

# Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/18/2022 9:27:27 AM

Analyzed document: Yuli V\_Skripsi\_4D PGSD.pdf Licensed to: Bagus Amirul

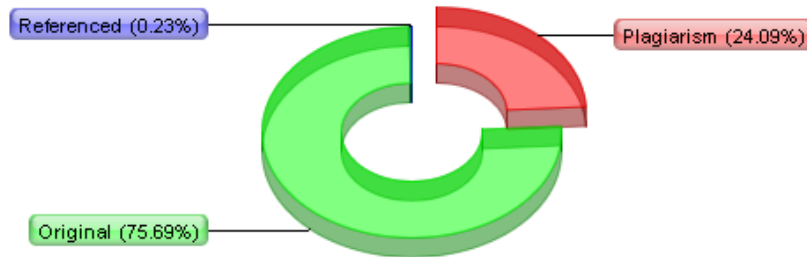
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

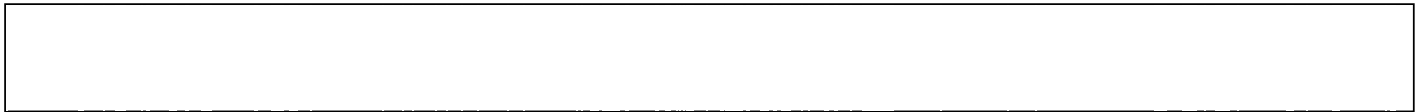
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:






Top sources of plagiarism: 28

53%	6502	1. <a href="http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_full.pdf">http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_full.pdf</a>
20%	2455	2. <a href="https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyaningsih.pdf">https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyaningsih.pdf</a>
14%	1820	3. <a href="https://docplayer.info/123991670-Pengembangan-media-ular-tangga-berbantuan-powerpoint.html">https://docplayer.info/123991670-Pengembangan-media-ular-tangga-berbantuan-powerpoint.html</a>

Processed resources details: 48 - Ok / 2 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
			
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

- Status: Analyzer **[On]** Normalizer **[On]** character similarity set to **[100%]**
  - Detected UniCode contamination percent: **[0%** with limit of: 4%]
  - Document not normalized: percent not reached [5%]
  - All suspicious symbols will be marked in purple color: **Abcd...**
  - Invisible symbols found: [0]
- Assessment recommendation:  
**No special action is required. Document is Ok.**

[uace\_abc\_stats\_header]  
[uace\_abc\_stats\_html\_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

Plagiarism detected: **0.12%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 5 resources!

id: 1

BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting bagi kehidupan manusia.

Setiap zaman, selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan. Disamping itu juga pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Kemajuan kualitas pendidikan tidak hanya menekankan pada menerangkan teori saja tetapi juga diarahkan pada hal yang positif misalnya memakai media pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran agar siswa menjadi antusias dalam menyambut pembelajaran yang sedang berlangsung didalam kelas, serta siswa juga akan mempunyai respon dalam mengikuti pembelajaran. Syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu adanya hubungan interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru yang diperoleh dari lingkungan, yaitu untuk memperoleh pengalaman atau pengetahuan yang didapat (Ainurrahman, 2013:36). Sedangkan menurut (Ihsana, 2017) Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu. Dari pengertian belajar menurut pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku untuk memperoleh pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun dengan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu. Mengajar merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar (Sardiman, 2011 : 47), Sedangkan menurut (Ahmad Susanto, 2014) Mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan mengubah tingkah laku dan mengembangkan pengetahuan baru. Dari pengertian mengajar menurut pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu usaha untuk membimbing anak untuk mendapatkan pelajaran sebaik-baiknya agar mereka memperoleh sebuah pengalaman atau mengembangkan pengetahuan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap individu. Kesimpulan dari pengertian belajar-mengajar diatas yaitu, suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat 2 komponen yaitu guru dan siswa sehingga ada komunikasi timbal balik secara langsung antara guru dan siswa tersebut. Dalam proses pembelajaran 2 komponen tersebut (guru dan siswa) tidak dapat dipisahkan karena dengan adanya komunikasi didalam kelas maka hasil belajar dapat mencapai tujuan belajar mengajar tersebut. Kegiatan pembelajaran dikelas salah satunya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang sering dikenal dengan istilah IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar hingga jenjang menengah. Mata pelajaran IPS merupakan IPS mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara (Gunawan, 2011), Sedangkan menurut (Suherman, 2017) menyebutkan bahwa IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang memuat bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, dan antropologi kemudian di gabungkan menjadi satu sebuah mata pelajaran dimana dari bahan kajian tersebut akan di berikan kepada siswa dengan cara memberikan pengalaman melalui kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan sosial masyarakat sesuai materi yang akan diajarkan kepada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar yang tidak membuat siswa merasa bosan dengan materi yang dijelaskan, guru harus menyiapkan berupa media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dengan mewawancarai guru kelas VI dan melakukan pengamatan pada SD Negeri 1 Cengklok pada kelas VI ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah ketika mengajar, dan guru tersebut tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa akan merasakan bosan ketika pembelajaran berlangsung dan ada beberapa siswa yang ramai sendiri. Selain itu, guru di SD Negeri 1 Cengklok pada kelas VI belum bisa mengembangkan media pembelajaran sendiri, guru kelas VI hanya menggunakan media-media yang sudah disediakan di sekolah. Sehingga siswa tidak dapat menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara maksimal serta hasil belajar juga tidak maksimal. Hal ini di dapatkan pada hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar masih di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum). Hasil belajar siswa di bawah KKM sebanyak 13 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang diatas KKM sebanyak 12 siswa. KKM SD Negeri 1 Cengklok untuk mata pelajaran IPS adalah 73. Hasil belajar siswa kurang maksimal dikarenakan dalam pembahasan materi ASEAN di dalam kelas tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cepat bosan. Supaya siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran dikelas maka sebaiknya guru harus membuat

Plagiarism detected: **0.42%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 2

media pembelajaran yang menarik. media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk bermain sambil belajar dan bereaksi ketika proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran meliputi media gambar, media poster, media permainan ular tangga, media powerpoint, media pop-up book, media scrap book, dan lainnya. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Ada beberapa macam jenis media pembelajaran

yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan media pembelajaran multimedia. Berdasarkan paparan di atas, maka guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa serta kondisi lingkungan. Media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Cengkok yaitu media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran visual dikarenakan SD Negeri 1 Cengkok belum memiliki fasilitas komputer yang cukup banyak. Media pengembangan permainan ular tangga berkarakter memiliki kelebihan yaitu, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan tertarik dengan teori belajar sambil bermain serta melatih Kerjasama antar kelompok. Maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul

Quotes detected: 0.1%

id: 3

"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi ASEAN untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar".

Plagiarism detected: 0.1% [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...)

id: 4

B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: 1.

Guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses KBM, dikarenakan guru tersebut tidak menggunakan media pembelajaran serta guru di SD Negeri 1 Cengkok belum menguasai tentang teknologi. Sehingga kegiatan tidak menarik dan kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran. 2. Guru menjelaskan materi masih menggunakan buku yang sudah tersedia di sekolah dan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah contohnya buku TEMATIK. 3. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang mudah di dapatkan karena keterbatasan biaya dan teknik dalam pengembangan media pembelajaran. sehingga media pembelajaran juga belum memiliki konsep belajar sambil bermain. C. Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut : 1. Bagaimana kevalidan

Plagiarism detected: 0.73% [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 5

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar? 3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar? D. Tujuan Pengembangan Adapun tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut : 1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran permainan Ular Tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. 2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. 3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. E. Manfaat Pengembangan Penelitian pengembangan ini bermanfaat bagi : 1. Sekolah Untuk menyumbangkan media pembelajaran bagi lembaga pendidikan sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. 2. Guru Untuk menambah wawasan guru dan keterampilan guru dalam pengembangan suatu media pembelajaran sebagai inovasi pendidikan baru dibidang pendidikan. Serta hasil dari pengembangan ini diharapkan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru kelas VI sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran dikelas. 3. Siswa Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI dengan materi ASEAN. Ini juga dapat digunakan sebagai siswa untuk memahami materi ASEAN, menambahkan variasi dalam proses belajar. 4. Peneliti Untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam merencanakan, membuat dan mengevaluasi pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VI sekolah dasar, sehingga dapat mengukur tingkat keberhasilan terhadap media pembelajaran ini 9 BAB II LANDASAN

Plagiarism detected: 0.16% [http://repository.radenintan.ac.id/3618/4/14\\_BA...](http://repository.radenintan.ac.id/3618/4/14_BA...) + 3 resources!

id: 6

TEORI A. Media Pembelajaran 1. Pengertian Media Pembelajaran Menurut (Arsyad, 2013) Media pembelajaran adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan

dalam proses pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut (Sadiman, 2012) Media Pembelajaran adalah suatu

Plagiarism detected: 0.27% <https://docplayer.info/123991670-Pengembang...> + 7 resources!

id: 7

bentuk komunikasi baik tercetak atau audiovisual sehingga media dapat dilihat, didengar, dan dibaca oleh siswa yang dapat menarik perhatian siswa tersebut dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun

audivisual digunakan untuk mendukung proses pembelajaran untuk kelancaran pelaksanaan dalam menyampaikan pesan ketika proses belajar mengajar secara langsung sehingga akan menarik perhatian siswa untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran tersebut. 2. Fungsi Media Pembelajaran Menurut (Sanaky, 2013) mengemukakan empat fungsi media bagi siswa yaitu 1) Untu meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) Memudahkan siswa dalam berpikir, 3) Meningkatkan inovasi siswa dalam belajar, serta 10 4) Media pembelajaran dapat membuat siswa merasa pembelajaran yang menyenangkan dan tidak mudah merasa bosan. Menurut (Wina, 2014) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1). Untuk

memudahkan guru dalam komunikasi menyampaikan pesan untuk siswa, 2). Dengan belajar, siswa dapat termotivasi untuk belajar, 3). Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, karena pembelajaran tidak hanya dapat menambah penambahan informasi, tetapi juga meningkatkan keterampilan siswa. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah media pembelajaran sebagai alat bantu guru yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran didalam kelas dan membantu meningkatkan kemampuan siswa serta memahami materi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang menarik siswa akan lebih aktif respon bertanya didalam kelas (pasif menjadi aktif).

Plagiarism detected: 0.54% [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 10 resources!

id: 8

3. Manfaat Media Pembelajaran Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut : Menurut (Arsyad, 2013), 1). Media pembelajaran dapat meningkatkan proses hasil belajar yang di lakukan di dalam kelas, 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, 3) Media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman atau informasi pengetahuan kepada siswa. Sedangkan menurut (Nasution, 2013) manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1). Untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat 11 menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan

untuk pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa, 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya terfokus pada buku pembelajaran, 4) Siswa akan lebih aktif melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan perhatian dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Manfaat media pembelajaran adalah dapat mempermudah bagi guru untuk menyampaikan pesan materi secara langsung didalam kelas, dan menumbuhkan semangat serta motivasi siswa dalam belajar karena menggunakan media pembelajaran yang menarik. B. Permainan (game)

Plagiarism detected: 0.29% <https://docplayer.info/60444261-Laporan-tugas...>

id: 9

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Menurut (Retno, 2011) Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincuhan intelektual (intellectual playability). Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Kelincuhan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal dan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Sedangkan menurut (Irsa, 2015), game merupakan salah satu jenis kegiatan bermain dengan pemainnya berusaha meraih tujuan dari game tersebut dengan melakukan aksi sesuai aturan dari game tersebut. 12 Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Permainan (game) adalah sebuah aktifitas dalam sebuah permainan yang biasa dimainkan oleh kelompok yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturanaturan yang ada sehingga dalam aturan tersebut ada yang menang dan ada juga yang kalah. C.

Plagiarism detected: 0.76% [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 7 resources!

id: 10

Ular Tangga Pengertian Ular Tangga menurut (Melsi, 2015) ular tangga adalah permainan yang berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan tersebut dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga. Sedangkan menurut (Ratnaningsih, 2014:5) ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, jika mendapatkan gambar tangga maka akan naik dan jika mendapatkan gambar ular maka akan turun. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengertian ular tangga adalah permainan papan yang digunakan oleh dua anak atau lebih, yang terdapat kotak-kotak kecil serta ada gambar ular dan tangga yang

menghubungkan antar kotak yang lainnya dengan cara mainnya menggunakan dadu. Setiap siswa mendapat kesempatan secara bergiliran untuk mengocok dadu. Setiap angka yang keluar dari dadu tersebut, siswa diperbolehkan melangkah maju sejumlah dengan angka yang keluar dari dadu tersebut. Jika dadu tersebut berada di dasar tangga tersebut akan menaiki tangga dan berhenti 13 diposisi berakhirnya tangga tersebut, namun dengan sebaliknya jika mendapatkan ekor ular maka tersebut harus turun kebawah sampai ditempat kepala ekor. Menurut (Melsi, 2015) kelebihan permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu: a) dapat melatih pengetahuan siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar, b) melatih pengetahuan siswa saat mengantri dalam memulai permainan, c) melatih kerjasama antar teman. Sedangkan menurut (Sadiman, 2012) mengemukakan kelebihan media permainan sebagai berikut: 1) Permainan ular tangga menyenangkan untuk dimainkan dan menarik; 2) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran; 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung untuk membuat proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan ular tangga yaitu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan tertarik dengan teori belajar sambil bermain serta melatih kerjasama antar kelompok. Disamping itu siswa akan lebih aktif dalam belajar selama proses pembelajaran berlangsung karena terdapat umpan balik antara guru dan siswa. Menurut (Melsi, 2015) kekurangan permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu: a) Membutuhkan persiapan yang cukup lama untuk menyesuaikan dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran, b) Jika terdapat salah satu siswa yang cenderung mudah cepat bosan maka siswa akan merasa kehilangan minat unkm bermaian, c) Penggunaan media 14 permainan ular tangga memerlukan banyak waktu, d) jika siswa kurang paham mengenai aturan permainan ular tangga maka dapat menimbulkan kericuhan. membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan diri beradaptasi dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran; b) jika ada salah satu siswa yang cenderung mudah bosan, siswa tersebut

akan merasa kehilangan minat untuk bermain; c) penggunaan media permainan ular tangga memakan banyak waktu. Sedangkan (Sadiman, 2012) mengemukakan kekurangan media permainan sebagai berikut: (1) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien. (2) siswa yang belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan akan menghambat jalannya permainan. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan permainan ular tangga yaitu memerlukan waktu yang lama untuk menjelaskan konsep aturan main kepada siswa serta kurangnya pemahaman siswa mengenai aturan permainan ular tangga tersebut sehingga menimbulkan keributan didalam kelas. D. MATERI ASEAN Secara geografis, Indonesia

**Plagiarism detected: 0.27%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...> + 3 resources!

id: 11

terletak di kawasan Asia Tenggara. Negaranegara yang terletak di kawasan Asia Tenggara adalah (1) Indonesia, (2) Malaysia, (3) Singapura, (4) Filipina, (5) Thailand, (6) Brunei Darussalam, (7) Myanmar, (8) Laos, (9) Vietnam, (10) Kamboja. Negara-negara di kawasan Asia Tenggara

ini telah terhimpun dalam bentuk organisasi persatuan bangsa- 15 bangsa Asia Tenggara atau ASEAN (Association of South East Asian Nations) kecuali Timor-Leste. Asia Tenggara terletak pada 29' LU dan 6'LS. Berdasarkan garis lintangnya, hamper seluruh wilayah Asia Tenggara berada di daerah tropis. 1. Lambang ASEAN Lambang Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara atau Lambang ASEAN adalah lambang resmi ASEAN yang diresmikan penggunaannya pada Juli 1997. Gambar 2.1 Lambang ASEAN Bentuk dari lambang padi tersebut juga terhimpun terletak di tengah lingkaran merah. Di bawah batang padi ini terdapat tulisan 'asean' huruf kecil dengan jenis huruf helvetica berwarna biru. Lingkaran merah ini di batasi cincin putih dan biru. Setiap warna pun ada kaitannya dengan arti dari lambang ASEAN ini. Itu pasti kaitannya erat dengan tujuan dan keinginan dari pendiri ASEAN yang ingin agar organisasi ini nantinya bisa menjadi organisasi yang bisa membantu banyak orang. Arti

**Plagiarism detected: 0.98%** <https://bobo.grid.id/read/082419002/arti-dan-m...> + 4 resources!

id: 12

Lambang ASEAN : \* Lambang ASEAN melambangkan kemantapan, perdamaian, persatuan, dan dinamika ASEAN. Warna-warna lambang, biru, 16 merah, putih dan kuning adalah warna-warna yang di gunakan dalam berbagai bendera negara-negara anggota ASEAN. \* Warna biru melambangkan perdamaian dan kemantapan, merah melambangkan keberanian dan dinamika, dan kuning melambangkan kemakmuran. \* Sepuluh batang padi yang terikat melambangkan sepuluh negara anggota ASEAN. Hal ini melambangkan harapan untuk para pendiri ASEAN yang terdiri dari 10 negara Asia tenggara yang terikat dalam persahabatan dan solidaritas. \* Lingkaran melambangkan persatuan ASEAN 2. Kerja Sama ASEAN a. Kerja Sama ASEAN di Bidang Ekonomi b. Kerja Sama ASEAN di Bidang Politik c. Kerja Sama ASEAN di Bidang Lingkungan Hidup d. Kerja Sama ASEAN di Bidang Olahraga e. Kerja Sama ASEAN di Bidang Sosial Budaya f. Kerja Sama ASEAN di Bidang Pariwisata g. Kerja Sama ASEAN di Bidang Pendidikan

3. Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ASEAN ke-1 dan seterusnya KTT ASEAN ke-1 diadakan di Indonesia tepatnya di Bali, pada tanggal 23-24 Februari 1976, KTT ASEAN ke-2 diadakan di Malaysia tepatnya di Kuala Lumpur, pada tanggal 4-5 Agustus 1977, KTT ASEAN ke3 diadakan di Filipina tepatnya di Manila,

**Plagiarism detected: 0.44%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 13

pada tanggal 14-15 Desember 1987, KTT ASEAN ke-4 diadakan di Singapura pada tanggal 27-29 Januari 1992, KTT ASEAN ke-5 diadakan di Thailand tepatnya di Bangkok, pada tanggal 14-15 Desember 1995, KTT ASEAN ke6 diadakan di Vietnam tepatnya di Ha Noi pada tanggal 15-16 Desember 1998, KTT ASEAN ke-7 diadakan di Brunei Darussalam tepatnya di Bandar Seri Begawan, pada tanggal 5-6 November 2001,

KTT ASEAN ke-8 diadakan di Kamboja tepatnya di Phnom Penh,

**Plagiarism detected: 0.36%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 14

pada tanggal 4-5 November 2002, KTT ASEAN ke-9 diadakan di Indonesia tepatnya di Bali pada tanggal 7-8 Oktober tahun 2003, KTT ASEAN ke10 diadakan di Laos tepatnya di kota Vientiane pada tanggal 29-30 November 2004, KTT ASEAN ke-11 diadakan di Malaysia tepatnya di kota Kuala Lumpur, pada tanggal 12-14 Desember 2005,

KTT ASEAN ke-12 diadakan di Cebu, Filipina pada tanggal 09-15 Januari 2007, KTT ASEAN ke-13 diadakan di Singapura, pada tanggal 18-22 November 2007, KTT ASEAN ke-14 diadakan di Cha-am, Thailand pada bulan Februari 26-1 Maret tahun 2009, KTT ASEAN ke-15 diadakan di ChaAm Hua Hin, Thailand pada tanggal 23-25 Oktober 2009, KTT ASEAN ke-16 diadakan di Ha Noi Vietnam pada tanggal 8-9 April 2010, KTT ASEAN ke-17 diadakan di Ha Noi Vietnam pada tanggal 28-30 Oktober 2010, KTT ASEAN ke-18 diadakan di Jakarta pada tanggal 7-8 Mei 2011, KTT ASEAN ke-19 di adakan di Bali, Indonesia pada November tanggal 14-19 2011, KTT ASEAN ke-20 diadakan di Phnom Penh, Kamboja pada April 03-04 2012, KTT ASEAN ke-21 diadakan di Phnom Penh, 18 Kamboja pada 18 November 2012, KTT ASEAN ke-22 diadakan

**Plagiarism detected: 0.14%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 15

di Bandar Seri Begawan, Brunei Darussalam pada 24-25 April 2013, KTT ASEAN ke-23 diadakan di Bandar Seri Begawan, Brunei Darussalam

pada 9-10 Oktober 2013, KTT ASEAN ke-24 diadakan di Nay Pyi Taw, Myanmar pada tanggal 10-11 Mei 2014, KTT ASEAN ke-25 diadakan di Nay Pyi Taw, Myanmar pada tanggal 11-13 November 2014, KTT ASEAN ke-26

diadakan di Kuala Lumpur dan Langkawi, Malaysia pada 26-28 April 2015, KTT ASEAN ke-27 diadakan di Kuala Lumpur, Malaysia pada 18-22 November 2015, KTT ASEAN yang ke-28 dan 29 diadakan di Vientiane, Laos pada 6-8 September 2016, KTT ASEAN ke-30 diadakan di Manila, Filipina pada tanggal 26-29 April 2017, KTT ASEAN ke-31, diadakan di Manila, Filipina pada tanggal 13-14 November 2017, KTT ASEAN ke-32, diadakan di Singapura pada tanggal 27-28 April 2018, KTT ASEAN ke-33, diadakan di Singapura pada tanggal 13-15 November 2018, KTT ASEAN ke-34, diadakan di Bangkok, Thailand pada tanggal 20-23 Juni 2019, KTT ASEAN ke-35, diadakan di Bangkok, Thailand pada tanggal 1-4 November 2019, KTT ASEAN ke-36, Status: tidak boleh dihadiri langsung Lokasi: Hanoi, Vietnam Tanggal: 26 Juni 2020, KTT ASEAN ke-37, Status: virtual melalui konferensi video Lokasi: Vietnam 12 November 2020, KTT ASEAN ke-38 dan 39 diketuai oleh Brunei yang digelar pada 26-28 Oktober 2021 secara virtual. 19 4. Nama-nama negara anggota ASEAN : 1. Indonesia Nama Negara : Indonesia, Ibu Kota Negara : Jakarta, Bentuk Negara : Republik, Kepala Negara : Presiden, Lagu Kebangsaan : Indonesia Raya, Bahasa Resmi : Indonesia, Agama : Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Mata Uang : Rupiah. Luas wilayah : 1.904.569 km<sup>2</sup>. Letak Astronomis : Indonesia adalah negara kepulauan di Asia Tenggara yang memiliki 13.487 pulau besar dan kecil, sekitar di antaranya tidak berpenghuni yang menyebar di sekitar khatulistiwa. Sehingga, Indonesia memiliki iklim tropis. Letak astronomis Indonesia berada pada koordinat 6' Lintang Utara (LU) - 11' Lintang Selatan (LS), dan 95' Bujur timur (BT) - 141' Bujur Timur (BT) serta terletak di antara dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia. Batas wilayah geografis Indonesia : Batas wilayah Geografis : Sebelah utara : Negara Malaysia dengan perbatasan sepanjang 1.782 km, Singapura, Filipina, dan Laut Tiongkok Selatan. Sebelah selatan : Negara Australia, Timor Leste, dan Samudra Indonesia. Sebelah barat : Samudra Indonesia. Sebelah timur : Negara Papua Nugini dengan perbatasan sepanjang 820 km, Timor Leste, dan Samudra Pasifik. 20 Bentang alam dan iklim : Indonesia merupakan negara kepulauan yang terletak di persimpangan antara Samudra Hindia dan Pasifik, serta antara benua Asia dan Australia. Secara geologis wilayah Indonesia dibagi menjadi tiga : 1). Wilayah Indonesia Barat, sering disebut dangkalan atau paparan sunda. Antara wilayah Indonesia bagian barat dengan wilayah Indonesia bagian tengah dibatasi oleh garis Wallace. 2). Wilayah Indonesia Tengah, merupakan wilayah perairan antara wilayah Indonesia bagian barat dengan timur. 3). Wilayah Indonesia Timur, terdiri atas kepulauan Maluku dan pulau-pulau lain. Wilayah ini disebut juga dangkalan sukul. Antara Indonesia bagian tengah dan bagian timur dibatasi oleh garis weber. Wilayah ini dilalui oleh pegunungan yang merupakan rangkaian dari sirkum pasifik Indonesia terletak di daerah tropis. Karena, wilayah Indonesia memiliki suhu udara rata-rata tinggi, curah hujan tinggi, kelembaban tinggi, dan terjadi hujan zenithal. Di samping itu, Indonesia memiliki keanekaragaman hewan dan tumbuhan. Jumlah penduduk Indonesia sekitar 206.200.000 jiwa. Kepadatan penduduk mencapai 108 jiwa/ km<sup>2</sup>. Penduduk Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa. Jumlahnya mencapai ratusan suku bangsa. Di antaranya ada suku Jawa, suku Nias, suku Batak, suku Toraja, suku Dani, suku Asmat, dan lain-lain. Sebagian besar penduduk Indonesia 21 bekerja dibidang pertanian dan perikanan. Hasil pertanian Indonesia antara lain, padi, jagung, tebu, kelapa sawit, teh, kopi, cengkeh, tembakau, karet, buah-buahan dan sayur-sayuran. Indonesia juga kaya akan hasil tambang yaitu, minyak bumi, emas, batu bara, tembaga, nikel, perak, besi, belerang, timah, aluminium, dan lain-lain. 2. Malaysia Nama Negara : Malaysia, Ibu kota : Kuala Lumpur, Bentuk Negara : Kerajaan, Kepala Negara : Yang Dipertuag Agung, Kepala Pemerintahan : Perdana Menteri, Lagu Kebangsaan : Negaraku, Bahasa Resmi : Melayu, Agama : Islam, Hindu, Kristen, Khonhucu, Mata Uang : Ringgit, Luas Wilayah : 329.758 km<sup>2</sup>. Letak Astronomis : Secara astronomis, Malaysia terletak pada 1' Lintang Utara (LU) - 7' Lintang Utara (LU) dan 100' Bujur timur (BT) - 119' Bujur Timur (BT). Wilayah negara Malaysia terdiri atas Malaysia Barat (bagian selatan Semenanjung Malaka) dan Malaysia Timur (Serawak dan Sabah) di pulau Kalimantan bagian utara. Keduanya dipisahkan oleh laut Cina Selatan. Letak Geografis : 1). Malaysia barat berbatasan dengan Thailand di sebelah utara, Singapura dan Indonesia di sebelah selatan, selat Malaka di sebelah barat, dan laut China selatan disebelah timur. 2). Malaysia Timur berbatasan dengan Laut China

Plagiarism detected: 0.13% <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 16

selatan dan Brunei Darussalam di 22 sebelah utara, Kalimantan (Indonesia) di sebelah selatan, Laut China selatan dan Laut Natuna

di sebelah barat, dan Laut Sulu di sebelah timur. Bentang Alam dan Iklim Malaysia : 1). Wilayah bagian Barat negara Malaysia adalah Semenanjung Malaka, yang terdiri dari sebelas negara bagian, meliputi Kedah, Perlis, Perak, Kelantan, Selangor, Malaka, Negeri Sembilan, Johor, Penang, Trengganu, dan Pahang. Malaysia barat di bagian tengah wilayahnya berupa pegunungan dan sis barat dan timur berupa dataran rendah disekitar pantai. 2). Wilayah bagian Timur Malaysia terletak di wilayah sebelah utara Kalimantan yang terdiri atas dua negara bagian, yaitu Serawak dan Sabah. Malaysia timur keadaan alamnya beragam dari rawa-rawa pantai, daerah perbukitan, lembah berhutan lebat serta deretan pegunungan. Berdasarkan letak astronomisnya, Malaysia beriklim tropis dengan kelembaban yang tinggi. Malaysia mempunyai jumlah penduduk sekitar 21.398.000 jiwa. Kepadatan penduduknya mencapai 65 jiwa/km<sup>2</sup>. Penduduk Malaysia terdiri atas beberapa suku bangsa. Di antaranya, suku Melayu, suku China, suku India, dll. Penduduk Malaysia bekerja dibidang pertanian, pertambangan, perdagangan, nelayan, dan perindustrian. Hasil pertanian Malaysia antara lain, beras, kelapa sawit, teh, kopra, dan karet. Hasil tambang dari Malaysia antara lain, minyak bumi, bijih besi, bouksit, dan tembaga. 23 3. Singapura Nama Negara : Singapura, Ibu kota:

Plagiarism detected: 0.1% <https://www.materiedukasi.com/2018/07/profil-...> + 2 resources!

id: 17

Singapura, Bentuk Negara : Republik, Kepala Negara : Presiden, Kepala Pemerintahan : Perdana Menteri,

Lagu Kebangsaan : Majulah Singapura, Bahasa Resmi : Inggris, Melayu, Mandarin, Agama : Islam, Buddha, Hindu, Kristen, Mata Uang : Dollar Singapura, Luas Wilayah: 660km<sup>2</sup>. Letak Astronomis : Secara astronomis, Singapura terletak pada 1°15' Lintang Utara (LU) - 1°26' Lintang Utara (LU) dan 103° Bujur timur (BT) - 104° Bujur Timur (BT). Wilayah Singapura terdiri atas satu pulau utama dan 60 pulau yang lebih kecil, diantaranya Pulau Tekong Besar, Pulau Ubin, Pulau Sentosa, dan Pulau Ayer Chawan. Letak Geografis : a). Sebelah utara : Selat Johor (Malaysia),

**Plagiarism detected: 0.1%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 18

b). Sebelah Selatan : Selat Singapura, Kepulauan Riau (Indonesia), c). Sebelah timur : Laut

China Selatan, d). Selat Malaka (Indonesia). Bentang Alam dan Iklim : Hampir seluruhnya wilayah Singapura merupakan dataran rendah yang rata, selebihnya adalah tanah bergelombang dengan beberapa bukit disebelah Barat Laut dan daerah berawa-rawa di Barat Daya. Beberapa bukit di antaranya, Bukit Timah, Bukit Gombak, Bukit Panjang, dan Bukit Mandai. 24 Berdasarkan letak astronomis dan pengaruh keadaan alamnya, Singapura memiliki iklim tropis dengan suhu rata rata 27,2°C. Curah hujan di negara ini cukup tinggi,yaitu rata-rata leboh dari 2.420 mm per tahun. Jumlah penduduk negara Singapura sekitar 4.425.720 jiwa, dengan pertumbuhan rata-rata pertahun 1,56%. Penduduk asli Singapura 70% merupakan suku bangsa China, sisanya merupakan suku bangsa Melayu, Bangladesh, India, Pakistan, dan Eropa. Negara Singapura menjadi pusat perdagangan dan perindustrian di Asia Tenggara. Sebagai pusat perdagangan, Singapura banyak dikunjungi turis asing. Industri di Singapura antara lain, industri kapal, industri tekstil, industri elektronik, industri baja, dan industri makanan. 4. Filipina Nama Negara : Filipina, Ibu Kota: Manila, Bentuk Negara : Republik, Kepala Negara : Presiden, Lagu Kebangsaan : Lupang Hinirang, Bahasa Resmi : Bahasa Tagalog, Inggris, dan Spanyol, Agama : Katolik, Islam, Mata Uang : Peso, Luas Wilayah : 300.076 km<sup>2</sup>. Letak Astronomis dan Geografis Filipina : Letak Astronomis Filipina berada pada 5° Lintang Utara (LU) - 21° Lintang Utara (LU) dan 117° Bujur timur (BT) - 126° Bujur Timur (BT). 25 Letak Geografis berbatasan dengan wilayah :

**Plagiarism detected: 0.18%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 19

a). sebelah utara : laut Filipina, b). sebelah timur : Samudra pasifik, c). sebelah selatan : laut Sulawesi dan laut sulu, d). sebelah barat : laut

China selatan. Bentang Alam dan Iklim Filipina : Sebagai negara kepulauan, Filipina memiliki garis pantai yang Panjang dengan empat kelompok pulau besar yaitu, Pulau Mindanau, Pulau Luzon, Kepulauan Visayan, dan Kepulauan Palawan. Filipina memiliki banyak pegunungan termasuk dalam deretan pegunungan sirkum Pasifik yang membuatnya memiliki banyak gunung berapi. Beberapa di antaranya adalah Gunung Mayon dan Gunung Apo. Sebagian besar wilayah Filipina berupa dataran tinggi dan sedikit dataran rendah. Berdasarkan garis lintangnya, Filipina beriklim tropis (panas) dengan temperature udara rata-rata 25°C-28°C. musim hujan

**Plagiarism detected: 0.08%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 20

terjadi pada bulan November hingga Maret, sedangkan musim kemarau terjadi pada bulan

Juni hingga Oktober. Jumlah penduduk di Filipina sekitar 87.857.473 jiwa dengan pertumbuhan penduduk 1,83% per tahun. Perekonomian di Filipina ditunjang dari pertanian dan perindustrian. Pertanian di Filipina menghasilkan padi, jagung, tembakau, kopi, kopra, rami, pisang, jeruk, kelapa, dan gula. Industri di Filipina antara lain, industri obat-obatan, industri kertas, dan industri tekstil. Di bidang pertambangan Filipina menghasilkan, emas, perak, tembaga, batu bara, biji besi, dan fosfat. 26 5. Thailand Nama Negara : Thailand, Ibu kota : Bangkok (Krung Thep), Bentuk Negara : Kerajaan, Kepala Negara : Raja, Kepala Pemerintahan : Perdana Menteri, Lagu Kebangsaan : Pheng Chart Thai, Bahasa Resmi : Thai, Inggris, Mandarin, Agama : Buddha, Islam, dan Kristen, Mata Uang : Bath, Luas Wilayah : 153.115 km<sup>2</sup>. Letak Astronomis dan Geografis : Secara astronomis, Thailand terletak 5° Lintang Utara (LU) - 21° Lintang Utara (LU) dan 97° Bujur timur (BT) - 107° Bujur Timur (BT). Adapun secara geografis wilayah Thailand memiliki batas :

**Plagiarism detected: 0.15%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...> + 3 resources!

id: 21

a). sebelah utara : Myanmar dan Laos, b). sebelah selatan : Kamboja dan Malaysia, c). sebelah barat : Laut Andaman dan Myanmar,

d). sebelah timur : Laos. Bentang Alam dan Iklim Thailand : Berdasarkan keadaan alamnya, wilayah Thailand dapat dibedakan menjadi : 1). Pegunungan utara (rangkaiannya pegunungan tertinggi dan luas), 2). Dataran rendah dibagian tengah (wilayah paling subur dan padat penduduknya), 3). Perbukitan Barat Daya, yang memanjang dari tenggara ke barat laut dengan puncak Gunung Khao Soi Dao. Negara ini beriklim tropis yang hangat dan basah. Penduduk di Thailand sekitar 65.444.371 jiwa dengan pertumbuhan penduduk rata-rata 0,87% per tahun. Perekonomian Thailand di dukung oleh bidang pertanian, perindustrian, dan pertambangan. Padi 27 merupakan hasil utama pertanian negara Thailand. Hasil pertanian yang lain yaitu, kelapa, karet, tapioca, jagung, rami, dan gula. Perindustrian di Thailand antara lain, industri tekstil, industri kayu, industri semen dan industri timah. Pertambangan di Thailand antara lain, besi, gas alam, antimoni, mangan dan timah. 6. Brunei Darussalam Nama Negara : Brunei Darussalam,

**Plagiarism detected: 0.24%** <https://brainly.co.id/tugas/41989302>

id: 22

Ibu Kota : Bandar Seri Begawan, Bentuk Negara : Kesultanan, Kepala Negara : Sultan, Lagu Kebangsaan : Allah Periharallah Sultan, Bahasa Resmi : Melayu dan Inggris, Agama : Islam, Mata Uang : Dollar Brunei,



Luas Wilayah : 5765 *km*<sup>2</sup>. Letak Astronomis dan Geografis : Letak astronomis Brunei Darussalam adalah 4' Lintang Utara (LU) - 5' Lintang Utara (LU) dan 114' Bujur timur (BT) - 115' Bujur Timur (BT). Adapun secara Geografis wilayah Brunei Darussalam memiliki batas-batas : a). sebelah utara berbatasan laut China selatan, b). sebelah selatan dan barat berbatasan dengan negara bagian Serawak (Malaysia), c). sebelah timur berbatasan dengan negara bagian Sabah (Malaysia). Bentang Alam dan Iklim : Wilayah Brunei Darussalam Sebagian besar terdiri atas daratan. Bagian barat negara ini memiliki dataran pantai yang empit dengan garis pantai berupa rawa-rawa hutan bakau. Adapun dibagian timur semakin kepedalaman, tampak serangkaian perbukitan di tepi hutan. Negara Brunei Darussalam beriklim tropis dengan curah hujan tinggi 28 sepanjang tahun. Musim hujan terjadi bulan Oktober-April dan musim kemarau terjadi pada bulan April-Oktober. Jumlah penduduk Brunei Darussalam sekitar 372.361 jiwa. Kondisi ekonomi negara Brunei Darussalam sangat tergantung pada ekspor minyak bumi dan gas alam. Komoditas ekspor lainnya adalah karet, lada, dan kulit kerbau. 7. Vietnam Nama Negara: Vietnam, Ibu Kota Negara : Hanoi, Bentuk Negara : Republik Sosialis, Kepala Negara : Presiden, Kepala Pemerintahan : Perdana Menteri, Lagu Kebangsaan : Tien Quen Ca, Basa Resmi : Vietnam, Agama : Buddha, Khonghucu dan Taoisme, Mata Uang : Dong, Luas Wilayah : 331.041 *km*<sup>2</sup>. Letak Astronomis dan Geografis : Letak astronomis Vietnam pada 9' Lintang Utara (LU) - 23' Lintang Utara (LU) dan 103' Bujur timur (BT) - 109' Bujur Timur (BT). Negara ini memiliki batas-batas wilayah : s). sebelah utara : RRC, b). sebelah selatan dan timur : Laut China Selatan, c). sebelah barat : Kamboja dan Laos. Bentang Alam dan Iklim : Bentang alam Vietnam dibedakan : a). wilayah pegunungan utara, yang terletak di Barat Laut dengan puncaknya tertinggi adalah gunung Fan Si Pan, b).

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.materiedukasi.com/2018/07/profil-...>

id: 23

terdapat tanah tinggi Tonkin Timur yang ketinggiannya lebih dari 1.000 meter yang dilalui oleh Sungai Songcay, c). dataran 29 rendah sungai songka (sungai merah), d). wilayah pegunungan disebelah tenggara. Berdasarkan ketak lintangnya, Vietnam beriklim tropis. Negara ini memiliki dua musim, yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Jumlah penduduk Vietnam sekitar 83.535.576 jiwa dengan presentase pertumbuhan penduduk adalah 1,04% tahun. Perekonomian Vietnam di dukung oleh sektor pertanian, perkebunan, perindustrian, dan pertambangan. Hasil pertanian yang utama yaitu, padi. Hasil pertanian yang lainnya yaitu, jagung, ubi, kopi, teh, dan buah-buahan. Industri yang terdapat di Vietnam yaitu, industri pupuk, Industri ban, dan Industri tekstil. Adapun sektor pertambangan menghasilkan emas, timah, biji besi, seng, fosfat, dan gamping. 8. Myanmar Nama Negara : Myanmar, Ibu Kota Negara : Yangoon, Bentuk Negara : Republik, Kepala Negara : Presiden, Lagu Kebangsaan : Kaba Makye, Bahasa Resmi : Burma, Agama : Buddha, Mata Uang : Kyat, Luas Wilayah : 676.577 *km*<sup>2</sup>. Letak Astronomis dan Geografis :

Plagiarism detected: 0.1% <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...> + 3 resources!

id: 24

Secara astronomis Myanmar terletak 9'58' Lintang Utara (LU) - 28'29' Lintang Utara (LU) dan 92'11' Bujur timur (BT) - 101'10' Bujur Timur (BT). Letak Geografis Myanmar berbatasan dengan daerah-daerah : a). sebelah utara : RRC, b). sebelah selatan Laut 30 Andaman dan Thailand, c). sebelah barat : India, Bangladesh, dan Teluk Benggala, d). sebelah timur : Thailand dan Laos. Bentang Alam dan Iklim : Secara umum keadaan alam Myanmar dapat dibedakan menjadi : a). bagian utara berbatasan dengan India dan China (rangkainan pegunungan tinggi), b). bagian barat terdapat rangkaian pegunungan Araka Yoma, c). bagian tengah terdapat daerah dataran rendah, c). sebelah selatan terdapat garis pantai, d). bagian timur terdapat dataran tinggi. Negara ini beriklim tropis, dan mengalami tiga musim yang menonjol yaitu, musim hujan, musim kemarau yang sejuk, dan musim kemarau yang panas. Jumlah penduduk di Myanmar sekitar 42.909.464 jiwa dengan pertumbuhan penduduk rata-rata 0,42 % per tahun. Penduduk Myanmar Sebagian besar bekerja di bidang pertanian. Hasil utama pertanian Myanmar yaitu, padi. Pendukung perekonomian yang lain yaitu, perkebunan dan pertambangan. Perkebunan Myanmar menghasilkan tebu, kapas, tembakau, dan kayu jati. Adapun hasil tambangnya adalah minyak bumi, emas, perak, tembaga, dan seng. 9. Laos Nama Negara: Laos, Ibu Kota: Vientiane, Bentuk Negara : Republik Demokrat, Kepala Negara : Presiden, Lagu Kebangsaan : Sod Lao Tang Te Deum Mc'Khon Sulu So You Noi Ase, Bahasa Resmi : Laos, 31 Palaung, dan Tai, Agama : Buddha, Mata Uang : Kip, Luas Wilayah : 236.800 *km*<sup>2</sup>. Letak Astronomis dan Geografis : Letak astronomis negara Laos berada 13' Lintang Utara (LU) - 23' Lintang Utara (LU) dan 100' Bujur timur (BT) - 107' Bujur Timur (BT). Adapun secara geografis batas-batas negara Laos : a). sebelah utara : Myanmar, RRC, dan Vietnam, b). sebelah selatan : Thailand dan Kamboja, c). sebelah barat : Thailand, d). sebelah timur : Vietnam. Bentang Alam dan Iklim Secara umum keadaan alam Laos dapat dibedakan menjadi : a). barisan pegunungan lipatan yang membujur dari Barat Laut ke Tenggara dengan puncak tertinggi Gunung Bia, b). pegunungan Annam sebelah Timur, c). Plato Bolovens yang terdapat di bagian selatan, d). lembah sungai Mekong di bagian barat. Berdasarkan letak lintangnya, Laos memiliki iklim tropis yang dipengaruhi oleh angin musim. Musim kemarau berlangsung antara bulan November hingga April. Kemudian musim penghujan berlangsung antara bulan Mei hingga bulan Oktober. Penduduk Laos berjumlah sekitar 6.217.141 jiwa dengan pertumbuhan penduduk 2,42 % per tahun. Laos memiliki puluhan suku bangsa yang dikelompokkan ke dalam tiga kelompok utama. Kelompok tersebut terdiri dari suku Lao Loum, suku Lao Theung, dan suku Lao Sung. Perekonomian Laos di dukung oleh sektor pertanian, perkebunan, dan peternakan. Sektor pertanian menghasilkan, padi, 32 jagung, sayur-sayuran, dan tembakau. Pertanian Laos terdapat di sekitar aliran sungai mekhong, sektor perkebunan menghasilkan kelapa. Sektor pertanian menghasilkan lembu, kerbau, dan unggas. Barang ekspor utama Laos antara lain, kopi, kapur barus, dan kulit binatang. Barang impornya terutama minyak bumi, mesin-mesin, dan beras. 10. Kamboja Nama

Negara: Kamboja, Ibu Kota: Phnompenh, Bentuk Negara : Republik, Kepala Negara : Raja, Kepala Pemerintahan : Perdana Menteri, Lagu Kebangsaan : Nokoreach, Bahasa Resmi : Khmer, Agama : Buddha dan Islam, Mata Uang : Riel, Luas Wilayah : 181.035 km<sup>2</sup>. Letak Astronomis dan Geografis : Secara astronomis Kamboja terletak pada 10'30' Lintang Utara (LU) - 140' Lintang Utara (LU) dan 103' Bujur timur (BT) - 108' Bujur Timur (BT). Adapun secara Geografis negara Kamboja berbatasan dengan wilayah-wilayah : a). sebelah utara : Thailand dan Laos,

**Plagiarism detected: 0.12%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...> + 3 resources!

id: 25

b). sebelah timur : Vietnam, c). sebelah selatan : Laut China Selatan, d). sebelah barat : Thailand.

Bentang Alam dan Iklim : Dilihat dari keadaan alamnya, bentuk negara ini menyerupai piring, yaitu berupa cekungan di tengah dan tinggi di daerah pinggirnya (bagian pinggir mengelilingi dataran rendah), puncak tertinggi di 33 Kamboja adalah gunung Phnum Aoral. Berdasarkan letak astronomisnya, Kamboja memiliki iklim tropis dengan suhu

**Plagiarism detected: 0.14%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...>

id: 26

berkisar antara 21°C-35°C. Musim kemarau di negara ini terjadi pada bulan November hingga April yang dipengaruhi angin muson Timur Laut.

Jumlah penduduk Kamboja sekitar 13.607.069 jiwa dengan pertumbuhan penduduk rata-rata 1,81% per tahun. Sebagian besar penduduknya bekerja di bidang pertanian dan perkebunan. Hasil utama pertanian Kamboja yaitu, padi, jagung, kedelai, dan lada. Hasil perkebunan berupa karet alam dan tebu. Hasil tambang yang dimiliki antara lain, bijih besi, batu bara, tembaga, fosfat, dan emas. E. Kajian Terdahulu Penelitian tentang

**Plagiarism detected: 0.57%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 5 resources!

id: 27

pengembangan media permainan ular tangga, media ular tangga ini telah banyak dilakukan, dengan materi yang berbeda-beda. Beberapa penelitian terdahulu terkait tentang penelitian diatas, antara lain sebagai berikut: 1. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nur Syifa Fitriana pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mengetahui respon siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga

terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran 34 tematik. Menghasilkan pengembangan media dengan hasil penilaian dari ahli media presentase kelayakan ahli materi presentase 92%, ahli media presentase 90%, penilaian pendidik presentase 89%, dan respon siswa presentase 92%. Maka media dikategorikan sangat

**Plagiarism detected: 1.13%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 7 resources!

id: 28

layak digunakan sebagai media pembelajaran. 2. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Lia Novita Sari pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi organ manusia dan hewan. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh dari ahli media presentase 81%, ahli materi presentase 83,3%, dan respon peserta didik presentase 85%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. 3. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Silviana Megantara Putri pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sd/Mi. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh desain berupa media permainan ular tangga pada pembelajaran

tematik 35 memperoleh presentase kelayakan ahli materi presentase 90%, 75% oleh ahli media presentase 80,55% , penilaian ahli pendidik presentase 86% dan Presentase respon siswa terhadap kemenarikan produk memperoleh 88,85%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak

**Plagiarism detected: 0.23%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 5 resources!

id: 29

untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut di atas dapat diketahui bahwa telah ada penelitian tentang pembuatan media permainan ular tangga, namun belum ada penelitian yang menghasilkan media permainan ular tangga dengan

karakter yang terinspirasi dari materi ASEAN untuk mendukung dan menjadi referensi bagi peneliti. F. Kerangka Berpikir Pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran kepada siswa dengan cara memberikan pengalaman melalui kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan sosial masyarakat sesuai materi yang akan diajarkan kepada siswa. Namun, pada faktanya proses belajar pada pelajaran IPS di sekolah masih dalam sebuah konsep atau hanya menerangkan teori saja yang akan mengakibatkan siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Sehingga guru harus membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran dalam menyampaikan materi khususnya pada sekolah dasar. Salah satunya pembelajaran IPS pada sekolah dasar kelas VI materi ASEAN. Guru memerlukan alat atau media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dalam memberikan suatu materi kepada siswa dan mampu memahami materi tersebut dengan mudah. 36 Dalam permasalahan di atas kemudian menjadi

alasan peneliti untuk memberikan kontribusi dalam memecahkan masalah tersebut. Peneliti memberikan kontribusi melalui pengembangan media ular tangga materi ASEAN. Media ular tangga ini dikembangkan dengan berbagai modifikasi yaitu media berbentuk persegi dengan berbagai gambar mengenai materi ASEAN. Siswa hanya perlu memainkan dengan cara melempar dadu dan berjalan sesuai dadu tersebut serta diberikan 1 pertanyaan, jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka siswa akan maju pada 1 kotak jika siswa tidak bisa menjawab maka akan diberikan sebuah hukuman (bernyanyi, membersihkan tempat sampah, dll). Media ular tangga ini dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah media yang menarik bagi siswa, mudah digunakan serta pesan dapat menyampaikan informasi materi dari guru ke siswa dengan baik. Kerangka berfikir peneliti dirumuskan pada bagan dibawah. 37 Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Rumusan Masalah 1. Bagaimana kevalidan

**Plagiarism detected: 0.27%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyana...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyana...) + 3 resources! id: 30

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar? 2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar? 3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar? Penelitian Terdahulu 1. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nur Syifa Fitriana pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik. Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi 92%, ahli media presentase 90%, penilaian pendidik presentase 89%, dan respon siswa presentase 92%. 2. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Lia Novita Sari pada tahun 2021

**Plagiarism detected: 0.36%** <http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107...> + 4 resources! id: 31

dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Hasil penelitian maka diperoleh dari ahli media presentase 81%, ahli materi presentase 83,3%, dan respon siswa presentase 85%. 3. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Silviana Megantara Putri pada tahun 2020 dengan judul Pengembangan Media

Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sd/Mi. Hasil penelitian kelayakan ahli materi 90%, ahli media 80,55%, penilaian ahli pendidik 86% dan presentase respon siswa terhadap kemenarikan produk memperoleh 88,85%. Teori/ Konsep 1. Media Pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2010:6) media merupakan

**Plagiarism detected: 0.08%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyana...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyana...) + 10 resources! id: 32

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima.

2. Menurut Reza (2020) Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. 3. ASEAN merupakan suatu organisasi regional

**Plagiarism detected: 0.08%** <https://adoc.tips/pusat-perbukuan-departemen-...> + 3 resources! id: 33

negara-negara di kawasan Asia Tenggara yang berfokus pada kerja sama ekonomi, sosial-budaya, dan politik antar-negara-negara anggota. Solusi Media pembelajaran IPS materi ASEAN di kelas VI Sekolah Dasar, diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan di kelas dengan

**Plagiarism detected: 0.09%** <http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107...> + 5 resources! id: 34

mengembangkan media permainan Ular Tangga Berkarakter. Produk media Ular Tangga Berkarakter atau judul

**Quotes detected: 0.09%** id: 35

"Pengembangan media permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk kelas VI Sekolah Dasar"

**Plagiarism detected: 0.55%** <http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107...> + 9 resources! id: 36

dinyatakan Valid, Efektif, dan Menarik. 38 BAB III METODE PENGEMBANGAN A. Model Pengembangan Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D). Borg & Gall (Setyosari: 2013: 222) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang di gunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Lebih lanjut, (Sugiyono, 2015: 407) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini

mengikuti langkah-langkah cara siklus langkahlangkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk dilakukan dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan setelah melakukan tahap revisi. Dari uraian di atas penelitian dan pengembangan dapat diartikan secara singkat yaitu penelitian yang menghasilkan produk untuk divalidasi oleh ahli yang bersangkutan dan diujicobakan. Pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan ADDIE. Penelitian ini

**Plagiarism detected: 0.14%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB\\_III.pdf.pd...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pd...) id: 37

menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji 39 keefektifan produk tersebut menggunakan penelitian dan pengembangan ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ADDIE

memiliki 5 tahap, meliputi (1) Tahap analisis (analysis), (2) Tahap perancangan (design), (3) Tahap Pengembangan (development), (4) Tahap implementasi (implementation), (5) evaluasi (Evaluation). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih efektif dan efisien untuk membantu siswa dalam memahami media ular tangga tersebut. Model pengembangan ADDIE dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut: Gambar 3.1 Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE. (Sugiyono, 2017: 39) B. Prosedur Pengembangan (Tahap) Berdasarkan model pengembangan yang dipaparkan diatas, maka tahaptahap pengembangan harus sesuai dengan model pengembangan yaitu model ADDIE. Berikut adalah prosedur dari pengembangan model ADDIE. 40 1. Tahap Analisis (Analysis) Tahap analisis yaitu kegiatan utama yang berisi tentang menganalisis dibutuhkan atau tidaknya pengembangan media dan menganalisis kelayakan media pembelajaran.

**Plagiarism detected: 0.29%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB\\_III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 38

Berdasarkan wawancara dan observasi peneliti mendapatkan analisis kebutuhan tentang media pembelajaran, dalam menganalisis kebutuhan peneliti menganalisis masalah dari sisi yang lain yaitu sisi penggunaan media, model, dan metode pembelajaran. Pengembangan metode dan model pembelajaran ini sudah diterapkan, sedangkan masalah dalam media pembelajaran

belum diterapkan dikarenakan

**Plagiarism detected: 1.2%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...\\_+2\\_resources!](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_..._+2_resources!)

id: 39

bahwa minimnya guru dalam penggunaan media pembelajaran. Tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti mencakup tiga hal yaitu, analisis kebutuhan, analisis tugas, dan analisis karakter siswa. Secara garis besar tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut. a. Analisis Kebutuhan Kebutuhan dilakukan dengan terlebih dahulu menganalisis keadaan media pembelajaran serta ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dan perlu dikembangkan untuk membantu siswa belajar. 41 b. Analisis Tugas Analisis tugas yaitu analisis hal-hal yang seharusnya dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara menganalisis materi IPS. Setelah itu dipilih pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran. pembelajaran yang dipilih yaitu pada materi ASEAN. c. Analisis Karakter Siswa Analisis ini dilakukan untuk melihat sikap, pengetahuan siswa terhadap pembelajaran IPS materi ASEAN. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan ini sesuai dengan karakter siswa. Peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas VI. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bahwa karakteristik siswa kelas VI mempunyai karakteristik yang bermacam-macam tetapi

ada beberapa siswa cenderung ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi. 2. Design (Perencanaan) Tahap desain merupakan

**Plagiarism detected: 0.27%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB\\_III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 40

tahap kedua dari model ADDIE. Pada titik ini, kita mulai membuat materi pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan temuan analisis yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Langkah desain kemudian diselesaikan dengan mengidentifikasi komponen-komponen yang dibutuhkan dalam media pembelajaran, seperti

mengumpulkan sumber data untuk produksi pembuatan media. Peneliti juga mengumpulkan sejumlah referensi yang akan diterapkan dalam pembuatan 42 media pembelajaran untuk menarik minat siswa dan mendorong pembelajaran. Siswa dapat mempraktekkan isi dalam buku secara langsung dengan penggunaan media pembelajaran. 3. Pengembangan (Development) Tahap pengembangan dilakukan untuk membuat dan menguji produk yang sebelumnya sudah dirancang pada tahap desain, (Sugiyono, 2017: 39). Setelah itu akan dilakukan proses produksi produk yang menghasilkan suatu produk dari konsep yang telah dikembangkan dan dirancang kemudian akan di ujicobakan. Sebelum diujicobakan media pembelajaran direvisi terlebih dahulu,

**Plagiarism detected: 0.61%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB\\_III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 41

hal ini dilakukan untuk menyempurnakan baik bentuk, langkah-langkah pengaplikasian, tampilan, dan desain dari media pembelajaran ini. Setelah prosedur validasi, dilakukan revisi desain dan produk. Pada saat validasi peneliti menerima umpan balik dari peneliti lain yang nantinya akan dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan produk, termasuk mendapatkan kritik, saran, komentar, kelebihan dan kekurangan, dengan itu semua peneliti yang nantinya digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk tersebut. Tujuan revisi desain adalah untuk memperbaiki produk hasil validasi dosen dan guru sehingga nantinya produk hasil revisi dapat diujicobakan pada proses pembelajaran.

43 4. Implementasi (Implementation) Tahap keempat, yang dikenal sebagai implementasi, hanya dilakukan untuk sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Tahap ini melibatkan mempraktekkan produk media pembelajaran dan menguji

**Plagiarism detected: 0.32%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB\\_III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 42

hasil dari produk yang dihasilkan. Setelah menggunakan media untuk membantu siswa dalam pembelajaran, peneliti memberikan tugas akhir yang berguna dalam mengevaluasi keefektifan produk. Pada tahap ini diuji

cobakan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan.

Tahap keempat, yang dikenal sebagai implementasi, hanya berlaku untuk sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Tahap ini melibatkan mempraktekkan produk media pembelajaran dan menguji

**Plagiarism detected: 0.12%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 43

hasil dari produk yang dihasilkan. Setelah menggunakan media untuk membantu pembelajaran, peneliti memberikan tugas akhir yang berguna

dalam mengevaluasi keefektifan produk. 5. Evaluasi (Evaluation)

**Plagiarism detected: 0.59%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 44

Tahap kelima adalah tahapan mengevaluasi produk yang telah di uji cobakan, proses evaluasi untuk melihat apakah sistem pembelajaran sesuai dengan harapan diawal atau tidak. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai media pembelajaran apakah media tersebut valid, menarik, dan praktis saat digunakan, sehingga bisa menjadi bahan acuan untuk perbaikan kedepannya. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Pada tahap 44 pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.

Evaluasi dilihat dari hasil validasi para ahli media, materi dan pembelajaran dan hasil uji coba produk, sehingga menjadi bahan acuan untuk perbaikan kedepannya. C. Lokasi dan Subjek Penelitian Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Cengkok Kabupaten Nganjuk. Sedangkan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Cengkok yang berjumlah 25 siswa. SD Negeri 1 Cengkok dipilih karena pada SD ini belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, unik, dan inovatif. Maka dari itu peneliti memilih dan melakukan penelitian pada SD tersebut. D. Validasi Produk Menurut Sugiyono (2017:39),

**Plagiarism detected: 0.13%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...)

id: 45

validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang

dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai rancangan tersebut yang dibuat sehingga selanjutnya dapat diketahui bagaimana kelemahan dan kekurangannya, untuk mengetahui kevalidan produk dari para ahli penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi kepada validator, para validator terdiri dari: ahli media dan ahli materi.

**Plagiarism detected: 0.11%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas Sedyana...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyana...)

id: 46

Validasi ahli media dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd. sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. 45 E. Uji Coba Produk Produk yang telah selesai dibuat selanjutnya diujicobakan untuk kegiatan pembelajaran, uji coba tersebut ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai media yang akan dikembangkan, uji coba tersebut dilakukan untuk mengetahui media dengan pengembangan media permainan ular tangga berkarakter ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar ini menarik. Untuk uji coba produk dilakukan dengan dua cara yaitu yang pertama uji coba terbatas dan uji coba lapangan (luas). 1. Uji Coba Terbatas Pada tahap ini uji coba terbatas dilakukan di SD Negeri 1 Cengkok yang akan di uji dengan jumlah siswa 6 anak. Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam memberikan suatu penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. 2. Uji Coba Lapangan Pada tahap ini akan dilakukan uji coba lapangan dengan semua siswa kelas VI SD Negeri 1 Cengkok tetapi selain dari 6 anak yang sudah melakukan uji coba kelompok kecil. F. Instrumen Pengumpulan Data Menurut (Sugiyono, 2016:14),

**Plagiarism detected: 0.08%** [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 47

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi untuk penelitian dikenal sebagai instrumen penelitian t: 46 1. Lembar Angket Validasi Angket adalah

**Plagiarism detected: 0.31%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 3 resources!

id: 48

teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian inia angket yang diberikan yaitu angket validasi ahli materi, angket ahli media, angket kepraktisan guru, dan angket respon siswa. Berikut ini angket validasi yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Angket Validasi Ahli Materi Angket validasi dilakukan untuk memberikan nilai pada produk yang dikembangkan apakah sudah layak atau belum. Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai produk dari segi isi materi, penilaian, dan kemudahan. Hasil dari angket validasi akan digunakan sebagai acuan perbaikan

**Plagiarism detected: 0.25%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...)

id: 49

media permainan ular tangga berkarakter. Angket validasi diukur dengan menggunakan skala likert. Skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist maupun pilihan ganda (Retnawati, 2014). Alternatif jawaban menurut skala likert yaitu: 5) sangat baik, 4) baik, 3

) cukup, 2) kurang, dan 1) sangat kurang. Tabel 3.1 (Kisi-kisi angket validasi ahli materi) No Indikator Skor 5 4 3 2 1 1. Media yang dikembangkan relevan dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran 2. Materi dalam media

menjabarkan konsep dan teori yang terkandung dalam indikator 3. Kelengkapan materi 4. Kebenaran konsep materi yang disajikan 5. Ketepatan soal mudah dipahami siswa. 47 6. Media dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. 7. Kesesuaian gambar desain media dengan materi. 8. 9. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran secara jelas. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa 10. Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber : Retnawati, 2014) b. Angket Validasi

Plagiarism detected: 0.15% [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 50

Ahli Media Berikut ini merupakan kisi-kisi pedoman ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dibuat oleh peneliti. Tabel 3.

2 (Kisi-kisi angket validasi ahli media) No Indikator Skor 5 4 3 2 1 1. Kesesuaian ukuran media yang dikembangkan 2. Kemenarikan tampilan warna media pembelajaran yang dikembangkan. 3. Kesesuaian penggunaan media dalam pembelajaran. 4. Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca 5. Ketetapan warna teks agar mudah di baca. 6. Ketepatan ukuran huruf agar mudah di baca. 7. Kesesuaian gambar dengan materi. 8. Kemenarikan pada background dengan materi 48 9. Ketepatan pemilihan background dengan materi ajar 10. Kesesuaian tata letak dan gambar Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber : Retnawati, 2014) 2. Lembar Angket Kepraktisan (angket respon guru dan respon siswa). Angket respon guru dan siswa diberikan setelah menggunakan media pembelajaran di kelas. Angket respon guru dan respon siswa bertujuan

Plagiarism detected: 0.07% [http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB III.pdf.pdf...](http://eprints.umm.ac.id/51468/4/BAB_III.pdf.pdf...)

id: 51

untuk mengetahui tingkat kemenarikan dari produk yang dibuat oleh peneliti

yaitu

Plagiarism detected: 2.06% [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 52

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter. Tabel 3.3 (Kisi-kisi angket respon guru) No Indikator Skor 5 4 3 2 1 1. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas 2. Kesesuaian media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dengan materi pembelajaran. 3. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dapat memotivasi siswa dalam belajar. 4. Kemenarikan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dalam pembelajaran. 5. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa 6. Kesesuaian media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dengan perkembangan belajar siswa 49 7. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dapat mendorong rasa ingin tahu siswa 8. Materi pada media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter sistematis 9. Petunjuk-petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter jelas 10. Gambar media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter sesuai dengan materi Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber : Retnawati, 2014) Tabel 3.4 (Kisi-kisi angket respon siswa) No . Pertanyaan Alternatif pilihan YA 1 TIDAK 0 1. Apakah kamu suka dan tertarik dengan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter? 2. Apakah saat melihat media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter menarik perhatianmu? 3. Apakah dengan media permainan ular tangga berkarakter membuatmu belajar menyenangkan? 4. Apakah tampilan gambar media permainan ular tangga berkarakter jelas dan menarik perhatianmu? 5. Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi? 50 6. Apakah dengan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter memudahkan memahami materi? 7. Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter membuatmu belajar lebih bersemangat? 8. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter latihan soal mudah dipahami? 9. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas? 10. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas? Total skor Skor maksimal Presentase skor (Sumber Modifikasi : Retnawati, 2014) 3. Penilaian Hasil Belajar Untuk mengukur Keefektifan Dalam keefektifan dapat diukur dengan menggunakan tes berupa soal post test yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga berkarakter. Jika rata-rata nilai siswa kelas VI mata pelajaran IPS  $\geq 73$  (KKM), maka media yang dikembangkan dianggap efektif, namun jika  $\leq 73$ , maka media yang dikembangkan tidak efektif dan memerlukan revisi. 51 Instrument post test terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Pada soal pilihan ganda untuk satu soal dijawab benar mendapat nilai 10 dengan skor maksimal 100. Rumus dari instrument tes sebagai berikut: Skor setiap soal dijawab benar = 10 (pilihan ganda) Jumlah skor maksimal 100. Tabel 3.5 (Kisi-kisi Pertanyaan untuk menguji Keefektifan Media) No. Mapel KD Bentuk Soal Nomor Soal Skor Soal Kunci Jawaban 1. IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik dan wilayah ASEAN. Pilihan Ganda 1 10 Ibu kota negara Indonesia adalah . a. Kuala Lumpur b. Bangkok c. Manila d. Jakarta e. Hanoi d. Jakarta 2. Pilihan Ganda 2 10 Hasil tambang dari negara Malaysia adalah . a. Minyak bumi, biji besi, tembaga b. Emas, timah, aluminium c. Emas, perak, fosfat d. Besi, gas alam, timah e. Timah, besi a. Minyak bumi, biji besi, tembaga 3. Pilihan Ganda 3 10 Luas wilayah negara Singapura adalah . a. 332.370 km<sup>2</sup> b. 300.000 km<sup>2</sup> c. 512.820 km<sup>2</sup> d. 660 km<sup>2</sup> e. 181.300 km<sup>2</sup> d. 660 km<sup>2</sup> 52 4. Pilihan Ganda 4 10 Salah satu hasil pertanian di negara Filipina adalah . a. Padi b. Gula c. Rami d. Tapioka e. Buahbuahan a. Padi 5. Pilihan Ganda 5 10 Berdasarkan letak geografisnya, Thailand sebelah timur berbatasan dengan negara . a. Malaysia b. Laos c. Vietnam d. Kamboja e. Filipina b. Laos 6. Pilihan Ganda 6 10 Ibu kota negara Brunei Darussalam adalah . a. Vientiane b. Bandar Seri Begawan c. Manila d. Kuala

Lumpur e. Singapura b. Bandar Seri Begawan 53 7. Pilihan Ganda 7 10 Industri yang terdapat di negara Vietnam adalah . a. Industri baja dan Industri kapal b. Industri kertas dan Industri tekstil c. Industri pupuk, Industri ban, dan Industri tekstil d. Industri kayu dan Industri timah e. Industri obatobatan, dan Industri makanan c. Industri pupuk, Industri ban, dan Industri tekstil 8 Pilihan Ganda 8 10 Penduduk Myanmar Sebagian besar bekerja di bidang . a. Perkebunan b. Pertanian c. Peternakan d. Perindustrian e. Pertambangan b. Pertanian 9. Pilihan Ganda 9 10 Sektor perkebunan yang terdapat di negara Laos adalah . a. Tembakau b. The c. Tebu d. Kelapa e. Karet d. Kelapa 10. Pilihan Ganda 10 10 Luas wialayah negara Kamboja adalah. a. 181.035  $km^2$  b. 676.578  $km^2$  a. 181.035  $km^2$  54 c. 5.736  $km^2$  d. 300.000  $km^2$  e. 332.370  $km^2$  G. Teknik Analisis Data 1. Tahapan-tahapan Analisis data Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Pada analisis kualitatif data berupa komentar maupun saran untuk memperbaiki produk dalam ahli materi, ahli pembelajaran dan

Plagiarism detected: 0.13% [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...)

id: 53

dosen ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk dilakukan revisi dalam produk yang sudah dikembangkan.

Sedangkan data kuantitatif adalah data berupa skor angket (angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi pembelajaran, angket validasi respon guru dan angket validasi respon siswa). Kedua data tersebut kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang telah dihasilkan. a. Kevalidan Dalam penelitian pada angket validasi ahli dilakukan agar dapat mengetahui kevalidan atau kelayakan suatu produk yang telah dikembangkan. Penelitian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Responden diminta memberi tanda ( $\checkmark$ ) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan setiap pertanyaan 55 yang diberikan. Data angket ini nantinya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara berikut. 1) Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban yang 5) sangat baik, 4) baik, 3) cukup, 2) kurang, dan 1) sangat kurang. Menghitung jumlah skor total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli. 2) Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh oleh validator ahli media dan validator ahli materi, menurut Akbar (2015:78) menggunakan rumus sebagai berikut:  $(V\text{-ah}) = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\% = \dots\%$  Keterangan : V-ah = Validasi ahli Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Kemudian agar dapat mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut : Keterangan : NA = Skor akhir kevalidan  $n1 =$  Jumlah nilai dari ahli 1 (materi)  $n2 =$  Jumlah nilai dari ahli 2 (media)  $NA = n1 + n2$   $n = \dots$  56  $n =$  Jumlah nilai 3) Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori validitas menurut Akbar (2015:78), yaitu sebagai berikut : Tabel 3.6 (Kriteria validitas) No. Presentase Kriteria 1. 81,00% - 100,00% Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. 2. 61,00% - 80,00% Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 3. 41,00% - 60,00% Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan. 4. 21,00% - 40,00% Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan. 5. 00,00% - 20,00% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan. Akbar (2015:78) 4) Menganalisis kevalidan media permainan ular tangga berkarakter berdasarkan validitas sehingga dapat ditentukan apakah layak digunakan atau masih perlu revisi. b. Kepraktisan Data yang digunakan untuk menentukan kriteria kepraktisan pada media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter di peroleh dari penilaian angket respon guru dan respon siswa dengan mengisi angket yang sudah diberikan peneliti. Pengisian angket 57 menggunakan skala likert, kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Responden mengisi angket dengan memberi tanda ( $\checkmark$ ) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan setiap pertanyaan yang diberikan. Data angket ini nantinya akan dianalisis secara statistik deskriptif dengan cara berikut. a. Angket Respon Guru 1) Memberikan skor untuk setiap item pernyataan dengan jawaban 5) sangat baik, 4) baik, 3) cukup, 2) kurang, dan 1) sangat kurang. 2) Menjumlahkan skor total pada tiap item 3) Data yang diperoleh dari angket respon guru dianalisis dengan menggunakan rumus yang diambil dari Akbar (2015:78) sebagai berikut:  $(V\text{-ah}) = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\% = \dots\%$  Keterangan : V-ah = Validasi ahli Tse = total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = total skor maksimal b. Angket Respon Siswa Menghitung presentase hasil angket respon siswa menurut (Riduwan, 2013) dengan rumus sebagai berikut : Presentase =  $\frac{A}{B} \times 100\%$  Keterangan : 58 A = Proporsi siswa yang memilih B = Jumlah siswa (responden) Interpretasi hasil dari analisis mengacu pada kategori validasi menurut Akbar (2015:78) yaitu sebagai berikut. Tabel 3.7 (Kriteria kepraktisan) No. Presentase Kriteria 1. 81,00% - 100,00% Sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. 2. 61,00% - 80,00% Cukup praktis, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil 3. 41,00% - 60,00% Kurang praktis, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan. 4. 21,00% - 40,00% Tidak praktis, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan. 5. 00,00% - 20,00% Sangat tidak praktis, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan. Akbar (2015:78) c. Keefektifan Keefektifan suatu produk dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa terhadap produk

Plagiarism detected: 0.16% [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyana...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyana...) + 3 resources!

id: 54

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter yang dikembangkan. Berikut ini merupakan langkah yang akan dilakukan untuk mendapatkan data media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter materi ASEAN berdasarkan hasil belajar siswa. 1) Hasil Belajar Siswa. 59 Untuk menghitung presentase hasil dari hasil belajar siswa menurut (Syahrilfuddin, 2011) dengan rumus sebagai berikut: Nilai hasil belajar =  $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$  Sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas adalah sebagai berikut: Nilai rata - rata kelas =  $\frac{\sum \text{nilai hasil belajar tiap siswa}}{\sum \text{banyak siswa dalam}}$

*satu kelas* Setelah diketahui nilai rata-rata siswa, berikutnya menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu mendapatkan  $\geq 73$  dengan mempresentase kelulusan klasikal dengan rumus sebagai berikut.  $KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100$  keterangan : KBK = Ketuntasan Belajar Klasikal 2) Mengubah hasil dari pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori kriteria interpretasi skor menurut Riduwan (2013:41) sebagai berikut. Tabel 3.8 (Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa) No. Presentase Kriteria

1. 81,00% - 100,00% Sangat efektif digunakan dalam pembelajaran
2. 61,00% - 80,00% Efektif digunakan dalam proses pembelajaran
3. 41,00% - 60,00% Cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran
4. 21,00% - 40,00% Kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran
5. 00,00% - 20,00% Tidak efektif digunakan dalam proses pembelajaran

Riduwan (2013:41) Berdasarkan tabel diatas, media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dikatakan efektif apabila telah mencapai presentase 61,00%-80,00%. 2. Norma Pengujian Pengujian pada produk yang telah dikembangkan ini akan dilakukan untuk mendapatkan keputusan akhir yang menyatakan produk dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan, kelayakan, dan keefektifan. a) Produk akan dinyatakan valid jika memenuhi kriteria dari uji hasil validasi

Plagiarism detected: 0.15% [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...)

id: 55

ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Kriteria uji coba ditentukan dengan menjumlahkan presentase hasil dari validasi materi dan ahli media,

yang kemudian dibagi dua. Produk akan dinyatakan layak atau valid jika presentase yang diperoleh menunjukkan angka 81,00%- 100,00% dengan kategori sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. b) Produk akan dinyatakan sudah praktis apabila kriteria kepraktisan dari hasil perolehan angket respon guru dan respon siswa. Produk akan dinyatakan praktis jika presentase memperoleh hasil angka 81,00% - 100,00% dengan kategori sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. 61 c) Produk akan dinyatakan efektif apabila ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan efektif apabila telah mencapai presentase 61,00%-80,00%. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Studi Pendahuluan

##### 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan Kegiatan studi lapangan ini dilakukan observasi dengan mewawancarai guru kelas VI yang bertujuan untuk mendapatkan data yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran. Observasi dengan mewawancarai guru kelas dilakukan dengan Langkah awal untuk melakukan analisis kebutuhan pada siswa. Analisis pada siswa telah dilakukan, diketahui bahwa karakteristik siswa kelas VI mempunyai karakteristik yang bermacam-macam tetapi ada beberapa siswa cenderung ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi. Hal itu dikarenakan pada proses pembelajaran dalam menyampaikan materi belum menggunakan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru hanya menerangkan materi menggunakan metode ceramah. Belum adanya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran mengakibatkan antusias siswa pada materi pembelajaran menjadi kurang, sehingga siswa cenderung ramai karena bosan dengan materi yang diberikan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter.

##### 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 1 Cengklok guru masih menggunakan metode ceramah serta belum mengembangkan media pembelajaran, sehingga ada siswa yang merasa bosan dan ramai sendiri ketika proses pembelajaran berlangsung. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran ular tangga berkarakter dimana nantinya dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada proses pembelajaran pada materi ASEAN. Media pembelajaran ular tangga berkarakter dibuat dengan desain icon dan gambar negara-negara anggota ASEAN dan dilengkapi dengan pertanyaan. Dari desain media tersebut dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan dan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

##### 3. Desain Awal (Draf) Model Desain awal dari media yang dibuat ini terlebih dahulu adalah dengan menggambar desain media pada kertas folio. Setelah itu alat dan bahan untuk membuat dadu meliputi kertas karton, lem, penggaris, pensil, penghapus, gunting, dan gambar negara-negara anggota ASEAN. Tahap awal pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga adalah dengan menggambar desain di kertas folio dan akan di cetak menjadi banner serta terdapat tulisan mengenai contoh nilai-nilai karakter. Gambar 4.1 Desain Awal Media Gambar 4.2 Desain Awal Media B.

##### Hasil Uji Validitas Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan media sebelum diimplementasikan kepada subjek penelitian. Data kevalidan diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa angket yang dilakukan kepada dua responden yaitu validator materi dan validator media.

###### a. Validasi Ahli Materi Uji validasi materi dilakukan dengan mengujikan materi handout. Validator ahli materi yang dipilih yaitu Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. tanggal 13 Juni 2022. Validasi materi menggunakan instrument lembar angket yang diberisikan 10 item penilaian. Berikut data hasil validasi materi. Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi No Indikator Skor 5 4 3 2 1

1. Media yang dikembangkan relevan dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran  $\checkmark$
2. Materi dalam media menjabarkan konsep dan teori yang terkandung dalam indikator  $\checkmark$
3. Kelengkapan materi  $\checkmark$
4. Kebenaran konsep materi yang disajikan  $\checkmark$
5. Ketepatan soal mudah dipahami siswa.  $\checkmark$
6. Media dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.  $\checkmark$
7. Kesesuaian gambar desain media dengan materi.  $\checkmark$
8. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran secara jelas.  $\checkmark$
9. Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa  $\checkmark$
10. Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan materi yang diberikan  $\checkmark$

Total skor 41 Skor maksimal 50 Presentase skor 82% Rumus :  $(\frac{V-ah}{Tse}) \times 100\% = \dots\%$   $(\frac{V-ah}{Tse}) = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$  Keterangan : V-ah = Validasi ahli materi Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Pada tahap validasi materi diperoleh presentase skor 82% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan berdasarkan tabel 3.6 kriteria validitas masuk dalam kategori



sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Gambar 4.3 Handout Sebelum Divalidasi Gambar 4.4 Handout Sesudah Divalidasi Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu berupa komentar/tanggapan yang menjadikan materi dapat mudah dipahami oleh siswa. Berikut komentar/tanggapan dari validator materi. Gambar 4.5 Komentar/tanggapan Validator Materi b. Validasi Ahli Media Uji kevalidan diperoleh dengan Teknik pengambilan data berupa angket validasi media dilakukan oleh Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd pada tanggal 20 Juni 2022. Berikut data hasil validasi media. Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media No Indikator Skor 5 4 3 2 1 1. Kesesuaian ukuran media yang dikembangkan  $\checkmark$  2. Kemenarikan tampilan warna media pembelajaran yang dikembangkan.  $\checkmark$  3. Kesesuaian penggunaan media dalam pembelajaran  $\checkmark$  4. Ketepatan pemilihan font agar mudah di baca  $\checkmark$  5. Ketepatan warna teks agar mudah di baca  $\checkmark$  6. Ketepatan ukuran huruf agar mudah di baca  $\checkmark$  7. Kesesuaian gambar dengan materi  $\checkmark$  8. Kemenarikan pada background dengan materi  $\checkmark$  9. Ketepatan pemilihan background dengan materi ajar  $\checkmark$  10. Kesesuaian tata letak dan gambar  $\checkmark$  Total skor 43 Skor maksimal 50 Presentase skor 86% Rumus :  $(V\text{-ah}) = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots \%$   $(V\text{-ah}) = \frac{43}{50} \times 100\% = 86 \%$  Keterangan : V-ah = Validasi ahli media Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Pada tahap validasi media diperoleh presentase skor 86% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan berdasarkan tabel 3.6 kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu berupa komentar/tanggapan yang menjadikan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dapat digunakan dengan baik. Berikut adalah komentar atau tanggapan dari validator media. Gambar 4.6 Komentar/tanggapan Validator Media Berikut adalah media yang sebelum dan sesudah divalidasi. Gambar 4.7 Media Sebelum Divalidasi Gambar 4.8 Media Sesudah Divalidasi Tampak Samping Tampak Atas Gambar 4.9 Dadu Sebelum Divalidasi Tampak Samping Tampak Atas Gambar 4.10 Dadu Sesudah Divalidasi Pada tahap validasi materi diperoleh total skor 41 atau presentase skor 82%, dan validasi media diperoleh total skor 43 atau presentase 86% dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut. Rumus :  $NA = n_1 + n_2 = \dots n$   $NA = 82 + 86 = 21682 = 84 \%$  Keterangan : NA = Skor akhir kevalidan  $n_1$  = Jumlah nilai akhir ahli 1 materi  $n_2$  = Jumlah akhir nilai ahli 2 media  $n$  = Jumlah nilai Berdasarkan jumlah nilai akhir dari ahli materi dan ahli media diperoleh presentase 84%, sehingga dari dua validasi materi dan validasi media berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan berdasarkan tabel 3.6 kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. C. Hasil Uji Coba 1. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media Setelah media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter diuji cobakan pada siswa kelas VI Sekolah Dasar, selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media tersebut peneliti memberikan angket respon guru dan respon siswa untuk mengetahui seberapa praktis media yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil data untuk mengetahui kepraktisan media. Tabel 4.3 Data Angket Respon Guru No Indikator Skor 5 4 3 2 1 1.

Plagiarism detected: 0.85% [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 56

Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter sangat membantu dalam proses pembelajaran di kelas  $\checkmark$  2. Kesesuaian media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dengan materi pembelajaran.  $\checkmark$  3. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dapat memotivasi siswa dalam belajar.  $\checkmark$  4. Kemenarikan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dalam pembelajaran.  $\checkmark$  5. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa  $\checkmark$  6. Kesesuaian media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dengan perkembangan belajar siswa  $\checkmark$  7. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dapat mendorong rasa ingin tahu siswa  $\checkmark$  8. Materi pada media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter sistematis  $\checkmark$  9. Petunjuk-petunjuk yang digunakan dalam media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter jelas  $\checkmark$  10. Gambar media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter sesuai dengan materi  $\checkmark$  Total skor 46 Skor maksimal 50 Presentase skor 92% Rumus :  $(V\text{-ah}) = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots \%$   $(V\text{-ah}) = \frac{46}{50} \times 100\% = 92 \%$  Keterangan : V-ah = Validasi ahli Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Jadi, dapat disimpulkan pada tabel 4.3 dari angket respon guru pada media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter diperoleh hasil presentase 92% berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan berdasarkan tabel 3.7 kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. 2. Hasil Uji Coba Terbatas a. Deskripsi Uji Coba Terbatas Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2022 di SD Negeri 1 Cengkok. Subjek penelitian terbatas adalah 6 siswa. Berikut hasil uji coba terbatas. Tabel 4.4 Data Angket Respon Siswa No. Pertanyaan Jawaban pernyataan Jumlah siswa yang memilih YA TIDAK 1. Apakah kamu suka dan tertarik dengan

Plagiarism detected: 0.98% [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 57

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter?  $\checkmark$  6siswa 2. Apakah saat melihat media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter menarik perhatianmu?  $\checkmark$  6siswa 3. Apakah dengan media permainan ular tangga berkarakter membuatmu belajar menyenangkan?  $\checkmark$  4siswa 4. Apakah tampilan gambar media permainan ular tangga berkarakter jelas dan menarik perhatianmu?  $\checkmark$  6siswa 5. Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi?  $\checkmark$  4siswa 6. Apakah dengan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter memudahkan memahami materi?  $\checkmark$  4siswa 7. Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter membuatmu belajar lebih bersemangat?  $\checkmark$  6siswa 8. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular  $\checkmark$  3siswa tangga

berkarakter latihan soal mudah dipahami? 9. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas?  $\sqrt{6}$  siswa 10. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajaran di dalam kelas?  $\sqrt{4}$  siswa Jumlah skor 49 Skor maksimal 60 Presentase skor 81% Rumus :  $(V-ah) = Tse \ Tsh \times 100\% = \dots \%$   $(V-ah) = 49 \ 60 \times 100\% = 81\%$  Keterangan : V-ah = Validasi ahli Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Dari tabel diatas diperoleh rata-rata hasil respon siswa uji coba terbatas mendapatkan presentase skor 81%. Hal tersebut siswa memberikan respon positif terhadap produk yang telah dikembangkan.

**Plagiarism detected: 0.07%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 4 resources!

id: 58

Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter praktis digunakan berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan berdasarkan tabel 3.7 kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. b. Uji Coba Lapangan (Uji Luas) Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter yang digunakan dalam pembelajaran. Uji coba luas dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2022 di SD Negeri 1 Cengkok. Subjek penelitian uji coba luas adalah 19 siswa. Berikut hasil uji coba luas. Tabel 4.5 Data Angket Respon Siswa No. Pertanyaan Jawaban pernyataan Jumlah siswa yang memilih YA TIDAK 1. Apakah kamu suka dan tertarik dengan

**Plagiarism detected: 0.98%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 59

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter?  $\sqrt{19}$  siswa 2. Apakah saat melihat media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter menarik perhatianmu?  $\sqrt{19}$  siswa 3. Apakah dengan media permainan ular tangga berkarakter membuatmu belajar menyenangkan?  $\sqrt{15}$  siswa 4. Apakah tampilan gambar media permainan ular tangga berkarakter jelas dan menarik perhatianmu?  $\sqrt{17}$  siswa 5. Apakah dengan media ini belajarmu lebih bervariasi?  $\sqrt{17}$  siswa 6. Apakah dengan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter memudahkan memahami materi?  $\sqrt{15}$  siswa 7. Apakah dengan diberikannya hadiah saat menang dalam penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter membuatmu belajar lebih bersemangat?  $\sqrt{18}$  siswa 8. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter latihan soal mudah dipahami?  $\sqrt{15}$  siswa 9. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter tidak membuat bosan saat pembelajaran di dalam kelas?  $\sqrt{18}$  siswa 10. Apakah dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter akan membuatmu lebih aktif dalam pembelajarn di dalam kelas?  $\sqrt{19}$  siswa Jumlah skor 172 Skor maksimal 190 Presentase skor 90% Rumus :  $(V-ah) = Tse \ Tsh \times 100\% = \dots \%$   $(V-ah) = 172 \ 190 \times 100\% = 90\%$  Keterangan : V-ah = Validasi ahli Tse = Total skor empiric (skor yang di dapat) Tsh = Total skor maksimal Dari tabel diatas diperoleh rata-rata hasil respon siswa uji coba terbatas mendapatkan presentase skor 90%. Hal tersebut siswa memberikan respon positif terhadap produk yang telah dikembangkan.

**Plagiarism detected: 0.07%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 4 resources!

id: 60

Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter praktis digunakan berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan berdasarkan tabel 3.7 kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. 3. Hasil Uji Coba Keefektifan Media Keefektifan dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai post test (soal evaluasi) sebanyak 10 butir soal yang telah dilakukan siswa. Terdapat dua data hasil nilai evaluasi belajar siswa, nilai evaluasi uji terbatas (6siswa) dan nilai evaluasi uji luas (19siswa). Berikut adalah hasil nilai dari siswa setelah menggunakan media Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan 1. AN 70 73 TT 2. AR 80 73 T 3. EA 90 73 T 4. FS 90 73 T 5. IM 80 73 T 6. AA 80 73 T Jumlah 490 - - Rata-rata 81 - - Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas Rumus :  $\sum \text{nilai hasil belajar tiap siswa} / \text{Nilai rata - rata kelas} = \sum \text{banyak siswa dalam satu kelas}$   $490 / 6 = 81$  Dapat disimpulkan bahwa dari uji coba terbatas dengan soal pilihan ganda mendapatkan nilai rata-rata 81 dengan sebanyak 5 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Berikut hasil ketuntasan belajar klasikal. Rumus :  $\text{KBK} = \text{siswa yang mencapai KKM} / \text{jumlah total siswa} \times 100\%$   $5 / 6 = 83\%$  Berdasarkan skor presentase diatas diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 83%. Menunjukkan rentang ketuntasan 81,00% - 100,00% dengan berdasarkan tabel 3.8 kriteria ketuntasan masuk dalam kategori Sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Adapun 17% atau 1 siswa yang tidak tuntas belajar yaitu karena siswa malas mengerjakan soal. Tabel 4.7 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan 1. AB 90 73 T 2. AA 80 73 T 3. AD 70 73 TT 4. AA 90 73 T 5. DM 90 73 T 6. DS 70 73 TT 7. IF 90 73 T 8. MZ 80 73 T 9. MI 80 73 T 10. MF 80 73 T 11. MR 90 73 T 12. MF 80 73 T 13. RP 70 73 TT 14. SR 90 73 T 15. SV 80 73 T 16. ZV 80 73 T 17. SN 90 73 T 18. AR 90 73 T 19. NR 80 73 T Jumlah 1.570 - - Rata-rata 82 - - Keterangan : T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas Rumus :  $\sum \text{nilai hasil belajar tiap siswa} / \text{Nilai rata - rata kelas} = \sum \text{banyak siswa dalam satu kelas}$   $1.570 / 19 = 82$  Dapat disimpulkan bahwa dari uji coba luas dengan soal pilihan ganda mendapatkan nilai rata-rata 82 dengan sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 73 dan 3 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Berikut hasil ketuntasan belajar klasikal. Rumus :

KBK = siswa yang mencapai KKM jumlah total siswa  $X 100\%$   $16 = X 100\%$   $19 = 84\%$  Berdasarkan skor presentase diatas diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal  $84\%$ . Menunjukkan presentase ketuntasan  $81\%-100\%$  dengan dengan berdasarkan tabel 3.8 kriteria ketuntasan masuk dalam kategori Sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Adapun  $16\%$  atau 3 siswa yang tidak tuntas belajar yaitu karena siswa tidak bisa menjawab pertanyaan, kurangnya semangat mengerjakan soal, dan kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal. D. Pembahasan Hasil Penelitian 1. Spesifikasi dan Hasil Akhir Produk Spesifikasi media pada

Plagiarism detected: **0.46%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 4 resources!

id: 61

penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter untuk membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga dengan karakter. Untuk menarik perhatian siswa, dibuat media pembelajaran permainan ular tangga dengan desain icon dan bendera masing-masing negara anggota ASEAN. Selain itu, ada pertanyaan di dalam media pembelajaran tersebut. Spesifikasi media yang dikembangkan antara lain: a. Media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter di cetak banner dengan ukuran  $2m \times 1,5m$  berbentuk persegi dilengkapi dengan gambar yang menarik. b. Media diberi nama permainan ular tangga berkarakter yaitu terdapat ular dan tangga, jika pemain mendapatkan gambar tangga berarti pemain akan naik serta akan mendapatkan pertanyaan, dan jika mendapatkan ekor ular maka pemain akan turun serta juga akan mendapatkan pertanyaan. Jika tidak bisa menjawab sebuah pertanyaan maka akan diberikan hukuman tentang contoh nilai karakter (religius = berdoa, gotong-royong = membersihkan kelas, dll). c. Pembuatan dadu dengan kertas karton ukuran masing-masing  $15cm$  berbentuk kubus dan jika sudah jadi maka kertas karton yang sudah jadi dadu tersebut akan dilapisi dengan stiker terdapat angka 1-6 serta gambar logo negara ASEAN dan negara anggota ASEAN. Desain akhir

Plagiarism detected: **0.15%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 62

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter untuk materi ASEAN dapat dilihat sebagai berikut : Gambar 4.11 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Berkarakter Gambar 4.12 Dadu Untuk Permainan Ular Tangga 2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media a) Kevalidan Ditinjau dari data hasil validasi materi dan validasi media, dapat dilihat bahwa validasi materi memperoleh skor  $82\%$  dan validasi ahli media memperoleh skor  $86\%$ . Berdasarkan jumlah nilai akhir dari ahli materi dan ahli media diperoleh presentase  $84\%$ , sehingga dari dua validasi materi dan validasi media berada pada rentang  $81,00\% - 100,00\%$  dengan kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. b) Kepraktisan Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat presentase skor kepraktisan media pembelajaran ular tangga berkarakter materi ASEAN dari angket respon guru adalah  $92\%$ . Sedangkan pada angket respon siswa uji coba terbatas (6siswa) yang menjawab

Quotes detected: **0.01%**

id: 63

"YA"

dengan presentase  $81\%$  dan uji coba luas (19siswa) yang menjawab

Quotes detected: **0.01%**

id: 64

"YA"

dengan presentase  $90\%$  berada pada rentang  $81\%-100\%$  serta dikategorikan sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Gambar 4.13 Petunjuk Penggunaan c) Keefektifan Keefektifan dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar siswa kelas VI setelah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN. Dari hasil uji coba terbatas (6siswa) memperoleh  $83\%$  dan uji coba luas (19siswa) memperoleh  $84\%$ . Dari hasil nilai tersebut menunjukkan rentang ketuntasan  $81,00\% - 100,00\%$  dengan kriteria ketuntasan masuk dalam kategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. 3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media Prinsip-prinsip, keunggulan, dan kelemahan dari media yang dikembangkan dapat ditemukan dalam pengembangan materi

Plagiarism detected: **0.52%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 65

pembelajaran permainan ular tangga dengan fitur materi ASEAN yang dilakukan dari tahap desain awal hingga tahap desain akhir, yaitu: a. Prinsip-prinsip media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter Prinsip dari media ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman materi terhadap siswa serta media pembelajaran didalam kelas bisa menarik perhatian siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung tanpa ada yang ramai sendiri dan pastinya siswa tidak bosan dengan materi yang disampaikan. b. Keunggulan media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter 1) Alat dan bahan yang digunakan mudah dijumpai, seperti alat bahan pembuatan dadu. 2) Media dicetak banner di desain menarik dan dilengkapi gambar icon dan negara anggota ASEAN. 3) Membantu siswa memahami materi yang disampaikan. 4) Meningkatkan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran. 5) Dapat berkali-kali digunakan. 6) Terdapat pertanyaan yang membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar dan terdapat hadiah. 7) Terdapat petunjuk pemakaian penggunaan media sehingga akan memudahkan siswa. c. Kelemahan 1) Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter memerlukan banyak waktu. 2) Siswa yang belum paham dengan petunjuk penggunaan akan menghambat jalannya permainan. 3) Kebanyakan pemain juga akan mengalami keributan 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi

Produk a. Faktor Pendukung Implementasi Produk 1) Antusias yang baik yang diberikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas 2) Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter b. Faktor Penghambat Implementasi Produk 1) Pembuatan desain media yang sulit 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan media. 3) Pembuatan media membutuhkan ketelitian agar background menarik. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN A. Simpulan Berdasarkan karya tulis ilmiah pada penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN valid atau layak digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Hal tersebut dapat dilihat dari data uji validasi materi, dan uji ahli media. Berdasarkan validasi ahli materi, memperoleh skor 82%, sedangkan validasi media memperoleh skor 86%. Berdasarkan jumlah nilai akhir dari ahli materi dan ahli media diperoleh presentase 84%, sehingga dari dua validasi materi dan validasi media berada pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria validitas masuk dalam kategori validitas sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan dan siap digunakan di sekolah dasar. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN dinyatakan praktis didapatkan dari angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru memperoleh presentase skor 92% pada rentang 81,00% - 100,00% dengan kriteria validitas sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan, angket respon siswa uji coba terbatas (6siswa) memperoleh presentase skor 81%, dan angket respon siswa uji coba luas (19siswa) memperoleh presentase 90% terletak pada rentang presentase ketuntasan 81%-100% kriteria validitas sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN dinyatakan efektif dengan dilakukan uji coba terbatas (6siswa) menunjukkan skor 83%, sedangkan uji coba luas (19siswa) menunjukkan skor 84% sehingga siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM 73. Menunjukkan rentang ketuntasan berada pada 81%-100% dengan kategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dan media bisa digunakan dengan materi ASEAN diberbagai sekolah jenjang sekolah dasar kelas VI. B. Implikasi Implikasi yaitu suatu dampak dari penerapan media yang dikembangkan khususnya pada

**Plagiarism detected: 0.06%** [http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107\\_...](http://repository.usd.ac.id/39765/2/171134107_...) + 4 resources!

id: 66

penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter materi ASEAN. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut. 1. Implikasi Teoritis Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Cengkok, dapat diketahui bahwa hasil yang diperoleh dari peneliti dengan menggunakan

**Plagiarism detected: 0.43%** [https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas\\_Sedyan...](https://eprints.uny.ac.id/46488/1/Welas_Sedyan...) + 3 resources!

id: 67

media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN. Nilai rata-rata siswa kelas VI diatas KKM. 2. Implikasi Praktis a. Bagi Guru Media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN dijadikan alat bantu dalam penyampaian materi kepada siswa. b. Bagi Siswa Dari pengembangan media pembelajaran ini meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. c. Bagi Peneliti Bagi peneliti pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga

berkarakter materi ASEAN ini dapat meningkatkan kualitas peneliti dalam pembuatan produk, guna untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. C. Saran Saran yang dapat diberikan oleh peneliti ditunjukkan kepada beberapa pihak terkait, yaitu. 1. Untuk Pihak Sekolah Saran yang dapat diberikan untuk pihak sekolah yaitu produk pengembangan ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran materi ASEAN kelas VI Sekolah Dasar. 2. Untuk Guru Peneliti memberikan saran agar guru menggunakan media yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan keefektifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan tidak akan ada yang merasa bosan ketika pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. 3. Untuk Siswa Saran peneliti untuk siswa, siswa hendaknya lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa pada materi ASEAN. 4. Untuk Peneliti Selanjutnya Saran peneliti untuk peneliti selanjutnya yaitu agar dapat lebih mengembangkan media pembelajaran visual yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa Sekolah Dasar.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC