

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

**( Skripsi )**

**Oleh**

**RESTI SEPTIKA  
2013053061**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## 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 *Research and Development* dengan model penelitian 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop dan Disseminate*. 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*

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

Oleh  
**RESTI SEPTIKA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

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

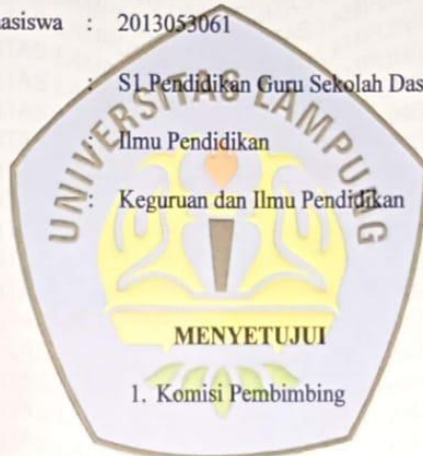
Nama Mahasiswa : **Resti Septika**

No. Pokok Mahasiswa : 2013053061

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

**Dr. Darsono, M.Pd.**  
NIK 232109541016101

Dosen Pembimbing II

**Yoga Fernando Rizqi, M.Pd**  
NIK 232111960721101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.

Sekretaris : Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 April 2024

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Resti Septika

Npm : 2013053061

Program stadi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Problem Based Learning* dengan Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian – bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang – undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 12 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan



Resti Septika

NPM 2013053061

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Resti Septika, lahir di Desa Kota Agung kecamatan Balik Bukit kabupaten Lampung Barat, pada tanggal 25 september 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Khoirul Muluk dengan Ibu Yulyanti. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Gunung Sugih Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 1 Liwa Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Liwa Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur PMPAP. Selama perkuliahan peneliti mengikuti organisasi yang ada pada kampus yaitu FORKOM dan KMNU.

Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Pasar Banjit Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan.



## **MOTTO**

“ Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar maka kamu harus sanggup menahan kebodohan.”

(Imam Syafi'i)

“ Tidak ada yang tidak mungkin jika kita mau terus berikhtiar ( berusaha disertai dengan doa).”

(Resti Septika)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Swt.

Berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan karya tulis

Ini kupersembahkan untuk:

### **Bapakku Khoirul Muluk dan Ibuku Yulyanti**

Yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, berkerja keras demi kebahagiaan anak- anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Terima kasih bapakku dan ibuku.

### **Almamater Tercinta “ Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Alhamdulillahirrobbila'amin, puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasais *Problem Based Learning* dengan Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri Metro Barat" sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, peneliti berharap karya yang merupakan wujud kerja keras peneliti dapat memberikan manfaat dikemudian hari. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.

5. Dr. Darsono, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberika motivasi dalam penyusunan skripsi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberika motivasi dalam penyusunan skripsi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Drs. Rapani, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberika motivasi dalam penyusunan skripsi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak / Ibu Dosen dan Staf Karyawan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat kecamatan Metro Barat yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
10. Wali kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat kecamatan Metro Barat yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
11. Peserta didik kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Barat kecamatan Metro Barat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Rekan – rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
13. Tim sukses kece sekaligus teman seperjuangan yaitu Cindy, Disya, Intan, Antika, terima kasih kalian selalu ada disaat suka maupun duka, selalu membantu, memotivasi, menasehati dan senantiasa menyemangati serta pendengar setia keluh kesahku.
14. Teman – teman kos belakang, yaitu Rita, Mira, Niluh, Mutiara, Lia dll terima kasih sudah membantu dari kendaraan, memberi arahan serta motivasi untuk dapat memudahkan penyelesaian skripsi ini.

15. Serta teman-teman kos pak RT, terima kasih sudah menghibur dan menyemangati serta setia mendengarkan keluh kesahku.

16. Almamater tercinta “ Universitas Lampung”.

Metro, 26 April 2024

Peneliti

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines.

Resti Septika

2013053061

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk .....	11
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teori .....	13
2.1.1 Hasil Belajar.....	13
2.1.2 Hakikat IPS SD .....	16
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	18
2.1.4 Media Pembelajaran.....	23
2.1.5 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	28
2.2 Hasil Penelitian Relevan .....	36
2.3 Kerangka Berpikir .....	39
2.4 Hipotesis.....	41
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	42
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian .....	42
3.3 Prosedur Penelitian .....	42
3.4 Populasi dan Sampel .....	50
3.5 Variabel Penelitian.....	51
3.6 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel.....	52
3.7 Instrumen Penelitian.....	54

3.8 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian.....	55
3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.10 Teknik Analisis Data.....	61
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	65
A. Profil Sekolah .....	65
B. Menghasilkan Media Permainan Ular Tangga Berbasis PBL...	67
C. Validasi Ahli Media Permainan Ular Tangga Berbasis PBL....	77
D. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Berbasis PBL.....	79
4.2 Pembahasan.....	85
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	88
5.2 Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran IPS Kelas VA Dan VB.....	6
2. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat .....	50
3. Kisi Soal Instrumen Tes.....	55
4. Klasifikasi Validitas.....	56
5. Hasil Uji Instrumen tes .....	56
6. Interpretasi Indeks Reabilitas .....	58
7. Hasil Reabilitas.....	58
8. Kategori Ukuran Penilaian Validasi.....	61
9. Rumusan <i>N-Gain</i> .....	64
10. Data Pendidik dan Karyawan SD Negeri 1 Metro Barat.....	66
11. Langkah Pembuatan Media Permainan Ular Tangga Berbasis PBL.....	73
12. Hasil Pengerjaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	76
13. Hasil Validasi Ahli.....	78
14. Keterangan Presentase Penilaian Validasi.....	79
15. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	80
16. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	82
17. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> .....	82
18. Hasil Uji Homogen dengan Menggunakan Uji F.....	83
19. Kriteria <i>Score N-Gain</i> .....	84
20. Hasil Uji <i>N- Gain</i> .....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir Pengembangan Permainan Ular Tangga .....	40
2. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	43
3. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	45
4. Tahap Pengembangan ( <i>Develov</i> ).....	48
5. Desain Uji Coba Pola <i>One –Group Pretest Posttest</i> Desain.....	49
6. Desain Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan .....	71
7. Desain Permainan Ular Tangga Setelah Dikembangkan.....	71
8. Kartu Kuis.....	72
9. Buku Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga Berbasis PBL.....	75
10. Diagram Batang Hasil <i>Pretest</i> Kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat.....	81
11. Diagram Batang Hasil <i>Posttest</i> .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan .....	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	99
3. Surat Izin Instrumen.....	100
4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	101
5. Surat Izin Penelitian.....	102
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	103
7. Surat Keterangan Validasi Soal.....	104
8. Surat validasi media.....	107
9. Validasi Ahli Materi.....	104
10. Validasi Ahli Bahasa.....	110
11. Validasi Ahli Media.....	113
12. Hasil Perhitungan Validasi Uji Instrumen.....	117
13. Hasil Perhitungan Reabilitas Uji Instrumen.....	118
14. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	120
15. Uji Homogenitas.....	126
16. Uji N-Gain.....	127
17. Tabel Nilai- Nilai $r$ Produk Moment.....	128
18. Tabel Nilai – Nilai Chi Kuadrat.....	129
19. Tabel Distribusi F.....	130
20. Table O-Z Kurva Normal.....	131
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ).....	132
22. Lembar Obervasi Peserta Didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.....	139
23. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	145

24. Lembar Hasil Wawancara Pendidik Kelas V SD Negeri Metro Barat Tahun 2023.....	151
25. Lembar Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik Kelas VA .....	153
26. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Peserta Didik kelas VB.....	154
27. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Peserta Didik kelas VB.....	155
28. Media Permainan Ular Tangga.....	156
29. Kartu Permainan Ular Tangga Berbasis PBL.....	157
30. Buku Panduan Permainan Ular Tangga Berbasis PBL.....	158
31. Dokumentasi.....	183

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas SDM ini, dibutuhkan untuk dapat mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi informasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung perkembangan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan ini lebih menekankan dalam hal praktik yaitu menyangkut proses pembelajaran sebagaimana dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah (PP) No 57 Tahun 2021 Pasal 1 mengenai standar nasional pendidikan yang menyatakan bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan juga memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan peserta didik dapat dibimbing untuk menjadi pribadi yang baik atau melalui penyelenggaraan pendidikan peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dan mengikuti perkembangan globalisasi. Untuk dapat mencapai mutu pendidikan yang baik, maka dibutuhkan adanya kurikulum yang baik yang dapat mengatur jalannya proses pendidikan mencapai tujuan yang diinginkan.

Kurikulum merupakan instrumen penting dalam penyelenggaraan pendidikan, tanpa adanya kurikulum pendidikan akan menjadi tidak terarah dan tidak jelas tujuannya. Pada tahun 2013 pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 sistem pembelajaran pada jenjang sekolah dasar merangkum semua bidang pelajaran menjadi satu rangkaian tema pembelajaran yang biasa disebut pembelajaran tematik. Menurut Depdiknas yang dimaksud dengan pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk dapat mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

Kurikulum 2013 ini diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang proses pembelajaran yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dalam suatu pendidikan dijalankan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berkreatifitas dan mandiri sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (Abdul W, 2018 ). Media pembelajaran ini merupakan alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas, media ini bertujuan untuk membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan cara penyampaian pendidik yang monoton. Oleh karena itu, media yang digunakan pendidik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran agar tidak timbul permasalahan kurangnya minat belajar pada peserta didik diakibatkan oleh penggunaan media yang kurang menarik, sedangkan salah satu pendorong tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik

mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal pembelajaran dan menciptakan proyek sebagai langkah akhir pembelajaran, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman berpikir kritis, kreatif, inovatif dan aktivitas positif lainnya pada peserta didik. (Hidayat, 2021). Model pembelajaran PBL ini dapat digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud. (Wijayanto. Dkk, 2020).

Motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh meningkatnya hasil dan semangat belajar peserta didik. Jadi dari penjelasan tersebut, sebagai pendidik yang profesional maka pendidik harus memiliki jiwa kreativitas yang baik untuk dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satu caranya dengan menciptakan suasana belajar yang menarik saat mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Jadi peran media ini sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena semakin menarik media yang digunakan pendidik maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media ular tangga berbasis PBL pada pembelajaran akan membuat peserta didik akan mendapatkan suasana belajar yang berbeda karena peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar.

Hasil belajar peserta didik sangat mempengaruhi tercapai tidaknya tujuan pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi dari sebuah adanya proses pembelajaran yang baik yang mana materi pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik di kelas yang harus dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan metode konvensional saja, tetapi

perlu adanya tambahan media dalam proses pembelajaran agar ketiga aspek perilaku tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran dapat menggunakan alat peraga atau model pembelajaran yang beranekaragam, salah satunya yaitu dengan media permainan untuk menarik minat belajar karena dunia peserta didik yang masih berada pada tingkat dasar cenderung menyukai dunia bermain. Bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar anak dan kemampuan tertentu pada anak (Christiana H. S, 2018 ). Menurut Montessori, ketika anak bermain ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitar.

Pemahaman tentang bermain ini juga akan membuka wawasan sehingga akan lebih antusias terhadap permainan itu sendiri dan akibatnya akan mendukung segala perkembangan pada anak yang akan memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi sehingga akan memunculkan pengalaman belajar yang baru yang dapat menumbuhkan hasil belajar yang dapat menarik anak untuk senang belajar. Hasil belajar perlu mendapat perhatian khusus karena hasil belajar ini merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran semakin menarik (Rika K. S and Nyoto H, 2021).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Metro Barat pada hasil wawancara kepada pendidik Ibu Dwi Martati Lofa S. Pd sebagai wali kelas VA SD Negeri 1 Metro Barat menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan media audio visual berupa video animasi dan media permainan tebak gambar dll. Tetapi walaupun media yang digunakan sudah menarik belum cukup untuk

meningkatkan hasil belajar pada peserta didik karena masih terdapat banyak peserta didik yang tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Bahkan pendidik selaku wali kelas VA menyatakan beliau sedikit kualahan menghadapi peserta didik yang sangat aktif sehingga membuat kelas tidak kondusif.

Hasil wawancara kepada Ibu Rekha Julia Ardikha Putri, S. Pd sebagai wali kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan buku tema dan juga media pembelajaran saat mengajar di dalam kelas yaitu menggunakan media pembelajaran berupa permainan, poster atau gambar dan lainnya. Akan tetapi media yang dipakai pendidik masih belum optimal karena pada saat penerapannya masih banyak peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran serta terdapat peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan pendidik. Pendidik sudah menggunakan media permainan berupa *game kuis stik* dan tanya jawab tetapi permainan tersebut masih belum efektif karena pada saat penerapannya masih banyak peserta didik yang tidak memahami materi. Dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan model pembelajaran *problem based learning* tetapi belum dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Metro Barat dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas media yang digunakan oleh pendidik gunakan masih belum dapat meningkatkan hasil belajar terbukti dari hasil belajar IPS peserta didik yang rendah. Berikut ini adalah hasil penilaian tengah semester kelas V A dan kelas V B SD Negeri 1 Metro Barat.



Tabel 1. Hasil Penilaian Tengah Semester pelajaran IPS kelas VA dan B SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Pelajaran 2023

Kelas	KKM	Jumlah peserta didik	Peserta didik tuntas	Peserta didik belum tuntas	Persentase peserta didik tuntas (%)	Persentase peserta didik belum tuntas (%)
VA	$\geq 75$	18	7	11	38,9	61,1
VB	$\geq 75$	12	5	7	41,7	58,3
Jumlah		30	13	17	43,3	56,7

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat

Merujuk dari pernyataan di atas maka peneliti berinovasi mengembangkan media yang lebih kreatif serta sesuai dengan kriteria anak supaya bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk dapat memahami materi dan memiliki semangat belajar dalam mengikuti aktivitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS yaitu dengan cara mengembangkan media baru yang menyenangkan seperti mengembangkan media permainan ular tangga berbasis PBL. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Sari, D. P. P, dkk (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis PBL terbukti sangat layak digunakan dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik yang sangat senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga berbasis PBL.

Bermain sambil belajar dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang akan diterapkan. Media pembelajaran yang diperlukan ialah media yang kreatif, menyenangkan serta dengan tampilan yang memikat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Plato, Aristoteles dan Froebel, bermain dapat digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar anak. Menurut Almasyah Said, (2016) permainan ular tangga merupakan jenis permainan atraktif atau menarik yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam permainan serta pola interaksi aktivitas peserta didik saat bermain ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menjadi penyebab permainan ini disenangi oleh peserta didik.

Permainan ular tangga dianggap sebagai salah satu media yang dapat memikat dalam pembelajaran, alasan ular tangga dapat digunakan sebagai media belajar ialah keberagaman modelnya sudah tersebar luas sehingga pada ranah pendidikan dan juga masih banyak anak-anak yang senang bermain ular tangga dengan kelebihan permainan ular tangga yaitu bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik serta permainan ular tangga juga bisa membangun sikap keterampilan melalui kerjasama tiap tim.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling berhubungan satu sama lain permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik ( Mar'atusholihah dkk, 2019). Media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu (1) peserta didik belajar sambil bermain, (2) peserta didik tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang disertai materi dalam permainan ular tangga yang ada didalam kartu pintar, kartu kuis, kartu tantangan dan kartu poin, (4) membuat suasana kelas lebih aktif ( Anjelina.W, 2021).

Media permainan ular tangga ini bersifat interaktif, menyenangkan, mendidik dan menghibur yang akan menarik hasil belajar peserta didik. Dari beberapa kelebihan media pembelajaran ular tangga yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti mengharapkan agar media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Serta dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga peneliti dan pendidik dapat melakukan pengayaan terhadap peserta didik untuk melihat bagaimana hasil perkembangan media pembelajaran ular tangga terhadap pemahaman peserta didik.

Peneliti pada penelitian ini memilih kelas V di SD Negeri 1 Metro Barat karena media yang digunakan masih terbatas dan masih belum banyak pendidik yang menerapkan media permainan bahkan masih ada pendidik yang hanya menggunakan buku cetak sebagai media dalam pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan cenderung membuat peserta didik merasa bosan terhadap pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang diketahui di atas pada latar belakang peneliti memilih judul penelitian mengenai "**Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis *Problem Based Learning* dengan Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat**".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Hasil belajar IPS peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Metro Barat masih rendah.
2. Pendidik kesulitan dalam menjelaskan materi muatan IPS kepada peserta didik.
3. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran permainan ular tangga berbasis PBL.
4. Terdapat beberapa anak yang masih kesulitan membaca sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan pendidik.
5. Belum menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah terkait dengan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis PBL materi muatan IPS. Pengembangan media pembelajaran IPS yang kurang optimal, menyebabkan peserta didik kurang memahami mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media ular tangga

berbasis PBL dalam mengajarkan materi muatan IPS di kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain.

1. Bagaimanakah mengembangkan media ular tangga berbasis PBL yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Metro Barat?
2. Apakah media permainan ular tangga berbasis PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 1 Metro Barat ?

#### **1.5 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dilakukan dengan tujuan.

1. Untuk mengembangkan media ular tangga berbasis PBL yang layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar pelajaran IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.
2. Untuk mengetahui efektif tidaknya media ular tangga berbasis PBL dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan seperti pendidik dan peserta didik. Adapun manfaat penelitian ini .

##### **1) Manfaat Teoretis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pengembangan media dalam dunia pendidikan berbasis model PBL untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

## 2) Manfaat Praktis

### a) Bagi peserta didik

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan model PBL.
- 3) Meningkatkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran muatan IPS .
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan media ular tangga.

### b) Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media ular tangga yang sudah dikembangkan dengan menarik sebagai media pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar.

### c) Bagi Kepala Sekolah

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

### d) Bagi Peneliti

- 1) Menambah keterampilan dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- 2) Menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan nanti.
- 3) Menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dengan media ular tangga.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Pengembangan media ular tangga ini merupakan modifikasi permainan ular tangga yang sudah ada yang dibuat dapat diterapkan pada pembelajaran muatan IPS yang dituangkan dalam kartu pintar, kuis dan kartu tantangan. Kartu pintar berisi materi pembelajaran IPS yang dipilih oleh peneliti, kartu kuis berisi pertanyaan – pertanyaan tentang materi pelajaran IPS, kartu tantangan berisi tantangan yang berkaitan dengan materi IPS kelas V sedangkan kartu bonus berisi tambahan poin untuk peserta didik yang mendapat gambar *icon* bintang. Media ular tangga dirancang menggunakan gambar – gambar menarik agar peserta didik lebih antusias dan terdapat perskor apabila peserta didik mampu menjawab pertanyaan dan menyelesaikan ular tangga sampai *finish*. Tujuan dari penggunaan ular tangga adalah agar peserta didik dapat menguasai materi IPS dan meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS.

Keunikan dalam media ular tangga yang peneliti kembangkan dari ular tangga pada umumnya antara lain.

- a) Permainan ular tangga pada umumnya bertujuan untuk mencapai kotak *finish* untuk memenangkan permainan, tetapi media ular tangga yang peneliti kembangkan bertujuan agar peserta didik dapat menguasai materi dan mengumpulkan skor sebanyak – banyaknya jika dapat menjawab pertanyaan dalam permainan. Namun untuk peraturan dalam permainan tidak banyak yang diubah dari permainan ular tangga pada umumnya.
- b) Media ular tangga terdiri dari 100 petak yang berisi gambar – gambar *icon* dan petak yang berisi kartu kuis serta kartu tantangan.
- c) Terdapat 4 buah kartu yaitu kartu pintar yang dilambangkan *icon* gambar buku, berisi materi yang memuat pembelajaran IPS, kartu kuis yang dilambangkan *icon* pertanyaan, berisi pertanyaan seputar materi pembelajaran IPS, kartu tantangan berisi tantangan yang harus

dilakukan peserta didik misalnya bernyanyi, bercerita dll dan kartu bonus berisi poin yang dapat diperoleh peserta didik apabila mendapatkan kotak bergambar bintang.

- d) Media pembelajaran ular tangga dilengkapi poin atau skor agar terbagun jiwa kompetisi pada peserta didik. Namun dengan keterbatasan waktu pembelajaran jadi ada poin maksimal dimana salah satu pemain lebih dulu sampai garis finis dan memperoleh poin lebih dari yang lain maka peserta didik tersebutlah pemenangnya dan permainan akan berakhir jika jam pelajaran sudah habis.
- e) Media ular tangga terdiri dari satu set permainan yang terdiri dari.
  - a) Papan Ular Tangga
  - b) Kartu Kuis
  - c) Kartu Pintar
  - d) Kartu Tantangan
  - e) Kartu Bonus
  - f) Bidak Permainan dan Dadu
  - g) Buku Petunjuk Ular Tangga

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Teori**

Kerangka teori membahas mengenai kajian teori – teori yang berkaitan dengan variabel – variabel dalam penelitian yang dilakukan antara lain .

#### **2.1.1 Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah peserta didik menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat menurut Sinar, mengemukakan bahwa hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Oemar Hamalik (2018), beliau menyatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. menurut Kunandar (2019) mengatakan hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Meningkatnya hasil belajar berarti ada selisih antara hasil belajar awal dengan hasil belajar akhir.



Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir dalam proses pembelajaran yang termasuk dalam komponen pembelajaran yang dapat dijadikan tolak ukur atas tercapainya tujuan pembelajaran. Pentingnya hasil akhir pembelajaran pada peserta didik yaitu memiliki pandangan baru dalam kepribadiannya entah dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang nantinya dapat diaplikasikan dalam keseharian di kehidupannya.

Perubahan kapabilitas ( kemampuan tertentu) pada peserta didik tidak hanya dinilai dari angka, akan tetapi dapat dilihat dari beberapa aspek yang ada yaitu diantaranya dari aspek perubahan tingkah laku. Seperti yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom bahwa aspek perilaku tujuan pembelajaran sebagai berikut yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran. Menurut Anni. S, dkk (2016) Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh pendidik. Artinya kemampuan dasar pendidik baik di bidang kognitif ( intelektual ), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Adanya pendapat diatas, maka hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari lingkungan. Menurut Yanti. F dan Widya. I (2020) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang tertanam dalam diri peserta didik sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat di luar diri peserta didik sebagai hasil keterampilan. Faktor Internal atau yang tertanam dalam diri peserta didik dalam arti kapabilitas berpikir atau tingkah laku, motivasi, intelektual, minat, dan kesiapan

jasmani serta rohani peserta didik. Faktor eksternal lingkungan yaitu sarana prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, sumber-sumber belajar, metode, keluarga serta sokongan lingkungan.

Sedangkan pendapat Slameto dalam Wijanarko (2017) bahwa faktor hasil belajar meliputi cara mengajar, interaksi pendidik dengan peserta didik, interaksi peserta didik dengan peserta didik.

Berbeda pendapat dengan Rusfendi dalam Susanto (2017) bahwa mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat sepuluh macam yaitu.

- 1) Kecerdasan
- 2) Kesiapan anak
- 3) Bakat anak
- 4) Kemauan belajar
- 5) Minat anak
- 6) Model penyajian materi
- 7) Pribadi dan sikap pendidik
- 8) Suasana belajar
- 9) Kompetensi pendidik
- 10) Kondisi masyarakat.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adanya sosok peran kompetensi pendidik, kreativitas pendidik dan sarana prasarana yang menjadi aspek yang ada dalam diri seorang pendidik untuk mewujudkan hasil akhir pembelajaran yang baik. Hasil akhir pembelajaran yang baik bisa didapatkan dalam berbagai aspek salah satunya dari aspek intelektual peserta didik yang dapat direalisasikan oleh angka atau nilai akhir yang akan diteliti oleh peneliti dengan menggunakan media ular tangga berbasis PBL pada pembelajaran IPS.

#### **f. Indikator Hasil Belajar**

Indikator utama hasil belajar pada peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual atau kelompok. Pengukuran

ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal.

- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual ataupun kelompok. ( Darmadi : 2017).

## 2.1.2 Hakikat IPS SD

### 1. Pengertian IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah penyederhanaan dari beberapa disiplin ilmu sosial (sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, dan psikologi sosial), yang secara terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada jenjang pendidikan dasar. Menurut Kurniawan dkk, (2022), menjelaskan bahwa IPS merupakan suatu metode pembelajaran yang berguna supaya menolong serta mengajar peserta didik supaya memahami serta mengidentifikasi sebuah masalah dari sudut pandang yang berbeda. Menurut Dimas. H ( 2019), ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu ( *integrated* ) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga memuat materi / bahan ajar disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

IPS merupakan kombinasi dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan keadaan sosial, manusia dan masyarakat yang bertujuan membentuk manusia Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai (Yusnaldi. E, 2019 ).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar, yang dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena – fenomena serta masalah – masalah sosial yang ada disekitar mereka.

## **2. Tujuan IPS di SD**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya. Secara garis besar terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu (1) pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*), (2) pengembangan aspek penelitian (*affective*), dan (3) pengembangan aspek keterampilan (*psycimotiric*) (Yusnaldi. E, 2019 ).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya mampu hidup ditengah – tengah masyarakat dengan baik. Menurut Munisah, dkk (2018) menyatakan bahwa IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekati peserta didik kepada bentuk kepedulian terhadap lingkungan.

## **3. Ruang Lingkup Materi IPS di SD**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD secara garis besar mencakup 4 aspek yaitu 1) sistem sosial dan budaya, 2) Sejarah,

manusia tempat dan lingkungan, 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, 4) waktu, berkelanjutan dan perubahan (Nita Ayu, Lestari., 2023).

### 2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

#### 1. Pengertian PBL

PBL (*problem based learning*) adalah metode pembelajaran yang berbasis masalah yang dapat mendorong pesertadidik untuk belajar dan berkerja *kooperatif* dalam sebuah kelompok untuk mendapatkan solusi, berpikir kritis dan analisis, mampu menetapkan dan menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai dengan pesertadidik. Metode PBL merupakan suatu cara dalam pembelajaran dengan menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah / *problem* untuk dapat dipecahkan atau diselesaikan secara konseptual masalah terbuka dalam pembelajaran. PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi.

Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi peserta didik sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat menurut Oktaviani, S. N. (2017) yang mengemukakan *PBL* merupakan suatu strategi pengajaran di mana peserta didik secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata. PBL merupakan model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dan permasalahan dunia nyata. masalah ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud (Wijayanto et al., 2020).

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang akan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Terutama pada peserta didik sekolah dasar yang sangat berpikirnya masih berada pada tahap operasional konkret sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis PBL ini disampaikan melalui permasalahan dalam kehidupan nyata yang harus ditemukan pemecahan permasalahannya oleh peserta didik. Dengan demikian pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik dalam pembelajaran dapat ia aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik lebih bermakna karena konsep-konsep yang ia temukan dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Pendidik dalam model ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah dan memberikan fasilitas pembelajaran. Pendidik juga memberikan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan intelektual peserta didik. Model ini hanya dapat terjadi jika pendidik dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan membimbing pertukaran gagasan ( Hotimah. H, 2020).

Ciri yang paling utama dari model PBL yaitu dimunculkannya masalah pada awal pembelajaran. Adapun beberapa karakteristik proses PBL menurut Amir. T dalam Hotimah, H. (2020) diantaranya.

- 1) Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran.
- 2) Biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang.
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk solusinya menuntut peserta didik menggunakan dan mendapatkan

konsep dari beberapa ilmu yang sebelumnya telah diajarkan atau lintas ilmu ke bidang lainnya.

- 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi tidak dari satu sumber saja.
- 7) Pembelajaran kolaborative, komunikatif dan kooperatif. Peserta didik bekerja dalam kelompok, berinteraksi saling mengajarkan dan melakukan presentasi.

Merujuk pada pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model PBL adalah suatu model berbasis masalah dalam proses pembelajaran untuk mendorong peserta didik untuk mencari solusi, berpikir kritis, dan menganalisis permasalahan yang diberikan oleh pendidik yang dapat diterapkan dengan bantuan sebuah media pembelajaran.

## **2. Langkah – langkah PBL**

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model PBL menurut Mudlofir (2017) adalah.

- a) Mengorientasikan peserta didik pada masalah.
- b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- c) Membimbing penyelidikan individu atau kelompok.
- d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Langkah pembelajaran dengan model PBL menurut Shoimin (2014) sebagai berikut.

- 1) Orientasi terhadap masalah
- 2) Organisasi belajar, yaitu pendidik memfasilitasi peserta didik untuk memahami masalah nyata yang telah disajikan.
- 3) Penyelidikan individu maupun kelompok
- 4) Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah
- 5) Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan sintak PBL menurut mudlofir sebagai berikut:  
Mengorientasikan peserta didik pada masalah, Mengorganisasi

peserta didik untuk belajar, penyelidikan individu maupun kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

### 3. Kelebihan dan kekurangan PBL

Setiap model yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun model PBL memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Arends dalam Mudlofir (2017) kelebihan dan kekurangan model PBL adalah sebagai berikut.

#### 1) Kelebihan model PBL

- a) PBL dapat menstimulus kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan baru tersebut.
- b) PBL dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif, inovatif, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
- c) PBL dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata.
- d) PBL dapat mendorong peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.
- e) PBL tidak hanya memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa belajar tidak tergantung pada kehadiran pendidik namun tergantung pada motivasi instrinsik peserta didik.

#### 2) Kekurangan model PBL

- a) Apabila peserta didik tidak memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b) Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila pendidik tidak mempersiapkan secara matang model ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- c) Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau dunia nyata terkadang kurang, sehingga PBL terhambat oleh faktor ini.

Kelebihan dan kekurangan model PBL menurut Shoimin (2014) adalah sebagai berikut.



### 1) Kelebihan model PBL

- a. Peserta didik didorong untuk mewakili kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- b. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- d. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok
- e. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- f. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- g. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- h. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *per teaching*.

### 2) Kekurangan *Problem Based Learning*

- a. PBL tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Berdasarkan uraian di atas, kelebihan dari model PBL adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan belajar lebih aktif. Sedangkan kekurangan model PBL adalah memerlukan waktu persiapan yang matang dan keragaman kemampuan peserta didik yang menyebabkan kesulitan dalam pembagian kelompok.

## 2.1.4 Media Pembelajaran

### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses dimana terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang terjadi secara dua arah melalui komunikasi yang aktif dari keduanya. Proses interaksi ini akan berjalan baik dan menyenangkan dengan adanya bantuan dari alat atau perantara yang dikenal dengan media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses pembelajaran dikelas (Abdul. W, 2018). Menurut Septy. N ( 2021), Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Nunuk. S dan Achmad. S ( 2019), media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu pendidikan dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar.

Merujuk pada pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar.

### 2) Fungsi Media dalam Pembelajaran

Media memiliki fungsi dalam penggunaannya pada proses pembelajaran, Hamalik dalam Septy N ( 2021) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran

salah satunya dapat membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik, bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

Media ini berfungsi untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga akan mencapai hasil belajar yang memuaskan, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data, serta membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pada pembelajaran tersebut. Menurut Rizki. I. A (2018) terdapat beberapa fungsi media pembelajaran kedalam beberapa jenis yaitu.

- a. Fungsi Komunikatif  
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan menerima pesan .
- b. Fungsi Motivasi  
Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik akan tetapi juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.
- c. Fungsi Kebermaknaan  
Penggunaan media bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi, serta dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi Penyamaan persepsi  
Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.

- e. Fungsi individualitas  
Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan belajar setiap peserta didik yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda – beda.

Bersumber dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk meningkatkan motivasi peserta didik, memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan mendapat hasil belajar yang sesuai standar kompetensi yang baik.

### 3) Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini dapat membantu pendidik dalam proses penyampain materi pelajaran terhadap peserta didik, proses tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan menjadikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Syafrilianto. F (2020) media pembelajaran memiliki tujuan dalam penggunaannya antara lain.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah untuk dipahami.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga tidak akan monoton dan membosankan.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

### 4) Kriteria Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran merupakan hal pertama yang harus dilakukan pendidik. Salah satu penyebab mengapa memilih menggunakan media adalah untuk membantu memenuhi kebutuhan dan pencapaian tujuan yang diinginkan. Menurut Nunuk. S, Achmad. S ( 2019) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh

pendidik dalam penggunaan media pembelajaran yaitu terdapat beberapa kriteria media pembelajaran yaitu.

- a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran .
- b. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.
- c. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.
- d. Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media.
- e. Dapat menjadi sumber belajar
- f. Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu ,tenaga,dan biaya.
- g. Keamanan bagi peserta didik .
- h. Kemampuan media dalam mengaktifkan peserta didik.
- i. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan .
- j. Kualitas media.

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

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

Bersumber dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Kriteria media pembelajaran tersebut adalah hal yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan media pembelajaran yang baik dan efektif. Media yang baik adalah ketika media tersebut dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar menjadi aktif, kreatif dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 5) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (Wulandari, dkk, 2023 ) Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya.

- a. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan Indra, ruang, dan waktu peserta didik.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa - peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat dan lingkungannya. misalnya melalui karya wisata, kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

Manfaat media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat media bagi pendidik dan manfaat media bagi peserta didik.

- a) Manfaat media pembelajaran bagi pendidik yaitu membantu pendidik dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta membantu pendidik dalam memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Peserta didik, media pembelajaran bermanfaat dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran dengan lebih mudah, merangsang rasa ingin tahu dan minat belajar, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. ( Suryani, 2018)

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik untuk memahami penjelasan yang

diberikan oleh pendidik sehingga dapat hasil belajar yang diinginkan.

## **2.1.5 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga**

### **1) Pengetian Permainan**

Permainan merupakan suatu bentuk kreasi yang dapat memberikan kesenangan kepada pemainnya. Pengertian permainan Menurut Dimas. H ( 2019) bahwa permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut *game* ( kata benda), *to play* ( kata kerja ), *toys* (kata benda ) ini berasal kata main. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang - senang atau melakukan sesuatu dengan sesuka hati. Pada saat bermain persediaan alat permainan adalah hal yang penting dalam kegiatan bermain agar permainan berjalan lebih menyenangkan dan lancar serta mencapai kepuasan.

Alat permainan merupakan semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya yang memiliki berbagai macam sifat seperti merangkai membongkar pasang mengelompokkan membentuk menyelesaikan tantangan dan menyusun sesuai dengan bentuk aslinya. Permainan tentu banyak sekali jenisnya salah satunya permainan ular tangga yang sudah sering dijumpai oleh anak-anak.

Peserta didik di sekolah dasar kebanyakan sudah pernah memainkan permainan ular tangga ini dikarenakan permainan ini sangat mudah dilakukan yaitu dalam permainan ini pemenang ditentukan oleh siapa yang dapat mencapai garis finish terlebih dahulu. Permainan ular tangga ialah permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kota-kota kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang paling berhubungan satu sama lain ( Mar'atusholihah, dkk, 2019).

Bermain secara pandangan luas merupakan suatu kegiatan manusia atau aktivitas dari karya manusia sehingga ia tidak akan pernah habis dibahas. Menurut Mulyani (2016) permainan tradisional adalah permainan yang diwarisi dari leluhur yang wajib kita lestarikan, ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional kami dapat meningkatkan kualitas berbagai aspek perkembangan anak-anak (I Wayan Widiana, dkk, 2018). Seperti yang diungkapkan oleh Yunanaing Dwi Putranto, dkk (2017) melalui permainan dapat juga dilakukan pembelajaran karena peserta didik senang belajar sambil bermain pendidik juga dapat menjelaskan kepada para peserta didik tentang arti kebersamaan dan berbagai rasa bersama teman-temannya sehingga tidak bersikap menang sendiri dapat menerima kekalahan dan tidak sombong apabila menang dalam bermain.

Merujuk dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Permainan merupakan suatu bentuk kreasi yang dapat memberikan kesenangan kepada pemainnya. Bermain secara pandangan luas merupakan suatu kegiatan manusia atau aktivitas dari karya manusia sehingga ia tidak akan pernah habis dibahas.

## **2) Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dimainkan dengan menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pion. Penggunaan media permainan ular tangga ini bersifat interaktif, menyenangkan, mendidik dan menghibur. Hal tersebut membuat permainan ini disukai oleh anak-anak karena sifatnya yang sederhana dan menarik serta menyenangkan.

Permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena dengan media ini dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik dalam mengikuti



proses pembelajaran ( Rifqi Fatihatul, dkk, 2014). Strategi ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak untuk berperan aktif dalam permainan ular tangga. Kuatnya pola interaktif dalam aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat digemari oleh peserta didik (Alamsyah. S. A Budimanjaya, 2016).

Penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan menurut Anjelina W (2021) antara lain yaitu .

- a. Peserta didik belajar sambil bermain,
- b. Peserta didik tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok,
- c. Memudahkan peserta didik belajar pernah dibantu dengan gambar yang disertai materi dalam permainan ular tangga,
- d. Membuat suasana kelas lebih aktif.

Berdasarkan beberapa kelebihan tersebut maka disimpulkan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga berbasis PBL ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bermain ular tangga juga merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak lama di Indonesia. Seiring dengan adanya perkembangan zaman anak-anak semakin jarang memainkan permainan tradisional karena lebih cenderung bermain gadget hal inilah yang membuat penulis juga mencoba untuk dapat membangkitkan minat belajar anak-anak terhadap permainan tradisional yang dikembangkan melalui media pembelajaran yang lebih menarik sebagai salah satu sarana pembelajaran.

### **3) Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga**

Media permainan ular tangga yang dikembangkan peneliti untuk menunjang kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen diantaranya yaitu.

### 1) Papan permainan

Pengembangan media permainan ular tangga ini akan menggunakan papan permainan yang dicetak berbentuk banner dengan ukuran 3 m x 3 m berbentuk persegi panjang yang dikombinasikan dengan berbagai macam warna pada setiap kotak kecil yang keseluruhan kotaknya berjumlah 100. Pada setiap kotak memiliki nomor apabila pion berhenti pada nomor yang terdapat perintah untuk mengambil kartu kuis, pintar, tantangan atau kartu bonus pemain harus mengambil satu buah kartu tersebut sesuai dengan perintah kotak tersebut. Selain itu, pada papan permainan juga terdapat gambar ular dan tangga yang dimana ketika pemain berhenti di kota gambar kepala ular maka tandanya pemain harus turun menuju ekor ular sedangkan jika pemain mendapat kuota gambar tangga maka pemain dapat naik sesuai gambar ujung tangga

### 2) Pion

Pion dalam permainan ular tangga ini digunakan sebagai petunjuk tempat posisi pemain. Dalam pengembangan permainan ular tangga ini pion nya yaitu peserta didik sendiri yang akan berjalan menuju kotak finish pada nomor 100 dan mendapat poin terbanyak.

### 3) Dadu

Dadu pada permainan ular tangga sama seperti dadu pada umumnya dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus yang masing - masing sisi terdapat mata dadu 1 sampai 6.

### 4) Kartu

Pada pengembangan media permainan ular tangga ini penulis akan membuat 4 jenis kartu yaitu kartu pintar, kuis, tantangan dan kartu bonus.

#### 1) Kartu pintar

Kartu pintar adalah kartu yang berisi informasi pengetahuan terkait materi yang dipelajari. Pada saat pemain mendapatkan kartu tersebut pemain harus membacakan informasi materi tersebut dengan suara keras agar pemain yang lain dapat mengetahui serta memahami isi kartu pintar tersebut kartu ini disimbolkan oleh gambar buku pada kotak.

2) Kartu kuis

Kartu kuis adalah kartu yang berisi pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Pada saat pemain mendapatkan kartu tersebut pemain harus membacakan dan wajib menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu tersebut. Pertanyaan tersebut akan dijawab oleh teman satu tim nya. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka peserta didik dan timnya tersebut mendapat 5 poin dan boleh maju dua langkah dan jika pemain satu timnya tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mundur satu kotak dan mendapatkan kartu tantangan yang harus dilakukan oleh satu timnya.

3) Kartu tantangan

Kartu ini berisi tantangan yang akan dilakukan oleh peserta didik yang tidak dapat menjawab pertanyaan pada kartu kuis dengan benar.

4) Kartu bonus

Kartu bonus akan didapatkan oleh peserta didik yang mendapat kotak bersimbolkan bintang. Pemain yang mendapatkan kotak bersimbol bintang itu akan mendapatkan 5 poin.

5) Buku Petunjuk Ular Tangga

Buku petunjuk ular tangga ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik dapat mengetahui cara bermain dan aturan –

aturan dalam permainan ular tangga. Buku petunjuk permainan ini dicetak menggunakan kertas HVS membentuk buku saku berukuran kecil yang berisi mulai dari sejarah ular tangga, peraturan dalam permainan dan identitas penulis. Penggunaan bahasa dalam buku petunjuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

#### 6) Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga pada umumnya memiliki tata cara bermain yang sama saja seperti permainan ular tangga biasa namun pada pengembangan permainan ular tangga ini yang membedakan adalah terdapat materi pembelajaran di dalam permainannya menurut Alamsyah. S dan Andi B. J (2016), strategi contoh memainkan permainan ular tangga ialah sebagai berikut.

- 1) Tiap peserta didik bergantian melempar dadu
- 2) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5 maka pesertadidik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
- 3) Jika sudah dijalankan kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik jika benar peserta didik tersebut mendapat poin .
- 4) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun maka pion pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- 5) Pemenang dari permainan ini adalah peserta didik yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu sampai ke finish dari permainan ular tangga.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Angelinawati strategi dan langkah-langkah dalam penggunaan media permainan ular tangga ialah sebagai berikut.

- 1) Media ini dimainkan oleh 4-5 peserta didik
- 2) Permainan dimulai dari start nomor 1 hingga finish nomor 100
- 3) Setiap peserta didik wajib melempar dadu sebelum melakukan permainan

- 4) Setiap peserta didik melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar
- 5) Setiap peserta didik yang dapat melangkah sesuai mata dadu peserta didik, kotak yang dilewati sehingga peserta didik memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.
- 6) Peserta didik dinyatakan menang jika sudah menempati kotak finish terlebih dahulu.

Tata cara serta aturan permainan yang peneliti gunakan ialah mengikuti aturan permainan menurut alam syahsaid dan Andi budimanjaya dengan terdapat penambahan tata cara dalam permainan media pembelajaran ular tangga berbasis PBL pada materi muatan IPS sebagai berikut.

- 1) Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok di mana setiap kelompok terdiri dari 3- 4 peserta didik.
- 2) Untuk memulai jalan permainan dapat ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi akan maju mulai lebih awal selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari kiri ke kanan.
- 3) Kemudian apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu lagi sampai mendapatkan mata dadu selain nomer 6.
- 4) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu lagi dapat melangkah kembali ke kotak sesuai mata dadu yang diperoleh.
- 5) Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular maka pemain harus turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada.
- 6) Jika pemain berhenti di kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah puncak tangga.
- 7) Pemain yang mendapat posisi pada kotak yang terdapat gambar buku maka pemain berhak mengambil satu kartu pintar yang berisi kumpulan materi yang harus dibacakan

dengan keras kepada teman-teman yang lain agar dapat disimak serta dipahami informasi materi apa yang dibacakan.

- 8) Jika pemain mendapatkan posisi pada kotak yang terdapat gambar tanda tanya Maka pemain berhak mengambil satu kartu kuis seputar materi yang harus dijawab oleh satu tim pemain, jika pemain berhasil menjawab dengan benar maka pemain diperbolehkan maju dua kotak ke depan dan mendapatkan 5 poin namun jika pemain menjawab salah maka pemain perlu mundur satu kotak ke belakang dan mendapatkan satu kartu yang berisi tantangan.
- 9) Pemain mendapatkan kotak yang terdapat gambar bintang maka pemain berhak mengambil satu kartu bonus dan akan mendapatkan 5 poin.
- 10) Permainan terus berlangsung pemenang dapat ditentukan dengan siapa pemain yang terlebih dahulu mencapai kotak finish dan mendapatkan poin terbanyak.
- 11) Pemenang pertama yaitu pemain yang lebih dahulu mencapai kotak ini dan mendapatkan poin terbanyak, pemenang kedua pemain yang mendapat poin terbanyak kedua dan pemenang yang ketiga pemain yang mendapatkan poin terbanyak ketiga dan seterusnya.
- 12) Bagi kelompok yang mendapat skor menjawab pertanyaan dengan benar terbanyak akan mendapatkan reward dari pendidik.

## **2.2 Hasil Penelitian Relevan**

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

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Nur Oktavia Anggraeni , Yunus Abidin, Yona Wahyuningsih pada tahun 2023 dengan judul pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi ragam budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar . Pengembangan media digital ini menggunakan *platform geniali* dengan metode *Desain and Development (D&D)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah Dasar ini valid digunakan dengan presentasi penilaian ahli materi 82, 14% penilaian ahli media 83, 82% dan penilaian ahli bahasa 85% pada tahap uji coba yang dilakukan mendapat presentasi penilaian 87, 41% dari peserta didik dan 91, 66% dari responden yang memberikan yang diberikan oleh pendidik.
  
- 2) Penelitian yang telah dilakukan oleh Fika Wulandari, Theresia Sri Rahayu, pada tahun 2022 dengan judul pengembangan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar . Penelitian bertujuan untuk mengetahui kevalidan media ular tangga dalam pembelajaran tematik guna meningkatkan hasil belajar dengan aktivitas pemecahan masalah pada peserta didik, untuk mengetahui peningkatan media ular tangga dalam pembelajaran tematik guna meningkatkan hasil belajar dengan aktivitas pemecahan masalah pada peserta didik dan untuk mengetahui keefektifan media hasil belajar dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar dengan aktivitas pemecahan masalah pada peserta didik sekolah dasar kelas 3. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (riset dan pengembangan). Pengembangan media ular tangga dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Media ular tangga terbukti efektif dari hasil analisis data nilai pretest dan nilai posttest yang telah dilaksanakan, diketahui nilai signifikan yakni  $0,003 < 0,05$ . Hal tersebut menyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_a$  diterima menyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata diantara hasil belajar pretest

dan posttest, dan dikatakan sudah efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

- 3) Penelitian yang telah dilakukan oleh Dita Priska Pravita Sari, Murtono, Slamet Utomo pada tahun 2021 dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif IPS berbasis PBL dan ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PBL dan ular tangga pelajaran IPS kelas IV SD, (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis PBL dan ular tangga dalam pelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan menurut Borg and Gall. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD atau *soft file* dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Media pembelajaran interaktif berbasis PBL dan permainan ular tangga terbukti sangat layak digunakan dengan melihat hasil validitas ahli materi validitas ahli media validitas ahli bahasa dan validitas praktisi lapangan berturut-turut 97,5%, 96,67%, 92,5% dan 77,86% dengan rata-rata *persentase* kelayakan mencapai 91,13%. Kelayakan produk juga dilihat berdasarkan hasil uji coba lapangan yang menunjukkan respon pendidik dan respon peserta didik berturut-turut 89,28% dan 81,06% dengan rata-rata presentasi sebesar 85,17%. Media pembelajaran interaktif ini layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV SD.
- 4) Penelitian yang telah dilakukan oleh Nita Ayu Lestari pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS serta mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran pada pembelajaran tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS. Berdasarkan tahapan – tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media permainan ular



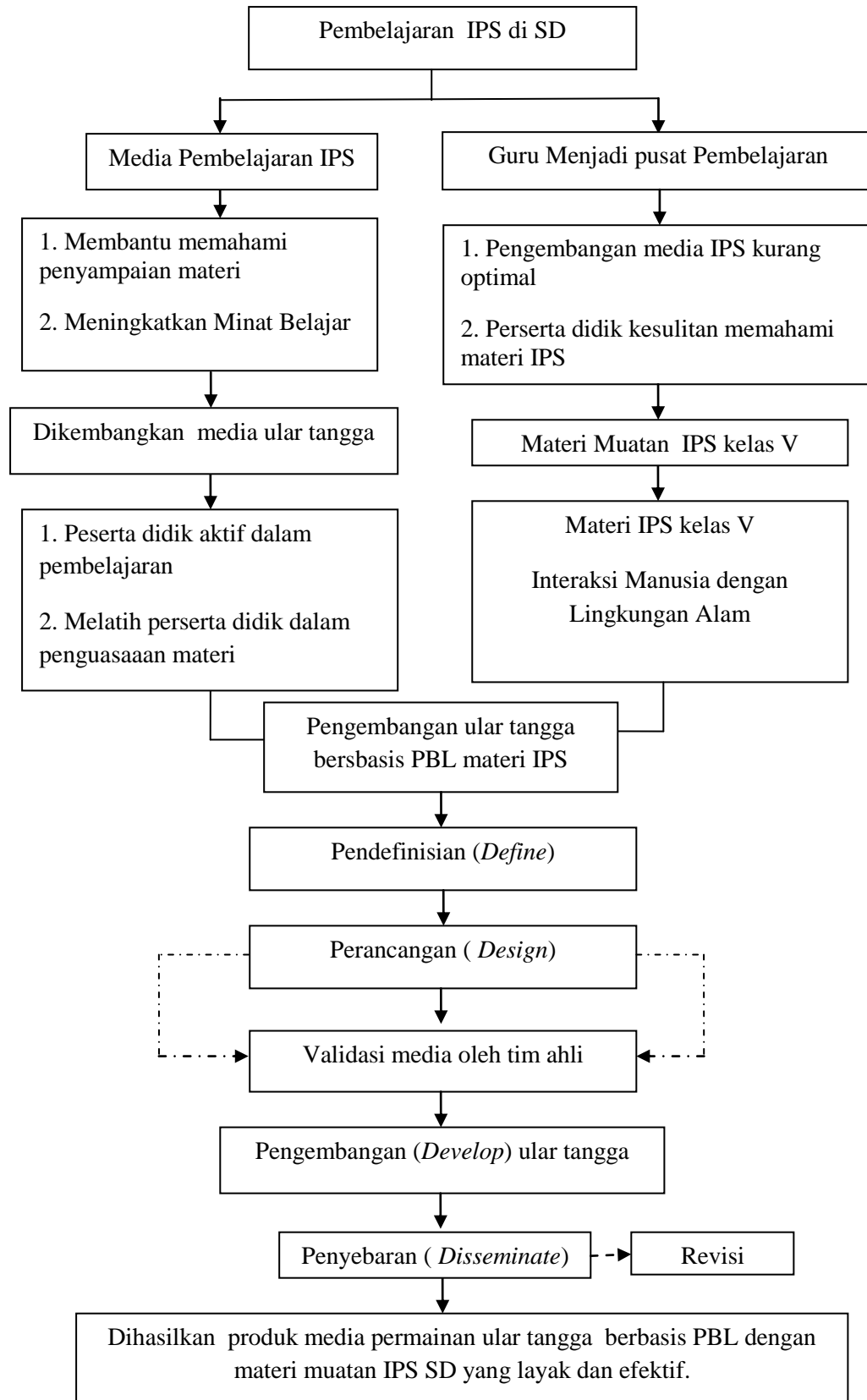
tangga pada materi tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS dinyatakan layak digunakan dengan memperoleh jumlah skor validasi ahli media 1 dan 2 dengan presentase skor 78% dan 87% dengan kategori “Sangat layak”, kemudian ahli materi 1 dan 2 dengan presentase skor 83% dan 86% dengan kategori “ Sangat layak”, dan ahli bahasa 1 dan 2 dengan presentase skor 87% dan 84% dengan kategori “ Sangat layak”.

- 5) Penelitian yang telah dilakukan oleh Dimas Hermawan pada tahun 2019 dengan judul pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas V SD 1 Grobogan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik muatan IPS. Jenis penelitian ini adalah *reserch and development* (R&D) dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga layak digunakan dengan skor penilaian kelayakan media 88% dengan kriteria sangat layak dan penilaian kelayakan komponen isi materi 92, 5% dengan kriteria sangat layak kelayakan media ular tangga ini juga didukung dengan hasil angket tanggapan peserta didik dan pendidik kelas 5 yang memperoleh presentasi kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Jadi media ular tangga layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidik materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia muatan IPS kelas V SD 1 Grobogan.

Bersumber dari beberapa penelitian terdahulu diatas Persamaan penelitian yang peneliti dengan penelitian yang terdahulu terletak pada media permainan ular tangga, model pembelajaran yaitu PBL dan mata pelajaran. Sedangkan Perbedaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan yaitu pada peneliti terdahulu hanya mengembangkan media ular tangganya sedangkan peneliti menggunakan media permainan ular tangga berbasis PBL yang dicetak raksasa dengan banner dan terdapat tambahan kartu pintar, kuis, tantangan dan bonus.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Metro Barat masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh pemanfaatan media yang belum maksimal. Pendidik cenderung menggunakan gambar dan buku dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih terpusat pada pendidik. Hal tersebut menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS dan menjadikan peserta didik menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran IPS. Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media dengan berbasis PBL yang dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat pelajaran IPS. Media pembelajaran yang sederhana, tetapi berkriteria baik dalam kelayakan sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS yang terdiri dari konsep – konsep abstrak. Dengan menerapkan media ular tangga berbasis PBL pada pembelajaran IPS dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui pemecahan masalah. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian dengan kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis PBL muatan materi IPS .

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian relevan, dan kerangka berpikir, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Terwujudnya produk media permainan ular tangga berbasis PBL dalam pembelajaran IPS kelas V SD yang layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Media permainan ular tangga berbasis PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah suatu metode pengembangan atau *Research and Development*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu berupa media permainan ular tangga yang berbasis PBL (*Problem Based Learning*). Pengembangan suatu produk media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dalam proses pembelajaran di kelas VA dan VB SD Negeri 1 Metro Barat.

Model pengembangan yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Model 4D dilakukan dengan empat tahap yakni Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*) Thiagarajan, dkk, 1974 dalam (Sutarti dan Irwan, 2017) .

#### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

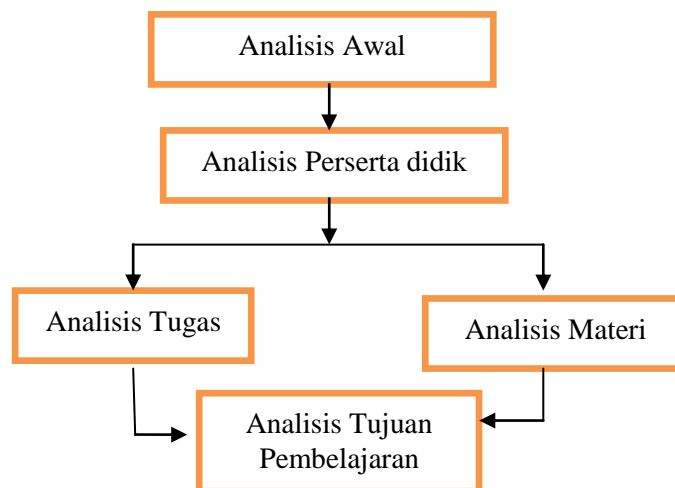
Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 januari 2024 di SD Negeri 1 Metro Barat dengan materi tema 6 subtema 1 suhu dan kalor muatan IPS pada semester genap tahun ajaran 2023/ 2024.

#### **3.3 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan 4D model tersebut terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran

(*Disseminate*). Pengembangan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan,dkk,(1974) dalam (Sutarti dan Irwan, 2017) yang dijelaskan berikut ini.

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)



Gambar 2. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap definisi berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan - kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini informasi yang didapatkan yaitu analisis awal dengan mewawancarai pendidik dan peserta didik kemudian melakukan analisis peserta didik dengan cara mengamati karakteristik peserta didik di kelas. Tahap pendefinisian merupakan tahap pertama dalam model pengembangan 4D. Tahap ini terdiri dari 5 tahap yang harus dilakukan antara lain.

#### a) Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui masalah - masalah yang ditemukan di awal sehingga diperlukan adanya suatu pengembangan produk yang menunjang tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dimunculkan fakta- fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan permainan ular tangga berbasis PBL. Analisis awal dilakukan dengan cara wawancara dan observasi langsung ke SD Negeri

1 Metro Barat untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media permainan ular tangga berbasis PBL agar sesuai kebutuhan peserta didik.

#### **b) Analisis Peserta Didik**

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik untuk dapat mengembangkan media yang sesuai dengan kemampuan akademik peserta didik. Tahap ini peneliti melakukan wawancara dan observasi mengenai karakteristik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas V.

#### **c) Analisis Tugas**

Analisis tugas merupakan kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran dengan merinci tugas isi materi ajar yang dimasukkan ke dalam konten produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui permainan media ular tangga berbasis PBL. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap capaian pembelajaran terkait dengan materi pembelajaran IPS yang dikembangkan melalui permainan ular tangga berbasis PBL.

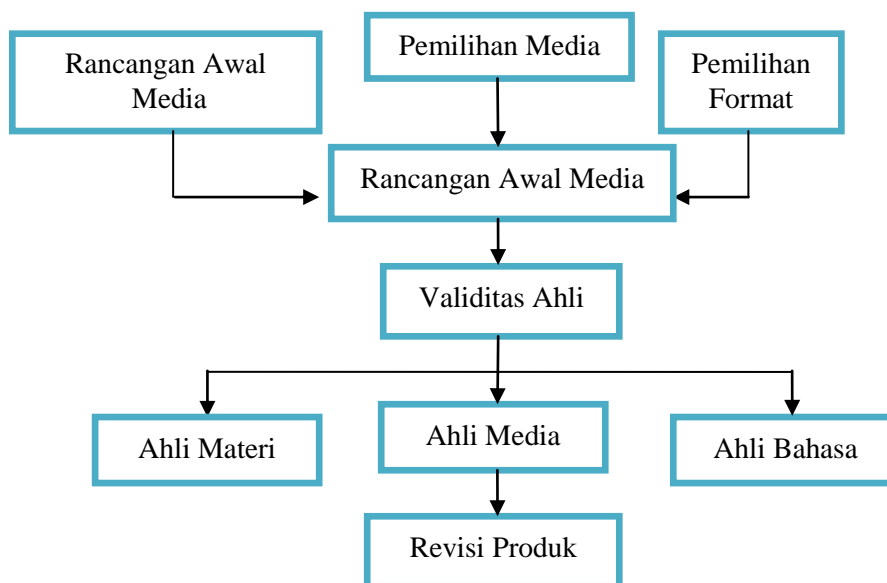
#### **d) Analisis Materi**

Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan atau disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan. Tahap ini peneliti memilih materi IPS tentang “Interaksi manusia dengan lingkungan alam”

### e) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menulis tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran tersebut menentukan kisi - kisi soal dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai. Tujuan pembelajaran pada materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk membantu peserta didik memahami bentuk – bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia dengan benar dengan menggunakan media permainan ular tangga berbasis PBL.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)



Gambar 3. Tahap perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media permainan ular tangga berbasis PBL yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. Tahap perancangan terdiri dari beberapa tahap antara lain.



### **a. Pemilihan Media Pembelajaran**

Peneliti pada tahap ini memilih media pembelajaran permainan ular tangga berbasis PBL. Selain itu peneliti juga memilih bahan yang akan digunakan dalam media pembelajaran permainan ular tangga berbasis PBL.

### **b. Pemilihan Format**

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan untuk mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi dari media permainan ular tangga berbasis PBL, serta membuat desain media permainan ular tangga yang meliputi desain permainan ular tangga, kartu permainan, dan buku petunjuk permainan.

### **c. Rancangan Awal Media Pembelajaran**

Sebelum membuat produk peneliti membuat rancangan awal terhadap media pembelajaran yang akan dibuat. Rancangan awalnya yang dilakukan adalah menyiapkan laptop yang memiliki aplikasi canva, kemudian peneliti merancang desain media permainan ular tangga yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik dalam materi IPS. Dadu akan dibuat dari karton duplex berbentuk kubus dengan ukuran masing - masing sisi adalah 20 cm.

Pion dalam permainan adalah peserta didik. Kartu pintar, kuis, tantangan dan bonus, dicetak menyesuaikan kebutuhan. Peneliti menyesuaikan materi yang ada pada muatan IPS kelas V yaitu tema 6 subtema 1 suhu dan kalor muatan IPS. Papan ular tangga akan dicetak di banner dengan ukuran 3 m x 3 m dan terdapat kotak dengan ukuran 5 x 5 cm. Setiap kotak yang terdapat gambar ular dan tangga terdapat saku yang berisi kartu pertanyaan tentang materi IPS.

#### **d. Validasi Ahli**

Setelah media permainan ular tangga berbasis PBL dibuat tahap selanjutnya yaitu validasi. Validasi dilakukan untuk menguji apakah produk atau media yang kita buat layak atau valid untuk digunakan atau tidak. Validasi diberikan kepada validator (orang yang ahli dalam bidangnya). Validitas ahli ini berfungsi untuk memvalidasi media permainan ular tangga berbasis PBL dalam materi muatan IPS.

Produk yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dosen ahli bahasa, sehingga dapat diketahui apakah produk tersebut layak atau tidak digunakan. Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian dari para ahli untuk menilai rancangan produk yang dikembangkan apakah layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli ini dilakukan oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

#### **a. Validasi Media**

Validator pada validasi media akan dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Amrina Izzatika, M. Pd. Instrumen gambar validasi media yaitu berupa angket validasi media yang didalamnya berisi sejumlah pernyataan tentang kualitas ilustrasi desain media permainan ular tangga berbasis PBL dan masukan, komentar, kritik dan saran. Validasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap media permainan ular tangga yang telah dibuat .

#### **b. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi merupakan penilaian dari seorang ahli atau pakar terhadap kelayakan isi dan kelayakan produk yang dikembangkan. Validator pada validasi ahli materi yaitu Deviyanti Pangestu, M. Pd. Indikator penilaian ahli materi yang diadaptasi Ningsih, R (2018) antara lain. ukuran media, kalimat yang digunakan

mudah dimengerti, gambar dan ilustrasi pada media sederhana, bentuk huruf mudah dibaca dan warna yang menarik.

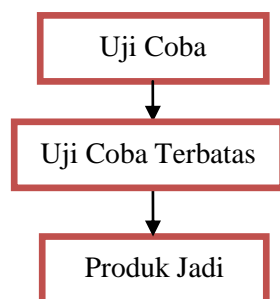
**c. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa merupakan penilaian dari seorang ahli atau pakar terhadap bahasa atau penulisan yang ada pada buku panduan permainan ular tangga berbasis PBL yang digunakan dalam pengembangan permainan ular tangga. Pada validasi ahli bahasa akan dilakukan oleh ibu Destiani, M. Pd.

**e. Revisi Produk**

Revisi sendiri merupakan tahap untuk memperbaiki produk atau media yang kita buat. Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kekurangan dari produk permainan ular tangga berbasis PBL yang sudah dikembangkan. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi dan layak untuk diterapkan pada peserta didik.

**3. Tahap Pengembangan ( *Develov* )**



Gambar 4. Tahap pengembangan ( *Develov* )

Setelah di nyatakan valid dan layak dan telah direvisi sesuai arahan dosen ahli, maka dihasilkan produk tahap. Produk ini selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas skala kecil dengan syarat yang sudah ditentukan, apabila produk sudah mencapai minimal ketentuan maka produk tersebut dapat dinyatakan efektif

digunakan dan apabila produk di bawah minimal ketentuan maka dapat dilakukan revisi produk dan dapat diujikan kembali sampai dinyatakan efektif. Tahap pengembangan dalam model pengembangan ini terdiri dari dua tahap antara lain.

#### a. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah validitas dan melakukan revisi serta melakukan perbaikan kepada pakar ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tujuan dari uji coba produk untuk mendapatkan informasi apakah media permainan ular tangga berbasis PBL yang dikembangkan dalam penyampaian materi layak dan efektif atau tidak dibandingkan dengan media permainan yang digunakan oleh pendidik sebelumnya dan mengetahui apakah dengan menggunakan media permainan ular tangga berbasis PBL ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Uji coba lapangan terbatas (kelompok skala kecil) pada penelitian ini dilakukan dengan sampel 12 peserta didik yang merupakan peserta didik kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat.

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 5. Desain uji coba pola *one –group pretest posttest*

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *Pretest*

$O_2$  = Nilai *Posttest*

Nilai *pretest* ( $O_1$ ) dan *posttest* ( $O_2$ ) pembelajaran IPS dengan bantuan media permainan ular tangga berbasis PBL.

### b. Produk Jadi

Jika produk sudah valid dan praktis tidak mengalami uji coba ulang kembali maka media permainan ular tangga siap digunakan di sekolah SD Negeri 1 Metro Barat.

## 4. Tahap Penyebaran ( *Diseminate* )

Setelah uji coba semua selesai dan telah direvisi, tahap terakhir adalah tahap diskriminasi atau penyebaran. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan produk. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas (kelompok kecil) yaitu kepada peserta didik kelas VB di SD Negeri 1 Metro Barat.

## 3. 4 Populasi dan Sampel

### a. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah zona generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari kelas VA sebanyak 18 peserta didik dan kelas VB sebanyak 12 peserta didik.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat

Kelas	Banyak peserta didik		Jumlah
	Laki – laki	Perempuan	
VA	9	9	18
VB	6	6	12
Jumlah			30

Sumber : Dokumen pendidik wali kelas VA dan VB SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Ajaran 2023/ 2024

### **b. Sampel Penelitian**

Sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut Sugiyono (2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan kelas VB sebagai kelas eksperimen karena kelas VB memiliki jumlah peserta didik lebih sedikit dibandingkan kelas VA sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar peserta didik dapat meningkat atau tidak ketika diberikan perlakuan dengan media permainan ular tangga berbasis PBL dengan materi muatan IPS. Jadi sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VB.

## **3.5 Variabel Penelitian**

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

### **1. Variabel *Independen* (Bebas)**

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah Pengembangan permainan ular tangga berbasis dengan Materi IPS (X) PBL. Variabel independen ini akan meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

### **2. Variabel *Dependen* (Terikat)**

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang ditingkatkan melalui penggunaan media permainan ular tangga berbasis PBL dengan materi IPS (Y).

### 3.6 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel

#### 1) Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut:

##### a. Variabel Permainan Ular Tangga berbasis PBL dengan materi IPS

Permainan ular tangga berbasis problem basic learning dengan materi IPS merupakan sebuah permainan tradisional yang dimodifikasi dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Permainan tersebut terdiri dari sebuah papan permainan yang terdapat ular dan tangga dengan tambahan modifikasi dari peneliti berupa penambahan icon gambar seperti buku ,tanda tanya ,dan bintang, yang masing- masing icon memiliki fungsi yang berbeda - beda. Misalnya icon buku akan mendapatkan kartu pintar yang berisi materi pembelajaran, icon tanda tanya akan mendapatkan kartu kuis yang berisi pertanyaan yang harus dijawab peserta didik nantinya, dan icon bintang akan mendapat bonus tambahan.

##### b. Variabel Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan pada diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif afektif dan psikomotor yang tergambar dari skor yang diperoleh dari kegiatan belajar.

#### 2) Definisi Oprasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini.

- a. Definisi operasional variabel bebas  
Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model PBL menurut Mudlofir (2017) antara lain.
  - a) Mengorientasikan peserta didik pada masalah  
Pendidik menyampaikan masalah yang akan dipecahkan oleh peserta didik melalui kartu permainan yang sudah disiapkan.
  - b) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar  
Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar.
  - c) Membimbing penyelidikan individu atau kelompok  
Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Pendidik memfasilitasi untuk membantu peserta didik memecahkan masalah dengan media permainan ular tangga berbasis PBL.
  - d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya  
Pendidik membantu peserta didik untuk membuat laporan hasil pemecahan masalah yang sudah diberikan pada tahap sebelumnya sehingga karya setiap kelompok siap dipresentasikan melalui diskusi kelas oleh masing- masing kelompok.
  - e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah  
Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.



b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah perubahan dari diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang tergambar dari skor yang diperoleh dari kegiatan belajar. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif ( pengetahuan ), yang diukur menggunakan tes yang diberikan di akhir pembelajaran. Dalam taksonomi Bloom ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual, pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar kognitif adalah hasil dari suatu proses belajar yang didalamnya melibatkan sejumlah faktor yang mempengaruhinya yang mencakup kegiatan mental (otak), yang terdiri dari ranah kognitif meliputi mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan C6. Ranah kognitif dalam penelitian ini dibatasi pada C4, C5 dan C6.

### **3.7 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Instrumen tes disusun dengan baik agar dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran IPS kelas V. Soal tersebut akan diuji kevalidannya kepada ahli setelah soal dinyatakan valid maka soal tersebut akan diberikan kepada peserta didik kelas VA untuk dikerjakan sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Pengembangan media permainan ular tangga ini menggunakan teknik analisis secara kuantitatif deskriptif, data yang dianalisis yaitu data validasi dari para ahli dan kepatihan peserta didik .

Tabel 3. Kisi Soal Instrumen Tes

KI	KD	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Butir Soal	Level kognitif		
3. memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati ( mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-bendanya yang dijumpainya di rumah, sekola, dan tempat bermain.	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Peserta didik mampu menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	13	1, 2, 6, 7,10 , 14, ,17, 18, 19, 25, 26 ,29 ,32	C4		
			4	9, 13, 27 ,30	C5		
			2	8, 31	C6		
				3.2.2 Peserta didik mampu menjelaskan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	10	3, 4 ,11, 12, 20,21 ,22, 23, 28, 30	C4
					3	5, 16, 24,	C5
					1	15,	C6
		<b>Jumlah soal</b>			32 soal		

Sumber : Peneliti 2024

### 3.8 Uji Prasyarat Instrumen

#### 1. Uji Validitas

Valid berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Rahayu & Festiyet (2018:2) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ke andalan atau kesalahan satu alat ukur. Instrumen yang valid menandakan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut valid penelitian ini menggunakan uji validitas korelasi person product moment menurut Muncarno ( 2017:57) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum^{XY} - (\sum^x)(\sum^y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x^2))(N\sum y^2 - (\sum y^2))}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = butir soal variabel X

y = butir soal variabel Y

xy = jumlah perkalian butir X dan skor variabel Y

Setelah diperoleh hasil perhitungan, langkah selanjutnya adalah membandingkan  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 dan derajat kebebasan atau  $dk = N$ , sehingga diperoleh kaidah keputusan jika:  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid atau *drop out*. Dalam perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program *microsoft office excel 2010*.

Tabel 4. Klasifikasi validitas

Klarifikasi validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Tabel 5. Hasil Uji Instrumen Tes

No	r hitung	r tabel	Keterangan	No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,33586	0,497	Tidak Valid	20	0,75476	0,497	Valid
2	0,51467	0,497	Valid	21	0,58406	0,497	Valid
3	0,7496	0,497	Valid	22	0,45624	0,497	Tidak Valid
4	0,48329	0,497	Tidak Valid	23	0,39323	0,497	Tidak Valid
5	0,53372	0,497	Valid	24	0,50489	0,497	Valid
6	0,58058	0,497	Valid	25	0,74019	0,497	Valid
7	0,7596	0,497	Valid	26	0,58139	0,497	Valid
8	0,71909	0,497	Valid	27	0,3748	0,497	Tidak Valid
9	0,63864	0,497	Valid	28	0,50455	0,497	Valid
10	0,51254	0,497	Valid	29	0,54247	0,497	Valid
11	0,34118	0,497	Tidak Valid	30	0,68849	0,497	Valid
12	0,55639	0,497	Valid	31	0,52768	0,497	Valid

No	r hitung	r tabel	Keterangan	No	r hitung	r tabel	Keterangan
13	0,47836	0,497	Tidak Valid	32	0,72124	0,497	Valid
14	0,39779	0,497	Tidak Valid				
15	0,15482	0,497	Tidak Valid				
16	0,49809	0,497	Valid				
17	0,60116	0,497	Valid				
18	0,23707	0,497	Tidak Valid				
19	0,7348	0,497	Valid				

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen tes diatas, dari Sebanyak 32 soal pilihan ganda yang di ujikan pada 18 peserta didik kelas VA SD Negeri 1 Metro Barat. Distribusi / tabel r untuk  $\alpha = 0,05 > 0,497$  berarti valid. Maka dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan uji validitas terdapat 22 soal tes yang valid dan 10 soal tes yang tidak valid. Maka 22 soal tes yang valid yaitu no 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 16, 17, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32 dapat di gunakan untuk ke tahap selanjutnya menguji hasil belajar peserta didik kelas VB. Perhitungan validitas dapat dilihat pada lampiran 12 hal 114.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Untuk menentukan reliabilitas instrument tes digunakan rumus *alpha Cronbach* yang diungkapkan oleh (Arikunto, 2014), yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : Reliabilitas instrumen
- $\sum \sigma_1^2$  : Skor tiap – tiap item
- $n$  : Banyaknya butir soal
- $\sigma^2$  : Varian total

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* ( $r_{11}$ ) dicocokkan dengan tabel  $t$  *product moment* dengan  $dk = n-1$ , dan  $\sigma$  sebesar 5%, maka kaidah keputusannya yaitu:

Jika  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$  maka alat ukur tidak reliabel.

Tabel 6. Interpretasi Indeks Reabilitas

Koefisien r	Realibilitas
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,799	tinggi
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber : Sugiyono (2017)

Tabel 7. Hasil Reabilitas

No.	Varian Butir
1	0,1830
2	0,2516
3	0,2647
4	0,1471
5	0,2614
6	0,2353
7	0,1471
8	0,1046
9	0,2614
10	0,2516
11	0,2124
12	0,2516
13	0,1471
14	0,1830
15	0,2353
16	0,1830
17	0,2353
18	0,2124
19	0,2516
20	0,2353
21	0,2516
22	0,2647

No.	Varian Butir
<b>Varian Total</b>	40,47
$\sum$ Varian butir	4,7712
<b>r 11</b>	<b>0,9241</b>
<b>Reabilitas</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Sumber : Peneliti 2024

Berdasarkan tabel 7. Di atas perhitungan uji reliabilitas instrumen tes, diketahui bahwa instrumen yang akan peneliti gunakan yakni soal tes no : 2,3,5,6,7,8,9,10,12,16,17,19,20,21,24,25,26,28,29, 30, 31, 32. Hasil dari rumus *alpha cronbach* ( $r_{11}$ ) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan  $dk = n-1$ , signifikan atau  $\alpha$  sebesar 5% diperoleh  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,482. Hasil uji reliabilitas didapat bahwa koefisien korelasi  $r_{11}$  sebesar 0,9241, sedangkan  $r_{\text{tabel}}$  yaitu sebesar 0,482. Hal ini dapat disimpulkan bahwa  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  dengan interpretasi bahwa uji instrumen sangat reliabel (lampiran 13 hal 115).

### 3.9 Teknik Pengumpulan Data

Salah satu tujuan dari dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian. Kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan dari cara yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan teknik tes dan teknik nontes, teknik tes dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, sedangkan teknik non tes dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

#### a. Teknik Tes

Penelitian pengembangan ini, tes digunakan untuk mengetahui meningkat atau tidak hasil belajar peserta didik dengan penerapan media permainan ular tangga berbasis PBL pada pelajaran IPS. Soal tes digunakan untuk memperoleh data skor *pretest* dan *posttest* peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan

permainan ular tangga berbasis PBL. Tes dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada subyek uji coba. Hasil *posttest* yang diperoleh peserta didik digunakan untuk mengukur keefektifan media permainan ular tangga berbasis PBL dengan materi IPS.

## **b. Teknik Non Tes**

### 1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati keadaan sekolah peserta didik atau lingkungan disekitar SD Negeri 1 Metro Barat.

### 2) Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk mewawancarai pendidik untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Dalam mencari informasi penulis melakukan penelitian di SD Negeri 1 Metro Barat menggunakan lembar wawancara pendidik kelas VA dan VB.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat akan dilakukannya penelitian yang meliputi peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dan data lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. peneliti melakukan dokumentasi guna mendapatkan gambar atau foto saat kegiatan penelitian berlangsung.

### 4) Angket Validasi Ahli

Menurut vahlia, Rahmawati dan Ahmad (2018 ) angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur atau (responden). Angket dirancang untuk mengetahui tanggapan para ahli perihal media permainan ular tangga yang telah didesain. Tujuan angket guna mengetahui tanggapan para ahli materi, ahli bahasa dan ahli Media tentang kemenarikan dan kemudahan media permainan ular tangga pada materi muatan IPS.

Hal tersebut bertujuan agar para ahli dapat memberikan masukan kepada peneliti terhadap media permainan ular tangga berbasis PBL yang telah didesain dan dikembangkan.

### 3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi Uji Kelayakan, Analisis validasi produk dan Keefektifan Media.

#### a) Uji Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Berbasis PBL

Uji kelayakan media Permainan Ular Tangga Berbasis PBL terhadap hasil belajar peserta didik. Analisis data validasi ahli diperlukan untuk membuat kesimpulan mengenai kelayakan rancangan produk untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Sebagai uji kelayakan pembelajaran harus mampu membantu peserta didik dalam tujuan pembelajaran.

#### b) Uji validasi ahli Produk

Data lembar dari validasi para ahli materi, bahasa, dan media diambil dan dihitung persentasenya, dengan tujuan untuk mengukur kevalidannya. Setelah sudah dinyatakan valid, itu menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SD. Rumus untuk mengelola data perkelompok dari keseluruhan item menurut Ridwan dan Akdon (2013) yaitu.

$$\text{Presentase} = \frac{\varepsilon \text{ skor yang dibrikan validator}}{\varepsilon \text{ skor maksimal}} \times 100 \% \dots(1)$$

Tabel 8. Kategori Ukuran Penilaian Validasi

No	Penilaian ( %)	Kualifikasi
1	81 < skor ≤ 100	Sangat layak
2	61 < skor ≤ 80	Layak
3	41 < skor ≤ 60	Cukup layak
4	21 < skor ≤ 40	Tidak layak
5	0 < skor ≤ 20	Sangat Tidak layak

Sumber : Ridwan dan Akdon (2013:18)



### c) Uji Keefektifan Media

Uji keefektifan media akan menggunakan media permainan ular tangga berbasis PBL dalam pembelajaran ini dilakukan dengan memberi tes sebelum (*pretest*) dan tes setelah (*posttest*) peserta didik terhadap media yang akan dikembangkan. Setelah diuji kelayakan produk, peneliti juga melakukan pengumpulan produk yang akan dihasilkan. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji statistik. Sebelum melakukan analisis data statistik, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas.

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus Chi-kuadrat ( $\chi^2$ ) menurut (Sugiyono, 2015) yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$X^2$  = chi kuadrat

$f_o$  = Frekuensi Hasil Pengamatan

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  distribusi data dinyatakan normal, dan sebaliknya apabila  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

#### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas menggunakan Uji *Fisher* atau disebut juga Uji-F.

a) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$H_a$  : Tidak ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

$H_0$  : Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

b) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0,05.

c) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keputusan uji :

Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  , maka  $H_0$  diterima atau data homogen

Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  , maka  $H_a$  diterima atau data tidak homogen

### 3) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas data, diperoleh data skor awal (*pretest*) dan skor akhir (*posttest*), maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan rumus N-Gain untuk menghitung nilai peningkatan hasil belajar peserta didik.

#### 1) Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain)

Penilaian antara nilai *Pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks gain. N-Gain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gain ternormalisasi (N -Gain). N-Gain adalah normalisasi gain yang diperoleh dari membandingkan selisih skor pretest dan posttest dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal). N-Gain bertujuan untuk mengetahui efektifitas dan besar peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis PBL, maka dilakukan analisis gain ternormalitas. Rumus N-Gain menurut Meltzal adalah sebagai berikut.

Rumus N-Gain

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimal Ideal} - \text{Nilai Pretest}}$$

Kategori perolehan nilai N-Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain berikut .

Keterangan :

Nilai *Posttest* = Nilai *posttest* peserta didik

Nilai *pretest* = Nilai *pretest* peserta didik

Nilai Maksimal = Nilai maksimum

Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kategori uji N-Gain. Tingkat efektivitas berdasarkan rata-rata N-Gain seperti terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Rumusan N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$> 0,7$	N-Gain tinggi
$0,3 - 0,7$	N-Gain sedang
$< 0,3$	N-Gain rendah

Sumber : Putri, dkk ( 2022)

### Rumusan Hipotesis

1.  $H_a$  = Terwujudnya produk media permainan ular tangga berbasis PBL dalam pembelajaran IPS kelas V SD yang layak digunakan dalam pembelajaran.

$H_o$  = Terwujudnya produk media permainan ular tangga berbasis PBL dalam pembelajaran IPS kelas V SD yang tidak layak digunakan dalam pembelajaran.
2.  $H_a$  = Media permainan ular tangga berbasis PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

$H_o$  = Media permainan ular tangga berbasis PBL tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan materi sebelumnya penelitian ini dapat menghasilkan media permainan ular tangga berbasis PBL, yang layak untuk dapat di terapkan pada peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi oleh ketiga ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, mendapat 82,36% dengan persentase kategori “Sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis PBL " Sangat layak " digunakan pada proses pembelajaran dikarenakan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media permainan ular tangga berbasis PBL ini juga terbilang efektif untuk digunakan di sekolah dasar, hal ini dapat dilihat dari hasil penghitungan *N-Gain pretest* dan *posttest* dengan *score N-Gain* 0,76 dengan kriteria nilai *N-Gain* “Tinggi”, maka persentase *score N-Gain* media permainan ular tangga berbasis PBL masuk kategori “Efektif” untuk digunakan di dalam pembelajaran tema 6 subtema 1 suhu dan kalor muatan IPS di sekolah dasar.

### B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan produk ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu.

1. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, hendaknya produk media permainan ular tangga berbasis PBL ini dapat membuat anak lebih antusias dan lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, hendaknya menggunakan media permainan ular tangga berbasis PBL ini membantu pendidik menyampaikan materi dikelas dengan lebih menyenangkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hendaknya terus memberikan dorongan kepada tiap pendidik untuk meningkatkan keragaman penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran di sekolah yang dapat meminimalisir kebosanan pada proses pembelajaran serta dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui adanya sebuah media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang sesuai.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti, hendaknya hasil produk media ini dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang lain sehingga kebutuhan peserta didik yang berkembang tidak hanya pada meningkatkan hasil belajar saja tetapi peserta didik juga dapat mengembangkan aspek pengembangan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra*. 5(2): 5.
- Adhak Nuuril Hika, 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, 3(2).
- Ahmad Susanto, 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta 14.
- Alamsyah Said Andi Budimanjaya, 2016. *Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Prenamedia Group, Jakarta. 240 - 241.
- Anjelina Wati, 2021. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Maha guru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1): 71.
- Anny Sulastri, Sugiyono, Endang Uliyanti, 2016. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas III" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5,1(4).
- Aryani. Y, 2023. *Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di MIN 5 JEMBER*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/29052>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. 2021. Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran tematik terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9-18.
- Christiana Hari Soetjningsih, 2018. *Seri Psikologi Perkembangan Anak Sejak Pembuatan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Kencana, Jakarta. 161-162.
- Darmadi, 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. PenerbitDeepublish, Yogyakarta. 253.

- Dimas, H. 2019. *Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan IPS Kelas V SDN 1 Grobogan*. S-1 Universitas Negeri Semarang.
- Fendika Prasetyo, 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2 CV Kekata Gruop*, Surakarta.
- Friantini, RN, & Winata, R, 2019. *Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia. <https://core.ac.uk/download/pdf/326447327.pdf>
- H. Mar'atusholihah, W. Priyanto, and A. T. Damayani, 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan," Jurnal Mimbar PGSD Undiksha. 7(3): 255.
- Hidayat, A. 2021. *Menulis Narasi Kreatif dengan Model Project Based Learning dan Musik Instrumental Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*: Deepublish.
- Hotimah, H. 2020. *Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar*. Jurnal edukasi, 7(2), 5-11.
- Hung, W, 2006. The 3C3R model: A conceptual framework for designing problems in PBL. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, docs.lib.purdue.edu, <https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1006&context=ijpbl>
- I Wayan Widiana, Ni P. Gita Parera, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, 2019 "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa," *Journal of Education Technology* 3(4 ): 315
- Kunandar, 2019. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Rajawali Pers, Jakarta, 276.
- Kurniawan, B. A., Priyanto, W., & Ardiyanto, A. 2022. *Analisis Materi Pembelajaran IPS Tema 1-3 Kelas IV SD Pada Buku Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Dwijaloka, 3(1): 31 – 34.
- Mar'atusholihah, Priyanto, and Damayani, 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan," Jurnal Mimbar PGSD Undiksha. 7(3) : 255.
- Marâ, H., Priyanto, W, & Damayani, A. T. 2019. *Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan*. Mimbar PGSD Undiksha, 7(3).

- Marcela, R, Idris, M, & . 2022. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. Journal on journal . universitas pahlawan.ac.id, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5680>*
- Mudlofir. 2017. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Bahan Ajar dalam pendidikan Agama Islam*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. hamim group, Lampung.
- Munisah, M., Estiastuti, A., Bektiningsih, K., & Nurharini, A. 2018. *Pendidikan Lingkungan melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Ningsih, LR, Harun, IY, Rahmadiana, V, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Sistem Peredaran Darah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan. <https://pdfs.semanticscholar.org/30df/9232cfd4ae3b9d5e9c08712e201a633bd6b2.pdf>*
- Ningsih, R, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autograph Pada Siswa SMP Muhammadiyah 01 Medan TP 20172018*.
- Nita Ayu, Lestari. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawa, 2019. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, PT Remaja Ros dakarya. 4.
- Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, 2019. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Pustaka Pranala, Yogyakarta, 7378.
- Oemar Hamalik, 2018. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara, Jakarta. 155.
- Oktaviani, S. N. 2017. *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan (Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar Negeri 235 Lengkong Kecil Kecamatan Lengkong Kota Bandung)* (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).
- Peraturan Pemerintah No 57. 2021. *Standar Nasional Pendidikan Pasal 1*
- Petrus, S., Suriyanti, Y., & Relita, D. T. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. Jurnal*



Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 8(1) : 266-276.  
<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE/article/view/2252/1621>

- Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. 2022. *Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(3): 915- 922.
- Putri, L. V., Wahyudi, I., Anggreini, & Herlina, K, 2022. *Pengaruh Praktikum Menggunakan Physic Toolbox Sensor Suite berbasis Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Interpretasi Grafik Siswa*. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, 9(2): 108-120.
- Ridwan dan Akdon, 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Ditahun ke lima. Alfabeta, Bandung.
- Rifqi Fatihatul Karimah, Sapurwoko, and Daru Wahyuningsih, 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII," Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret, 2(1): 7.
- Rika Kurnia Sari and Nyoto Harjono, 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD," Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(1): 123.
- Rizqi Ilyasa Aghni, 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16 (1): 100.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga*. Jurnal Pendidikan Edutama, 8(1):1-12.
- Septy Nurfadhillah, 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak , Jejak Publisher.. 13.
- Setiani, G. A. K. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. 2022. *Snakes and Ladders Game: Learning Media for Grade V Elementary School Students*. Mimbar Ilmu, 27(2).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/49128/23283>
- Setiani, G. A. K., Agustiana, I. G. A. T., & Puteri, D. A. 2022. *Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Mimbar Ilmu, 27(2): 262-269.

- Shoimin, A. 2014. Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Rembang: Ar Ruz Media, 132.
- Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, 16.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & Simamora, A. H. 2018. *Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Edutech Undiksha, 6(1): 20–29. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20259>
- Sugiono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet – Bandung.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta-Bandung.
- Surtati, T dan Irwan E, 2007. *Kiat Sukses meraih penelitian pengembangan*. Cetakan pertama. Diepublish Grup Penerbitan CV Budi Utama, Jakarta.
- Syafrilianto Fauzan, 2020. *Microteaching Di SD/MI*. Kencana, Jakarta.
- Syofnidah Ifrianti, 2022. *Teori Dan Praktik Microteaching Edisi Revisi*. Pustaka Pranala, Jakarta, 2.
- Tohirin, 2016. *Psikologi Pembelajaran PAI*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 159.
- Wijayanto, B., Sutriani, W., & Luthfi, F. 2020. *Kemampuan Berfikir Spasial dalam Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Samudra Geografi, 3(2), 42-50. <https://doi.org/10.33059/jsg.v3i2.2495>
- Wulandari, A.P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah, T.S., Ulfiah, Z. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education, 05(02). <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Wulandari, F. & Rahayu, T. S. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 4977–4992. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9060>
- Yanti Fitria dan Widya Indra, 2020. *PBL Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. CV Budi Utama, Yogyakarta, 7.
- Yudi Wijanarko, 2017. *Model Pembelajaran Make A Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan*, Jurnal Taman Cedekia 1, 1(2): 52-59.
- Yulia Siska, 2018. *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Penerbit Garudhawacana, Yogyakarta, 317-318.
- Yusnaldi. E, 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS.*, repository.uinsu.ac.id, <http://repository.uinsu.ac.id/8103/1/Potret%20Baru%20%20Pembelajaran%20IPS.pdf>