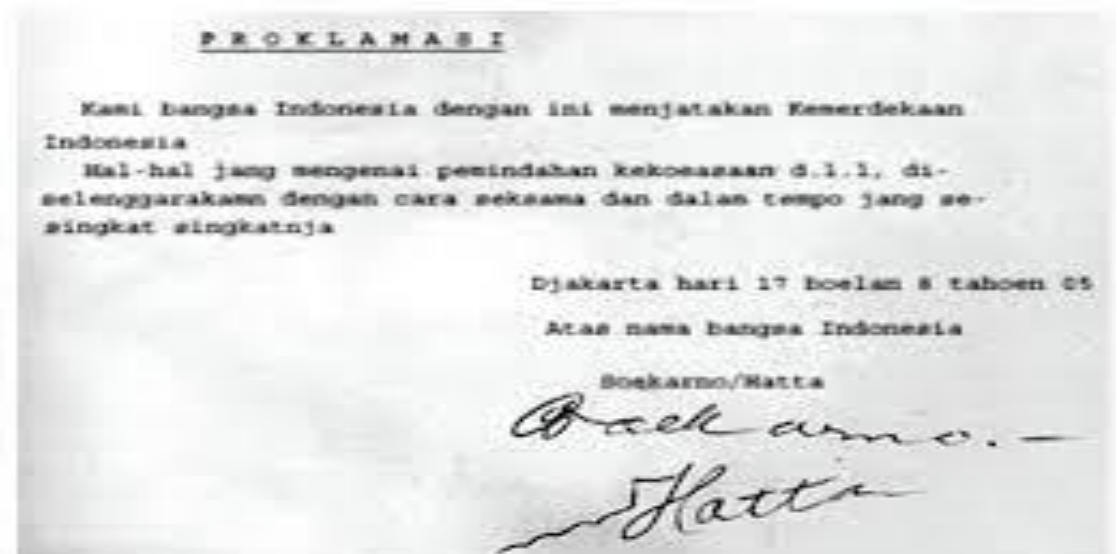
1. Media gambar



2. Video pembelajaran “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamsi Kemerdekaan”



### 3. Teks bacaan Proklamasi kemerdekaan



## 4. Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

## a. Roda Putar




diameter 30cm

## b. Papan Permainan


120cm →


↑  
80cm

## c. Kartu Pertanyaan

 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p>	<p><b>BENAR ATAU SALAH</b></p> <p>Jepang menyerah kepada Sekutu tanpa syarat pada tanggal 14 Agustus 1945</p> <p>Jawaban = Benar (+1)</p>
--	---


 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p>	<p><b>SOAL ISIAN</b></p> <p>Para pemuda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta ke Rengasdengklok supaya..</p> <p>Jawaban = Tidak terpengaruh oleh Jepang (+2)</p>
---	---

 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p>	<p><b>BENAR ATAU SALAH</b></p> <p>Pengibaran bendera merah putih dilakukan oleh Suhud dan Latif</p> <p>Jawaban = benar (+1)</p>
--	---

 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p>	<p><b>SOAL ISIAN</b></p> <p>Tokoh yang menandatangani naskah proklamasi adalah ...</p> <p>Jawaban = Ir. Soekarno dan Moh. Hatta (+1)</p>
--	--

 <p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> 	<p><b>SOAL ISIAN</b></p> <p>Rapat Raksasa di Lapangan Ikada dilaksanakan pada tanggal...</p> <p>Jawaban = 19 September 1945 (+1)</p>
--	--

6. Kartu informasi

	<p><u>Ir. Soekarno merupakan salah satu tokoh yang merumuskan teks proklamasi dan mendapat gelar bapak proklamator Indonesia</u></p>
---	--

<p style="text-align: center;"><u><i>Proklamasi</i></u></p> <p><i>Kami bangsa Indonesia dengan ini menjatakan kemerdekaan Indonesia. Hal hal jang mengenai pemindahan kekoeasaan d.LL, diselenggarakan dengan tjara saksama dan dalam tempoh jang sesingkat-singkatnja. Djakarta, 17 - 8 - '05 Wakil wakil bangsa Indonesia.</i></p>
--

**PERISTIWA HEROIK MAKASSAR**

Gubernur Sam Ratulangi menyusun pemerintahan pada tanggal 19 Agustus 1945. Sementara itu, para pemuda bergerak untuk merebut gedung-gedung penting seperti stasiun radio dan tangsi polisi.

**PERISTIWA HEROIK YOGYAKARTA**

Perebutan kekuasaan di Yogyakarta dimulai pada tanggal 26 September 1945 sejak pukul 10.00 WIB. Para pegawai pemerintah dan perusahaan yang dikuasai Jepang melakukan aksi mogok. Mereka menuntut agar Jepang menyerahkan semua kantor kepada pihak Indonesia

## LAMPIRAN 3

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) I**





**Kelas/Semester** : V / II  
**Tema** : 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)  
**Sub Tema** : 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)  
**Pembelajaran** : 1

**Alokasi Waktu:**  
15 menit

**Kelompok:**

**Anggota:**

Gambar-gambar berikut ini berkaitan dengan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Tuliskan secara singkat apa yang kamu ketahui tentang gambar-gambar tersebut bersama kelompokmu!

No.	Gambar Peristiwa	Nama Peristiwa	Keterangan
1.			
2.			
3.	<p data-bbox="558 978 667 1003"><u>Proklamasi.</u></p> <p data-bbox="500 1010 756 1192">                     Kami bangsa Indonesia dengan ini menjelakan kemerdekaan. Hal yang menginspirasi dan pendidikan d.l.l., dengan dengan jiwa bakti dan dalam bentuk yang sederhana. Singhal                      17-8-'45                      Wakil bangsa Indonesia                 </p>		
			
			



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) II**

**Kelas/Semester** : V / II  
**Tema** : 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)  
**Sub Tema** : 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)  
**Pembelajaran** : 1

**Alokasi Waktu:**  
 15 menit

**Kelompok:**

**Anggota:**

Jelaskan peristiwa apa saja yang terjadi pada tanggal-tanggal dibawah ini yang berhubungan dengan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

No.	Tanggal	Pukul	Peristiwa
1.	6 Agustus 1945		
2.	7 Agustus 1945		
3.	9 Agustus 1945		
4.	12 Agustus 1945		
5.	14 Agustus 1945		
6.	15 Agustus 1945		
7.	16 Agustus 1945	04.30	
8.	16 Agustus 1945	20.00	
9.	17 Agustus 1945	00.30	
10.	17 Agustus 1945	10.00	

## LAMPIRAN 4

## SOAL EVALUASI

**Kelas/Semester** : V / II  
**Tema** : 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)  
**Sub Tema** : 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan)  
**Pembelajaran** : 1

Alokasi Waktu:  
 15 menit

Nama:

No Presensi:

**A. Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b,c, atau d**

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Tokoh dari golongan tua yang menjemput sukarno-Hatta ke Rengasdengklok, yaitu ....
  - a. Moh. Hatta
  - b. Sanusi
  - c. Ahmad subarjo
  - d. Dr. Buntaran
2. Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu pada tanggal ....
  - a. 6 Agustus 1945
  - b. 9 Agustus 1945
  - c. 12 Agustus 1945
  - d. 14 Agustus 1945
3. Komandan Kompi setempat yang bersedia melepaskan

- Sukarno-Hatta kembali ke Jakarta, yaitu ....
- Cudanco Latif
  - Cudanco Subeno
  - Sodanco Singgih
  - Jusuf Kunto
4. Sang Saka Merah Putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dijahit oleh ....
- Sayuti Melik
  - Ibu Inggit
  - Ibu fatmawati
  - B.M. Diah
5. Tiga tokoh pergerakan nasional memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat pada tanggal ....
- 12 Agustus 1945
  - 14 Agustus 1945
  - 17 Agustus 1945
  - 18 Agustus 1945
6. Pada tanggal 6 Agustus 1945 Amerika Serikat menjatuhkan bom pertama di  
....
- Hiroshima
  - Nagasaki
  - Tokyo
  - Vietnam
7. Sebagai seorang pelajar, salah satu sikap kita dalam meneladani semangat para tokoh proklamasi dalam kehidupan keluarga, yaitu .....
- Bermain bersama adik setelah pulang sekolah.
  - Membantu pekerjaan ibu di rumah.
  - Menemani Ayah berkebun setiap sore.
  - Belajar dengan penuh semangat walaupun tidak ada PR.

8. Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 dilaksanakan di ....
  - a. Kediaman Sukarno, Jalan Pegangsaan Timur 56
  - b. Kediaman Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol 1
  - c. Gedung *Volksraad*
  - d. Lapangan Ikada Jakarta
  
9. Teks Proklamasi sebelum diketik, dirumuskan terlebih dahulu oleh ....
  - a. Moh. Hatta
  - b. Sayuti Melik
  - c. Ahmad Subarjo
  - d. Ir. Sukarno
  
10. Tokoh golongan muda yang bersedia menjamin keselamatan Sukarno-Hatta selama berada di rumah Laksamana Maeda, yaitu ....
  - a. Ahmad Subarjo
  - b. Wikana
  - c. Jusuf Kunto
  - d. Chairul Saleh

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!**

1. Jelaskan dimana, kapan dan siapa yang merumuskan naskah proklamasi kemerdekaan?
2. Jelaskan dimana, kapan dan siapa yang memproklamasikan kemerdekaan di depan rakyat Indonesia?
3. Kapan Sukarno-Hatta dibawa oleh para pemuda ke Rengasdengklok?



Deskriptor:

No	Spiritual	4 (Sudah Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup Baik)	1 (Perlu Bimbingan)
1	Bersyukur	tak pernah mengeluh dan selalu aktif dalam pembelajaran	sesekali masih mengeluh dan tetap aktif dalam pembelajaran	selalu mengeluh dan kurang aktif dalam pembelajaran	tidak antusias dalam proses pembelajaran
2	Berdoa	selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan khidmat	berdoa sebelum dan sesudah kegiatan tetapi masih kurang hikmat	berdoa hanya sebelum melakukan/setelah kegiatan dan kurang hikmat	tidak pernah berdoa baik sebelum maupun sesudah melakukan kegiatan

Penskoran

Skor Maksimum = 4 → 4 x 2 = 8

Skor minimum = 1 → 1 x 2 = 2

Nilai :  $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$



Keterangan:

Kolom aspek perilaku yang diamati diisi dengan angka sesuai dengan kriteria berikut:

- Skor 1: K (Perlu Bimbingan)** :apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku.
- Skor 2: C (Cukup Baik)** :apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku tetapi belum konsisten.
- Skor 3: B (Baik)** :apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku mulai konsisten.
- Skor 4: SB (Sangat Baik)** :apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku secara konsisten.

Penskoran

Skor Maksimum = 4 → 4 x 3 = 12

Skor minimum = 1 → 1 x 3 = 3

**Nilai :**  $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$



## 2. Penilaian Pengetahuan

### INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

Tema/Subtema : Peristiwa Dalam Kehidupan/ Peristiwa  
Kebangsaan Seputar Proklamasi  
Kemerdekaan

Kelas/Semester : V/II

Pembelajaran ke : 1

Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, IPA

*Petunjuk: Berilah tanda centang “✓” pada kolom sesuai dengan kriteria yang ditunjukkan pada siswa!*

### LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

No.	NAMA PESERTA DIDIK	IPA	IPS	Bahasa Indonesia
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

### 3. Penilaian Keterampilan

#### INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema/Subtema : Peristiwa Dalam Kehidupan/ Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

Kelas/Semester : V/II

Pembelajaran ke : 1

Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, IPA

Pembelajaran ke : 1

#### 1. Diskusi

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

NO	NAMA PESERTA DIDIK	KRITERIA											
		MENDENGARKAN				KOMUNIKASI				PARTISIPASI			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

**IPS**

Tugas menjelaskan daerah-daerah yang mendukung proklamasi kemerdekaan.

Bentuk Penilaian: Kinerja

Instrumen Penilaian: Rubrik

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	KRITERIA											
		Pengetahuan Peristiwa Seputar Proklamasi				Keterampilan Penulisan				Keterampilan Berbicara di Depan Kelas			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

**keterangan:**

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik 4</b>	<b>Baik 3</b>	<b>Cukup 2</b>	<b>Perlu Pendampingan</b>
Pengetahuan Daerah-daerah yang melakukan aksi heroik	Keseluruhan jawaban benar dalam menuliskan daerah yang melakukan aksi heroik dan keseluruhan jawaban benar dalam memberikan penandaan pada peta	Keseluruhan jawaban benar dalam menuliskan daerah yang melakukan aksi heroik dan sebagian besar jawaban benar dalam memberikan penandaan pada peta	Sebagian besar jawaban benar dalam menuliskan daerah yang melakukan aksi heroik dan sebagian besar jawaban benar dalam memberikan penandaan pada peta	Hanya sebagian kecil jawaban benar dalam menuliskan daerah yang melakukan aksi heroik dan sebagian kecil jawaban benar dalam memberikan penandaan pada peta
Keterampilan Penulisan	Keseluruhan penulisan hasil pengamatan benar dan menunjukkan ketrampilan penulisan yang baik, di atas rata-rata kelas	Keseluruhan penulisan hasil pengamatan benar tetapi kurang menunjukkan ketrampilan penulisan yang	Sebagian besar penulisan hasil pengamatan benar dan menunjukkan ketrampilan penulisan yang terus berkembang	Hanya sebagian kecil penulisan hasil pengamatan benar dan menunjukkan ketrampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan

		baik, di atas rata-rata kelas		
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti.

### **Rubrik Penilaian Diskusi dan Presentasi**

Penskoran

Skor Maksimum = 4 → 4 x 3 = 12

Skor minimum = 1 → 1 x 3 = 3

**Nilai :**  $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

**LAMPIRAN 13****Instrumen Wawancara Guru**

Nama Sekolah : SDN Tugurejo 01 Semarang

Alamat Sekolah : Jl. Raya Walisongo km.09 Ngaliyan Semarang

Nama Guru : Denny Andre Casidy, S. Pd.

Kelas yang Diampu : V

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Strategi pembelajaran seperti apa yang anda terapkan di kelas?	Dengan menyampaikan materi, membentuk kelompok diskusi dan melaksanakan tanya jawab.
2.	Adakah kendala saat mengajar menggunakan strategi pembelajaran tersebut?	Tentu ada, misalnya saja pengkondisian siswa yang cukup sulit. Siswa cenderung kurang fokus pada proses pembelajaran.
3.	Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?	Siswa diminta untuk tepuk diam, atau melakukan icebreaking sebentar
4.	Apa sajakah kendala yang anda hadapi ketika menyampaikan materi muatan IPS?	Banyaknya materi yang terdapat pada muatan IPS membuat saya cukup kesulitan dalam memahamkan siswa mengenai materi secara keseluruhan. Siswa cenderung susah menghafal materi sejarah. Apalagi jika suruh membaca, antusias membacanya cukup kurang


5.	Dalam menyampaikan materi muatan IPS, pernahkah anda menggunakan media pembelajaran ?	Belum pernah. Biasanya, hanya menggunakan buku tema atau LKS
6.	Media pembelajaran seperti apa yang pernah anda gunakan?	Media pembelajaran yang berbentuk audio visual. Biasanya saya memakai ppt lalu saya putarkan video pembelajaran
7.	Apakah media yang saat ini digunakan sudah cukup untuk membantu proses pembelajaran?	Belum. Saya rasa kurang membantu proses pembelajaran
8.	Pernahkah anda menggunakan permainan edukasi dalam menyampaikan materi?	Belum pernah
9.	Menurut anda media pembelajaran seperti yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi IPS Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi?	Media pembelajaran yang membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran IPS. Kemudian media pembelajaran yang tampilannya menarik sehingga siswa tidak cenderung bosan.
10.	Menurut anda media pembelajaran seperti apa yang disukai siswa?	Media pembelajaran yang berbentuk permainan. Jadi tidak berasa seperti sedang belajar namun seperti bermain. Kemudian tampilannya yang menarik
11.	Bagaimana antusias siswa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	Sangat antusias jika dibandingkan hanya menggunakan alat bantu gambar saja

12.	Bagaimana antusias siswa dengan media pembelajaran berbentuk permainan edukasi?	Sangat antusias. Anak-anak itu suka bermain. Jadi jika media pembelajaran berbentuk permainan tentu siswa akan sangat antusias.
13.	Berapakah ukuran yang tepat dalam membuat media pembelajaran?	Untuk ukurannya itu tergantung jumlah medianya. Jika jumlahnya sedikit maka ukurannya lebih baik dibesarkan. Agar jelas ketikan digunakan untuk satu kelas. Jika jumlahnya banyak, maka bisa menggunakan ukuran sedang.
14.	Bagaimanakah tampilan media pembelajaran yang menarik?	Dari segi bentuk unik dan menarik. Dari segi warna, warnanya cerah, warna-warni dan tidak monoton
15.	Bagaimanakah bentuk soal yang tepat untuk diterapkan dalam media pembelajaran papan permainan roda jelajah Indonesia?	Lebih baik menggunakan bentuk soal yang singkat, seperti salah betul atau soal isian. Jadi lebih terngiang oleh siswa.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD. TUGUREJO 01  
KEC. TUGU  
  
Rivanti, S.Pd.  
NIP. 196110251983042003

Semarang, 20 Januari 2020

Guru Kelas V

  
Denny Andre Casidy, S.Pd



## LAMPIRAN 14

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD**

Nama : Alenta Sabria W

No/Kelas : 1/V (lima)

Petunjuk : Gunakan tanda centang (v) untuk memilih jawaban!

N o.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>				
1	Apakah materi pada muatan IPS itu sulit?	✓		tentang sejarah
2	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan gambar agar lebih jelas?	✓		
3	Apakah Anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?	✓		
<b>B. Aspek Kebutuhan Media</b>				
4	Apakah Anda membutuhkan media baru yang lebih menarik dan interaktif untuk mempelajari materi pada muatan IPS?	✓		
5	Apakah Anda menyukai media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran IPS ?	✓		
6	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS?	✓		
7	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?	✓		

8	Apakah Anda setuju jika roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia?	✓		
9	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?		✓	
10	Apakah Anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia menggunakan bentuk candi?	✓		
11	Perluakah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia	✓		
<b>C. Aspek Tampilan</b>				
12	Perluakah media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia dicetak dalam ukuran besar yaitu $\pm 120\text{cm} \times 80\text{cm}$ sehingga dapat dimainkan secara berkelompok?	✓		
13	Perluakah diberikan gambar atau animasi pada media pembelajaran IPS Papan Roda Jelajah Indonesia?	✓		
14	Apakah Anda setuju jika tampilan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?	✓		
15	Perluakah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran perlu dibuat menarik?	✓		
16	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?	✓		

**LAMPIRAN 15**

## Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media

Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Kelas V SDN Tugurejo 01

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>			
1	Apakah materi pada muatan IPS itu sulit?	33	9
2	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan gambar agar lebih jelas?	40	2
3	Apakah Anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?	42	0
<b>B. Aspek Kebutuhan Media</b>			
4	Apakah Anda membutuhkan media baru yang lebih menarik dan interaktif untuk mempelajari materi pada muatan IPS?	40	2
5	Apakah Anda menyukai media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran IPS ?	42	0
6	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPS?	39	3
7	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda	39	3

	Jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?		
8	Apakah Anda setuju jika roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?	40	2
9	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?	38	5
10	Apakah Anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan bentuk candi?	40	2
11	Perluakah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia	41	1
12	Perluakah media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia dicetak dalam ukuran besar yaitu $\pm 120\text{cm} \times 80\text{cm}$ sehingga dapat dimainkan secara berkelompok?	40	2
13	Perluakah diberikan gambar atau animasi pada media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?	41	1
14	Apakah Anda setuju jika tampilan media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?	42	0
15	Perluakah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran perlu dibuat menarik?	40	2

16	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?	41	1
----	--	----	---

## LAMPIRAN 16

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU  
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD**

Nama : Denny Andre Gandy  
 Nomor : .....  
 Sekolah : SDN Tugurejo 01

**Petunjuk Pengisian:**

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
2. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda ( ) dalam kurung yang telah disediakan pada tabel di samping tabel pernyataan

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Keterangan
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>				
1	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan media pembelajaran?	✓		
2	Apakah anda setuju jika cara penyampaian materi dalam media yang disampaikan secara singkat dan jelas?	✓		
3	Apakah perlu ada evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan?	✓		

4	Apakah anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?	✓		
<b>B. Aspek Kebutuhan Media</b>				
5	Apakah anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?	✓		
6	Apakah anda setuju jika Roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia?	✓		
7	Perluakah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia?	✓		
8	Apakah anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan bentuk miniatur candi?	✓		

9	Perluakah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran IPS Permainan Roda jelajah Indonesia?	✓		
<b>C. Aspek Tampilan</b>				
10	Apakah anda setuju jika tampilan media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?	✓		
11	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?	✓		
12	Perluakah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran dibuat menarik?	✓		
13	Apakah anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia berukuran 120cm x 80cm?	✓		

Mengetahui,



**Riyanto, S.Pd.**

NIP.196110251983042003

Semarang, 20 Januari 2020

Guru Kelas V

**Denny Andre Casidy, S.Pd**



**LAMPIRAN 17**

Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap media papan permainan  
roda jelajah Indonesia

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
<b>A. Aspek Kebutuhan Isi atau Materi</b>			
1	Apakah penyampaian materi perlu disertai dengan media pembelajaran?	1	0
2	Apakah anda setuju jika cara penyampaian materi dalam media yang disampaikan secara singkat dan jelas?	1	0
3	Apakah perlu ada evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan?	1	0
4	Apakah anda setuju jika bentuk soal evaluasi yang diberikan adalah pilihan ganda dan isian singkat?	1	0
<b>B. Aspek Kebutuhan Media</b>			
5	Apakah anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia dilakukan secara berkelompok dan diadakan kompetisi?	1	0
6	Apakah anda setuju jika Roda putar digunakan sebagai pengganti dadu dalam media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda jelajah Indonesia?	1	0

7	Perlukah diberikan kartu pertanyaan dan kartu informasi dalam media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia?	1	0
8	Apakah anda setuju jika pion/bidak pada media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan bentuk miniatur candi?	1	0
9	Perlukah diberikan petunjuk permainan dalam media pembelajaran IPS Permainan Roda Jelajah Indonesia?	1	0
10	Apakah anda setuju jika tampilan media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan warna-warna cerah?	1	0
11	Apakah Anda setuju jika media pembelajaran IPS Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia menggunakan wadah penyimpanan agar tetap awet?	1	0
12	Perlukah penyusunan dan pengemasan media pembelajaran dibuat menarik?	1	0
13	Apakah anda setuju jika media pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia berukuran 120cm x 80cm?	1	0

## LAMPIRAN 18

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI  
MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN  
RODA JELAJAH INDONESIA PADA MUATAN IPS**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan  
Roda Jelajah Indonesia materi " Peristiwa Kebangsaan  
Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk Kelas V SDN  
Tugurejo 01 Kota Semarang

Media : Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

Peneliti : Chusna Milata Ningrum

Ahli Media : Drs. A. Zaenal Abidin, M. Pd

Asal Instansi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar UINNES

Petunjuk Pengisian:

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Mohon berikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangannya sebagai berikut:

Alternatif jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

(Sugiyono, 2015: 135)

3. Rekomendasi/ saran mohon diberikan secara singkat pada tempat yang telah disediakan.  
Setelah selesai mengisi semua item pada lembar penilaian, tuliskan nama dan tanda tangan Bapak/Ibu pada bagian yang tersedia.

Aspek yang dinilai	Jawaban				Keterangan
	1	2	3	4	
<b>A. Aspek Kesesuaian Media</b>					
1. Media Roda Jelajah Indonesia disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
2. Media Roda Jelajah Indonesia yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓		
<b>B. Aspek Mutu Teknis</b>	1	2	3	4	<b>Keterangan</b>
3. Penyajian media Roda Jelajah Indonesia dilengkapi gambar yang jelas.				✓	
4. Gambar dan komposisi warna dalam media Media Roda Jelajah Indonesia menarik dan mendukung materi.			✓		
5. Desain tampilan media Roda Jelajah Indonesia menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.			✓		
6. Desain tampilan yang disajikan dalam media Media Roda Jelajah Indonesia dapat menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar.			✓		
<b>C. Aspek Kualitas</b>	1	2	3	4	<b>Keterangan</b>
7. Pemilihan dan penggunaan jenis font dalam media tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas.			✓		
8. Keseluruhan komponen media Roda Jelajah Indonesia dapat terlihat			✓		

dengan jelas.					
9. Perpaduan dari teks, warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.			✓		
<b>D. Aspek Kemudahan Penggunaan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Keterangan</b>
10. Media Roda Jelajah Indonesia dapat digunakan kembali, dan tahan lama.				✓	
11. Media Roda Jelajah Indonesia mudah digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa.			✓		
12. Petunjuk penggunaan media Roda Jelajah Indonesia jelas dan lengkap.			✓		perlu diperbaiki
13. Media Roda Jelajah Indonesia mudah digunakan karena sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V			✓		
Jumlah Skor					
Presentase Penilaian					

**Penilaian**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah

SM = Skor maksimum keseluruhan

## Kriteria Kelayakan Media Roda Jelajah Indonesia

Prosentase	Kriteria	Keterangan
86%-100%	Sangat Layak (A)	Tanpa revisi
76%-85%	Layak (B)	Revisi
60%-75%	Cukup Layak (C)	Revisi
55%-59%	Kurang layak (D)	Tidak layak
< 54%	Tidak layak (E)	Tidak layak

Catatan : 1. Roda jelajah, bukan lingkaran warna  
 2. Kemiringan warna pada roda jelajah, mendingin  
 3. Petunjuk penggunaan / permainan mudi diperbaiki  
 4. Kotak terlalu besar & tidak sepadan dg isi / alat  
 yg di simpun

Simpulan :

- Layak untuk diujicobakan
- Layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran
- Tidak layak untuk diujicobakan

Semarang, 11 Maret 2020

**Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd**

NIP. 195605121982031003

## LAMPIRAN 19

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN RODA JELAJAH INDONESIA PADA MUATAN IPS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan  
Roda Jelajah Indonesia materi " Peristiwa Kebangsaan  
Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk Kelas V SDN  
Tugurejo 01 Kota Semarang

Materi : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

Peneliti : Chusna Milata Ningrum

Ahli Materi : *Fitria Dwi Pratiyaningtyas, S.Pd., M.Pd*

Asal Instansi : *Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNNES*

#### Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas Bapak/Ibu dan asal instansi pada bagian yang tersedia.
2. Bacalah setiap indikator dengan cermat.
3. Nyatakan penilaian Bapak/Ibu dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda. Adapun keterangan skor penilaian sebagai berikut:

Aternatif jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

(Sugiyono, 2015:135)

4. Rekomendasi/ saran mohon diberikan secara singkat pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian.

Aspek yang dinilai	Jawaban				Keterangan
	1	2	3	4	
<b>A. Aspek Kesesuaian Materi</b>					
1. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia sesuai dengan KI, KD, dan indikator.				✓	
2. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
3. Materi yang digunakan sesuai dan memperjelas materi pelajaran.			✓		
4. Materi sesuai dengan karakteristik siswa SD -				✓	
<b>B. Aspek Kelayakan Materi</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Keterangan</b>
5. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia mempermudah siswa memahami materi Peristiwa Kebangsaan S eputar Proklamasi Kemerdekaan			✓		
6. Materi menggunakan media roda jelajah Indonesia dapat menambah wawasan siswa.			✓		
7. Materi dalam media roda jelajah Indonesia sesuai dengan perkembangan pengetahuan siswa SD kelas V.				✓	
8. Materi dalam media roda jelajah Indonesia dapat mengembangkan ranah			✓		



kognitif siswa.	1	2	3	4	Keterangan
<b>C. Aspek Kebermanfaatan Materi</b>					
9. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia meningkatkan pengetahuan siswa.			✓		
10. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia mudah diingat siswa.				✓	
11. Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada media roda jelajah Indonesia merangsang keingintahuan, dan keterlibatan siswa untuk belajar mandiri dan kelompok.			✓		
12. Soal-soal dalam materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk saling membantu memecahkan masalah.			✓		
<b>Skor Total</b>			41		
<b>Presentase Penilaian</b>					

**Penilaian**

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

**Keterangan**

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah

SM = Skor maksimum keseluruhan

## Kriteria Kelayakan Media Roda Jelajah Indonesia

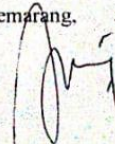
Prosentase	Kriteria	Keterangan
86%-100%	Sangat Layak (A)	Tanpa revisi
76%-85%	Layak (B)	Revisi
60%-75%	Cukup Layak (C)	Revisi
55%-59%	Kurang layak (D)	Tidak layak
< 54%	Tidak layak (E)	Tidak layak

Catatan :

Simpulan :

- Layak untuk diujicobakan
- Layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran
- Tidak layak untuk diujicobakan

Semarang, 3 Maret 2020



Fitria Dwi Presetyaningtyas, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198506062009122007

## LAMPIRAN 20

Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media & Materi Terhadap Media Papan Permainan

Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Semarang

### Rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

### Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

Skor 4 = sangat setuju

Skor 3 = setuju

Skor 2 = kurang setuju

Skor 1 = tidak setuju

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonversikan dengan kriteria dibawah ini:

Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia

Prosentase	Kriteria	Keterangan
86%-100%	Sangat Layak (A)	Tanpa revisi
76%-85%	Layak (B)	Revisi
60%-75%	Cukup Layak (C)	Revisi

55%-59%	Kurang layak (D)	Tidak layak
< 54%	Tidak layak (E)	Tidak layak

1. Hasil Validasi Media Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Ahli Media dan Ahli Materi

No	Ahli	Skor	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	42	80,76	Layak
2	Ahli Materi	41	85,41	Layak

