

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MATERI IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 METRO BARAT

Oleh

RESTI SEPTIKA

Permasalahan yang terjadi pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat pada pembelajaran muatan IPS. Hal tersebut dibuktikan dari nilai hasil UTS IPS peserta didik kelas VB yang tuntas hanya 41,7% saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan media permainan ular tangga berbasis PBL yang dapat diterapkan pada pembelajaran muatan IPS. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Reseach and Development* dengan model penelitian 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop dan Desseminate*. Populasi penelitian berjumlah 30 dan sampel yang digunakan 12 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan tes berupa soal *pretest- posttest*. Hasil penelitian berdasarkan hasil validasi para ahli yaitu ahli materi 81,53%, ahli bahasa 84,04% dan ahli media 81,53%, dengan rata-rata validasi ketiga ahli 82,36% kriteria penilaian valid yaitu “Sangat layak” serta hasil uji *N-Gain* mendapat *score* sebesar 0,76 dengan kriteria nilai *N-Gain* “Tinggi”, maka *presentase score N-Gain* media permainan ular tangga berbasis PBL masuk kategori “Efektif” digunakan dalam pembelajaran muatan IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

Kata kunci : media ular tangga, PBL, hasil belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS GAME BASED ON PROBLEM BASED LEARNING WITH IPS MATERIAL TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES CLASS V SD NEGERI 1 METRO BARAT

By

RESTI SEPTIKA

The problem that occurs in this study is the low learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 1 Metro Barat in learning social studies content. This is evidenced from the results of the social studies test results of VB class students who completed only 41.7%. The purpose of this research is to be able to improve the learning outcomes of students with snakes and ladders game media that can be applied to social studies content. The type of research used is Research and Development with 4D research model which consists of four stages namely Define, Design, Develop and Disseminate. The study population amounted to 30 and the sample used was 12 students. Data collection techniques in this study were interviews, observations and tests in the form of pretest-posttest questions. The results of the study based on the results of the validation of experts, namely material experts 81.53%, linguists 84.04% and media experts 81.53%, with an average validation of the three experts 82.36% valid assessment criteria that is "Very feasible" and the results of the N-Gain test got a score of 0.76 with the N-Gain value criteria "High", then the N-Gain score percentage of snakes and ladders game media is in the "Effective" category used in learning social studies content to improve the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 1 Metro Barat.

Keywords: snakes and ladders media, PBL, learning outcomes