

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI  
UNTUK KELAS IV SDN SUKOHARJO 3**

**SKRIPSI**

Diajukan Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi PGSD



Oleh :

**FITRIAWATI**

NPM: 19.1.01.10.0081

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
**UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi Oleh:

**FITRIAWATI**

NPM: 19.1.01.10.0081

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI  
UNTUK KELAS IV SDN SUKOHARJO 3**

Telah disetujui untuk diajukan kepada

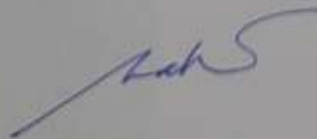
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Wahid Ibnu Zaman M.Pd

NIDN. 0713078602



Frans Aditia Wiguna S.Pd, M.Pd

NIDN . 0719048206

Skripsi Oleh:

**FITRIAWATI**

NPM: 19.1.01.10.0081

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI  
UNTUK KELAS IV SDN SUKOHARJO 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- |               |                              |
|---------------|------------------------------|
| 1. Ketua      | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd |
| 2. Penguji I  | : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Frans Aditia Wiguna, M.Pd  |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Momun Nurmilawati, M.Pd

NIDN 006096801

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fitriawati  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/ tanggal lahir : Nganjuk, 14 Januari 2001  
NPM : 19.1.01.10.0088  
Fakultas/ Program Studi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam makalah ini dan disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, Jumat 21 Juli 2023

Yang Menyatakan

  
  
Fitriawati

NPM. 19.1.01.10.0081

## **MOTTO**

Motto :

.....dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah...

Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah,

melainkan kaum yang kafir..(Surat Yusuf Ayat 87)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada.

1. Orang Tua

Bapak dan Ibu yang tiada henti mendoakan, memotivasi, membimbing dan memberi dukungan, baik berupa materi maupun perhatian demi terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga ini dapat menjadi langkah awal membuat Bapak dan Ibu bangga atas perjuanganku dan perjuangan beliau yang sudah menyekolahkan anaknya sampai S1.

2. Keluarga

Kakakku Sriani yang senantiasa mendukungku. Terimakasih atas motivasi, semangat dan do'a yang setiap hari kau panjatkan untuk adikmu..

3. Dosen Pembimbing

Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman. dan Bapak Frans Aditia Wiguna, M.Pd. yang telah membimbing dengan sabar demi kelancaran pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini.

4. Teman-teman

Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan bantuan, motivasi, semangat, kritik dan saran untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

## ABSTRAK

Fitriawati : **Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas IV SDN Sukoharjo 3**

Kata Kunci :Pengembangan, Media Ular Tangga, Kegiatan Ekonomi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Sukoharjo 3 kabupaten Nganjuk tepatnya pada kelas IV pada materi kegiatan ekonomi masih ada kendala saat pembelajaran dikelas yaitu saat menyampaikan materi guru kurang menerapkan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media power point dengan tampilan yang sangat sederhana dan menggunakan buku paket serta buku siswa, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan jenuh. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu siswa memperoleh nilai antara 60 sampai 70.

Rumusan masalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3 ? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3 ?

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar guna diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga telah memenuhi tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasilnya adalah sebagai berikut (1) Media Pembelajaran Ular tangga divalidkan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media sebesar 87%, dan validasi ahli materi pertama memperoleh hasil 44% setelah dilakukan revisi ahli materi memperoleh hasil 92%. Berdasarkan persentase menurut Akbar (2015:78) maka Media Pembelajaran Ular Tangga dinyatakan sangat valid untuk digunakan. (2) Media Pembelajaran Ular Tanga diuji kepraktisannya melalui angket guru dan siswa. Hasil angket dari guru yaitu 92%, sedangkan hasil angket siswa yaitu 89%. Yang dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. (3) Media Pembelajaran Ular Tangga diuji keefektifannya melalui soal post dengan hasil uji coba terbatas yaitu 87%, sedangkan uji coba luas memperoleh hasil 91%. Berdasarkan hasil nilai post test banyak siswa yang memperoleh nilai rata-rata diatas KKM. Sehingga Media Pembelajaran Ular Tangga dikategorikan sangat efektif untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi kegiatan Ekonomi Untuk Kelas IV SDN Sukoharjo 3**” ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati selaku Dekan Fakultas Kuruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Frans Aditia Wiguna S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Kepala sekolah dan guru-guru SDN Sukoharjo 3 yang sudah membatu saat melakukan penelitian di SDN Sukoharjo 3.
7. Siswa-siswi kelas IV SDN Sukoharjo 3 yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga
8. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan agar saya lancar dalam menjalani ujian skripsi tahun ini.
9. Saudara-saudaraku yang senantiasa mensupport dan senantiasa mendoakan agar skripsi saya diberikan kelancaran dan kemudahan
10. Teman-teman sejawat yang senantiasa mendukung dan memberi masukan dalam proses pengerjaan karya tulis ilmiah skripsi hingga selesai tepat waktu.



Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan agar skripsi ini dapat lebih baik.

Hanya ucapan terimakasih yang mampu penulis sampaikan dan seraya berdoa semoga segala kebaikan yang diberikan memperoleh ganjaran amal kebaikan yang berlipat ganda oleh Allah SWT dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, Jumat 21 Juli 2023



Fitriawati

NPM: 19.1.01.10.0081

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Dfinisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	13
B. Permainan Ular tangga.....	17
C. Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Sekolah Dasar.....	22

D. Hakikat Kegiatan Ekonomi.....	23
E. Penelitian Terdahulu .....	24
F. Kerangka Berfikir.....	26
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>29</b>
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Penelitian .....	30
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	33
D. Uji Coba Model/Produk .....	33
E. Validasi Model/Produk .....	35
F. Teknik Pengumpulan Data .....	36
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	44
B. Pengujian Model Terbatas .....	47
C. Pengujian Model Perluasan.....	52
D. Validasi Model Pengembangan .....	55
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	65
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
A. Simpulan .....	69
B. Implikasi.....	70
C. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	22
Tabel 2.2 Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang.....	26
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Angket Ahli Materi .....	38
Tabel 3.2 Kriteria Pencapaian Kevalidan Ahli Materi.....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Angket Ahli Media .....	39
Tabel 3.4 Kriteria Pencapaian Ahli Media.....	40
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Uji Kepraktisan Guru .....	40
Tabel 3.6 Kriteria Pencapaian Guru Terhadap Media Pembelajaran.....	41
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Siswa.....	41
Tabel 3.8 Kriteria Pencapaian Respon Siswa .....	42
Tabel 3.9 Kriteria Pencapaian Penilaian Siswa .....	42
Tabel 4.1 Hasil Post Test Uji Coba Terbatas .....	48
Tabel 4.2 Hasil Respon Guru .....	50
Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa.....	51
Tabel 4.4 Hasil Posttest Uji Coba Luas.....	54
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.6 Presentase Kevalidan Media .....	57
Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi .....	58
Tabel 4.8 Presentase Kevalidan Ahli Materi.....	59
Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi.....	60
Tabel 4.10 Presentase Kevalidan Ahli Materi.....	61

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	28
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	30

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Awal Produk.....	46
Gambar 4.2 Desain Akhir Produk.....	64

## **Daftar Lampiran**

### **Lampiran :**

Lampiran 1 : Silabus

Lampiran 2 : RPP

Lampiran 3 : Handout

Lampiran 4 : LKPD

Lampiran 5 : Validasi Ahli Media

Lampiran 6 : Angket Validasi Materi Pertama

Lampiran 7 : Angket Validasi kedua

Lampiran 8 : Angket Respon Guru

Lampiran 9 : Angket Respon Siswa

Lampiran 10 : Kisi-Kisi Penilaian Soal Post Test

Lampiran 11 : Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 12 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 14 : Berita Acara Kemajuan Pembimbingan

Lampiran 15 : Lembar Pengajuan Judul

Lampiran 16 : Hasil Cek Plagiasi

Lampiran 17 : Cara Penggunaan Media Pembelajaran

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan sangat penting untuk dikembangkan karena pendidikan dapat membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga menjadikan anak bangsa yang berkualitas dan mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi. Pendidikan lebih identik dengan adanya interaksi antara guru dan siswa. Menurut Sukmadinata (2017:1 dalam Puspitasari, 2021) mengatakan bahwa “Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Interaksi pendidikan yang terdapat didalam keluarga terjadi antara orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik. Pendidikan dalam lingkungan sekolah guru sebagai pendidik telah dipersiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan. Bentuk interaksi pendidikan juga bisa terjadi didalam lingkungan masyarakat baik secara formal maupun kurang formal. Sedangkan menurut Amos dan Grace (2017:3) “Pendidikan adalah proses atau kegiatan membelajarkan peserta didik untuk mengenal dirinya sendiri bahwa dia memiliki potensi dalam dirinya”. Oleh karena itu peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya di lingkungan sekolah. Peserta didik bisa mengembangkan potensi dirinya dilingkungan sekolah guna mencapai tujuan dalam suatu bangsa. Sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun



2003 tentang sistem pendidikan nasional "Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Berdasarkan uraian di atas tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan bisa mencapai suatu tujuan maka peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan peserta didik. Guru juga harus bisa menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, selain itu guru juga harus bisa mengkondisikan suasana kelas agar siswa tidak ramai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru bisa membuat suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan agar saat pembelajaran berlangsung siswa merasa nyaman dan fokus saat guru menyampaikan materi dikelas. Menurut Suradi (2018: 7) mengatakan bahwa " Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar " Dengan demikian, pembelajaran merupakan alat bantu yang diberikan kepada peserta didik sehingga mendapatkan ilmu pengetahuan baru.

Dalam proses pembelajaran model, metode dan media sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan model, metode, dan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya bersifat pasif tetapi siswa juga berperan aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan ketrampilan. Selain itu guru hanya sebagai fasilitator dan siswa yang berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pada proses belajar mengajar sering kali siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru apalagi materi yang memiliki cakupan sangat luas dan banyak. Sehingga menjadikan siswa sulit untuk memahami isi materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian lebih adalah mata pelajaran IPS karena materi IPS memiliki cakupan yang sangat luas dan banyak sehingga berdampak ketidakpahaman dalam mempelajari materi IPS. Menurut Omar (1992 : 3) "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu bidang studi yakni merupakan kombinasi atau hasil penafsiran atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti ilmu bumi, Ekonomi-Politik, Sejarah, Antropologi dan lain sebagainya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan manusia mulai dari cara hidup manusia, perilaku manusia, hingga kebutuhan-kebutuhan manusia lainnya. Berdasarkan pengertian di atas dapat diperoleh sebuah tujuan dari mata pelajaran IPS yaitu agar peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, sehingga peserta didik peka

terhadap masalah yang ada dilingkungan sekitar, selain itu agar peserta didik mempunyai kemampuan dasar berfikir secara logis, kritis, mempunyai rasa ingin tahu dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan tujuan dari mata pelajaran IPS tersebut, maka dilakukan observasi di SDN Sukoharjo 3 Kabupaten Nganjuk tepatnya di kelas 4 agar bisa mengetahui apakah pembelajaran saat ini sudah sesuai atau belum dengan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sukoharjo 3 Kabupaten Nganjuk tepatnya pada kelas 4 masih ada kendala dalam mempelajari mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Pembelajaran masih bersifat *teacher center* atau berpusat pada guru, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang mendorong daya pikir siswa. Padahal sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan pembelajaran dapat berpusat pada siswa atau *student center*, sehingga mampu mendorong daya pikir siswa yang lebih aktif dan lebih baik.

Selain itu guru kurang menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu hanya menggunakan media power point dengan tampilan yang sangat sederhana, guru juga lebih mengutamakan ceramah sehingga menjadikan peserta didik jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Peserta didik juga masih bingung dalam memahami materi terkait kegiatan ekonomi yang disampaikan oleh guru, karena siswa tidak bisa memahami isi materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang berada dibawah KKM yaitu 75. Sehingga guru harus bisa membuat

media konkret agar siswa lebih mudah memahami mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Salah satu upaya agar peserta didik lebih mudah memahami materi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan media yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan isi materi. Salah satu media yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan isi materi yaitu media pembelajaran ular tangga. Karena media ular tangga sangat ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana dan terdapat gambar-gambar terkait kegiatan ekonomi di lingkungan masyarakat sehingga siswa lebih praktis saat mempelajarinya, karena siswa dapat menemui kegiatan ekonomi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Santrianawati (2018:69) dalam (Mar'atusholihah et al.,2019) Permainan ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua siswa atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil yang ada gambarnya dan terdapat gambar ular dan tangga yang saling berhubungan satu sama lain. Permainan ular tangga ini didesain dengan diberikan gambar-gambar kegiatan ekonomi dan siswa juga diberikan kesempatan untuk bertanya, selain itu siswa juga akan diberikan sebuah pertanyaan terkait materi kegiatan ekonomi. Peserta didik akan merasa asyik dengan belajar menggunakan media ini. Pada akhirnya siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada materi kegiatan ekonomi.

Menurut Rifki Afandi (2015:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga bisa meningkatkan hasil belajar siswasebesar 45%. Media pembelajaran ular tangga dapat membantu

proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi karena siswa akan lebih aktif dan mampu berinteraksi dengan baik karena media ular tangga ini mampu memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah bosan karena proses pembelajaran dilakukan sambil bermain.

Media pembelajaran ular tangga tidak hanya cocok untuk pelajaran IPS saja, tetapi juga bisa digunakan untuk mata pelajaran lainnya seperti Matematika, IPA, PPKn dan mata pelajaran lain. Menurut Satrianawati (2018: 72) media pembelajaran ular tangga memiliki kelebihan diantaranya dapat menarik minat peserta didik untuk belajar karena peserta didik merasa belajar sambil bermain, Peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran berlangsung, media pembelajaran ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah-masalah sederhana. Sedangkan menurut Satrianawati (2018:73) media pembelajaran memiliki kekurangan diantaranya Tidak dapat diselesaikan dengan tepat waktu, penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan. Sehingga untuk menerapkan media permainan ular tangga harus dengan waktu yang cukup lama dan guru juga harus menjelaskan aturan permainan dengan sangat jelas, sehingga peserta didik tidak merasa bingung.

Berdasarkan manfaat, kelebihan dan kekurangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK KELAS IV SDN SUKOHARJO 3**".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin muncul diantaranya yang pertama yaitu guru kurang menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Guru hanya menggunakan media power point dengan tampilan yang sederhana, sedangkan peran guru dalam menyampaikan materi sangatlah penting, guru harus bisa menerapkan media pembelajaran yang kreatif sehingga siswa bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Mengapa guru hanya menggunakan media pembelajaran power point?

Permasalahan yang kedua yaitu peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran IPS yaitu pada materi kegiatan ekonomi. Mata pelajaran IPS memiliki cakupan yang sangat luas, siswa diajari untuk berfikir logis, kritis dan mampu memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga guru harus bisa menyampaikan materi lebih jelas dengan dibantu adanya media pembelajaran

ular tangga. Apa yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ?

Permasalahan yang ketiga yaitu pembelajaran dikelas menjadi lebih monoton. Saat proses pembelajaran berlangsung guru lebih sering menyampaikan materi dengan berceramah, sehingga siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan daya berfikirnya. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir lebih luas seperti yang diterapkan didalam kurikulum 2013 yaitu siswa harus lebih aktif dan semangat untuk mencari informasi yang lebih banyak. Apa yang membuat pembelajaran dikelas menjadi monoton ?

Permasalah yang keempat yaitu peserta didik ramai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru tidak bisa mengelola kelas, sehingga siswa banyak yang ramai dan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Sehingga guru harus bisa mengelola kelas dengan baik, agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Apa yang membuat peserta didik ramai saat proses pembelajaran berlangsung ?

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang ada dalam pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3 ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3 ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3
2. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Sukoharjo 3



## **E. Definisi Operasional**

### **a. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau bahan yang didesain semenarik mungkin untuk membantu dalam menyampaikan informasi atau materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akan membentuk sebuah interaksi antara guru dan peserta didik.

### **b. Produk dikatakan valid apabila?**

Produk dikatakan valid apabila produk yang dikembangkan sesuai dengan materi dan saling berhubungan satu sama lain. Produk dikatakan valid menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kurikulum atau berdasarkan pada rasional teoritik yang kuat. Kevalidan dapat diperoleh melalui angket yang telah ditunjukkan oleh validator ahli media dan validator ahli materi.

### **c. Produk dikatakan praktis apabila?**

Produk dikatakan praktis apabila produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa. Kriteria ini mengacu pada tingkat bahwa produk pengembangan dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal oleh pengguna (Nieveen dalam Rochmad 2012:70). Kepraktisan dapat diukur dengan menggunakan lembar angket respon pengguna sesuai dengan indikator yang telah dikategorikan para pakar

sebagai indikator yang sudah sesuai dan baik. Indikator yang digunakan sesuai dengan minat belajar dan kebutuhan siswa.

**d. Produk dikatakan efektif apabila?**

Produk dikatakan efektif apabila nilai rata-rata kelas IV mendapatkan nilai diatas KKM maka media dianggap efektif, namun apabila mendapatkan nilai dibawah KKM maka media dianggap tidak efektif. Data keefektifan dapat diperoleh dari hasil tes soal evaluasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

**e. Kegiatan Ekonomi**

Kegiatan Ekonomi adalah kegiatan manusia yang mengatur urusan harta kekayaan yang memiliki interaksi dari unit-unit yang kecil menuju unit ekonomi yang lebih besar. Tujuan dari perekonomian adalah untuk mensejahterahkan masyarakat, agar kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi dengan baik, serta mencapai kesenangan, kemudahan dan kepuasan. Setelah kebutuhan masyarakat sudah terpenuhi maka akan diperoleh kesejahteraan dan kelangsungan hidup yang lebih baik. Kegiatan ekonomi yang dilakukan sehari-hari yaitu ; 1) Produksi adalah proses mengelola atau menghasilkan barang/ jasa. Produksi dilakukan oleh produsen untuk memenuhi kebutuhan konsumen, 2) Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen kepada konsumen. Orang yang melakukan distribusi disebut distributor, 3)

Konsumsi adalah orang yang memanfaatkan atau menikmati hasil barang dari produksi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan.

**f. Media Pembelajaran Ular Tangga**

Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan ular tangga dimainkan dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar ular dan tangga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Volume 1 Nomor 1*
- Alhifni, A., & Huda, N. (2015). Kinerja LKMS Dalam Mendukung Kegiatan Ekonomi Rakyat Berbasis Pesantren (Studi Pondok Pesantren Darut Tauhid dan BMT Darut Tauhid). *Pendidikan Adalah Usaha Membina Dan Mengembangkan Kepribadian Manusia Baik Dibagian Rohani Atau Dibagian Jasmani.*, 66, 597–609.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Amos Neolaka dan Grace Amialia Neolaka, *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri menuju Perubahan Hidup* ( Depok : Kencana, 2017).
- Arief S. Sadiman. (2011). *Media Pendidikan. Pengertian Pengembangan, pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* . Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Branch. 2009. dalam Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, (2018: 125), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gafa Media
- Kurniasih, R. (2018). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Jurnal*

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>.

- Mardhani, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- MUHAMAD IRFAN. (2020). ANALISIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT DESA (Studi Kasus Petani Desa Gunung Sari Kec. Mauk Kab. Tangerang - BANTEN). *Naskah Publikasi UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA*.
- Orowala, S. M. (2017). Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar dalam Subtema Anggota Keluargaku untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Universitas Sanata Dharma*. [http://library.usd.ac.id/Data PDF/F. Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar/131134260.pdf](http://library.usd.ac.id/Data/PDF/F. Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar/131134260.pdf)
- Pecahan, M. M., Pada, S., Kelas, S., Dasar, S., & Ariyanto, B. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Oleh. 16650001*.
- Puspitasari, M. (2021). *Pengembangan Media Pocket Book Macam-Macam Sumber Energi Untuk Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Rahayu, E., AR, R., & Deskoni. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal PROFIT : Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 157.
- Sadiman. Arif. S., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Said, A., & Jaya, A. B (2015). *95 Strategi Mengajar Multipen Intlegencs Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa, jakarta:Prenadamedia Group*
- Sugiyono, P.D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, M Rudy. Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadai

- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, N. (2012). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanti, H. D., Arfamaini, R., Sylvia, M., Vianne, A., D, Y. H., D, H. L., Muslimah, M. muslimah, Saletti-cuesta, L., Abraham, C., Sheeran, P., Adiyoso, W., Wilopo, W., Brossard, D., Wood, W., Cialdini, R., Groves, R. M., Chan, D. K. C., Zhang, C. Q., Josefsson, K. W., ... Aryanta, I. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Keperawatan. Universitas Muhammadiyah Malang*, 4(1), 724–732.
- Sukmadinata, Nana Syaoidah. 2017. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Tageh I Made, dkk.2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tsabit, D., Rizqia Amalia, A., & Hamdani Maula, L. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran Ips Sistem Daring Di Kelas Iv.3 Sdn Pakujajar Cbm. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 No 1 June 2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011) Sirkuit Pintas Melejit Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga. Yogyakarta. Visi: Media

Rahardja, Prhatama dan Manurung, Mandala 2015. Teori Ekonomi Macro., Suatu Pengantar Edisi ke 5. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.