

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA BERKARAKTER MATERI ASEAN UNTUK SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

YULI VIRAWATI

NPM : 18.1.01.10.0075

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

2022

Skripsi Oleh :

YULI VIRAWATI
NPM : 18.1.01.10.0075

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
ULAR TANGGA BERKARAKTER MATERI ASEAN UNTUK SISWA
KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitian Ujian / Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 20 Juli 2022

Pembimbing I,



ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd
NIDN. 0706128701

Pembimbing II,



FARIDA NURLAILA ZUNAILAIL, M.Pd
NIDN. 0730098803

Skripsi Oleh :

YULI VIRAWATI

NPM : 18.1.01.10.0075

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA BERKARAKTER MATERI ASEAN UNTUK SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi


Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal: 26 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Erwin Putera Permana, M.Pd.
2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Mumtin Nurmilawati, M.Pd

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Yuli Virawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Nganjuk, 22 Juli 1999
NPM : 18.1.01.10.0075
Fak/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 26 Juli 2022

Yang Menyatakan,



YULI VIRAWATI

NPM : 18.1.01.10.0075

MOTTO

Orang yang hebat adalah orang yang memiliki menyembunyikan kesusahan,
sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.

(Imam Syafi'i)

Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.

(Ali Bin Abi Thalib)

Tersenyumlah dalam situasi apapun, tanpa disadari senyum itu yang akan
menguatkanmu.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya.
2. Terima kasih untuk kedua orang tua ku (Bapak. Rokani dan Ibu. Umiati) yang selalu mendoakan yang terbaik untuk ku dan selalu memberikan semangat dalam menjalani hal apapun. Doa dan dukungannya sangat berarti untuk ku.
3. Segenap keluarga besar terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini untuk tetap semangat dalam mengerjakan skripsi.
4. Pak Erwin Putera Permana, M.Pd yang telah memberikan bantuan dan bimbingan berupa saran perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
5. Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd yang telah memberikan bantuan dan bimbingan berupa saran perbaikan sehingga penulisan skripsi menjadi lebih baik.
6. Calon suami (Surya) terima kasih sudah memberiku semangat dalam mengerjakan skripsi dan terima kasih atas doanya.
7. Terima kasih untuk teman-teman yang selama ini saling menyemangati satu sama lain, dan saling mendoakan (Novita Wahyu R, Citra Anggula S, Dewi Ratna, Rada Wijayana, Ida Dwi W, Siti Nur Aisyah, Mawartika Dwi, Dewi Indri, Dewi Wulan Arum, Oktavia Tri A).
8. Terima kasih kepada sahabat-sahat ku tercinta yang sudah memberikan nasihat terbaik untuk ku yang menjadi penghiburku disaat mengalami kesedihan dan terima kasih atas doanya (Binti Salis S, Puji Lestari, Yeni Eka Novitasari).

ABSTRAK

Yuli Virawati : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi ASEAN Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2022.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga Berkarakter, ASEAN

Penelitian ini di latarbelakangi dari 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, Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan 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?

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Metode Penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 5 tahapan model penelitian ADDIE yaitu, 1) Tahap analisis (*analysis*), 2) Tahap perancangan (*design*), 3) Tahap Pengembangan (*development*), 4) Tahap implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*).

Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Media pembelajaran permainan ular tangga ini sudah divalidasi oleh validasi materi dan validasi media, hasilnya sudah memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan validasi materi memperoleh skor 82%, sedangkan validasi media memperoleh skor 86%. Berdasarkan jumlah nilai akhir dari validasi materi dan validasi 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 sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil uji kepraktisan dari angket respon guru memperoleh presentase skor 92% dan angket respon siswa uji coba terbatas (6 siswa) memperoleh presentase skor 81%, dan angket respon siswa uji coba luas (19 siswa) memperoleh presentase 90%, sehingga terletak pada rentang presentase 81,00%-100,00% dengan kriteria kepraktisan masuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Simpulan dari hasil penelitian ini, bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN memenuhi kriteria valid,praktis,dan efektif digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenaan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERKARAKTER MATERI ASEAN UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing I;
5. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II;
6. Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd., selaku validator ahli materi;
7. Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd., selaku validator ahli media.
8. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri Khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Teman-teman seperjuangan kelas 4 D PGSD; dan
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak.

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 29 Juli 2022

YULI VIRAWATI
NPM : 18.1.01.10.0075

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 6 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| A. Media Pembelajaran..... | 8 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran..... | 8 |
| 2. Fungsi Media Pembelajaran..... | 8 |
| 3. Manfaat Media Pembelajaran | 9 |
| B. Permainan (game) | 10 |
| C. Ular Tangga..... | 11 |
| D. Materi ASEAN..... | 13 |
| 1. Lambang ASEAN | 14 |
| 2. Kerja Sama ASEAN | 15 |
| 3. Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ASEAN ke-1 dan seterusnya | 15 |

| | |
|---|-----------|
| 4. Nama-nama negara anggota ASEAN | 17 |
| E. Kajian Terdahulu..... | 31 |
| F. Kerangka Berpikir | 35 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | 36 |
| A. Model Pengembangan | 36 |
| B. Prosedur Pengembangan (Tahap) | 37 |
| C. Lokasi dan Subjek Penelitian | 42 |
| D. Validasi Produk..... | 42 |
| E. Uji Coba Produk..... | 42 |
| 1. Desain Uji Coba | 43 |
| 2. Subjek Uji Coba | 45 |
| F. Instrumen Pengumpulan Data | 45 |
| 1. Pengembangan Instrumen..... | 45 |
| 2. Validasi Instrumen..... | 45 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 53 |
| 1. Tahapan-tahapan Analisis data..... | 53 |
| 2. Norma Pengujian | 59 |
| BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN | 60 |
| A. Hasil Studi Pendahuluan | 60 |
| 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan | 59 |
| 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan | 59 |
| 3. Desain Awal (Draf) Model | 61 |
| B. Hasil Validasi Media..... | 61 |
| 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi | 62 |
| 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi | 74 |
| 3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media..... | 74 |
| C. Hasil Uji Coba..... | 75 |
| 1. Hasil Uji Coba Terbatas | 75 |
| 2. Hasil Uji Coba Luas | 77 |
| D. Pembahasan Hasil Penelitian | 79 |
| 1. Spesifikasi dan Hasil Akhir Produk | 79 |

| | |
|---|----|
| 2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media | 81 |
| 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk..... | 82 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN..... | 83 |
| 1. Simpulan | 83 |
| 2. Implikasi..... | 84 |
| 3. Saran..... | 85 |
| Daftar Pustaka | 87 |
| Lampiran-lampiran | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi | 46 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Media..... | 47 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Guru | 48 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa..... | 49 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Petanyaan Untuk Menguji Keefektifan Media..... | 50 |
| Tabel 3.6 Kriteria Validitas..... | 55 |
| Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan..... | 57 |
| Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal | 58 |
| Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Materi..... | 62 |
| Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Media | 65 |
| Tabel 4.3 Data Angket Respon Guru | 68 |
| Tabel 4.4 Data Angket Respon Siswa (Terbatas) | 70 |
| Tabel 4.5 Data Angket Respon Siswa (Luas) | 72 |
| Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas | 76 |
| Tabel 4.7 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas | 77 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Lambang ASEAN | 14 |
| Gambar 2.2 Kerangka Berpikir | 35 |
| Gambar 3.1 Bagan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE..... | 37 |
| Gambar 3.2 Desain Media Permainan Ular Tangga Berkarakter | 39 |
| Gambar 3.3 Hasil Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berkarakter | 40 |
| Gambar 4.1 Desain Awal Media..... | 61 |
| Gambar 4.2 Desain Awal Media..... | 61 |
| Gambar 4.3 Handout Sebelum Divalidasi..... | 64 |
| Gambar 4.4 Handout Sesudah Divalidasi | 64 |
| Gambar 4.5 Komentar/tanggapan Validator Materi..... | 64 |
| Gambar 4.6 Komentar/tanggapan Validator Media | 66 |
| Gambar 4.7 Media Sebelum Divalidasi | 66 |
| Gambar 4.8 Media Sesudah Divalidasi..... | 66 |
| Gambar 4.9 Dadu Sebelum Divalidasi..... | 67 |
| Gambar 4.10 Dadu Sesudah Divalidasi | 67 |
| Gambar 4.11 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter | 80 |
| Gambar 4.12 Dadu Untuk Permainan Ular Tangga Berkarakter | 80 |
| Gambar 4.13 Petunjuk Penggunaan | 80 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Pengesahan Judul
- Lampiran 2 Lembar Angket Validasi Materi
- Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Media
- Lampiran 4 Silabus
- Lampiran 5 RPP
- Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7 Angket Respon Guru
- Lampiran 8 Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 Surat Pengantar/Ijin Penelitian
- Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 11 Lembar Berita Acara Skripsi
- Lampiran 12 Lembar Cek Plagiasi
- Lampiran 13 Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas
- Lampiran 14 Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

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-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 di atas 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 Cengkok 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 Cengkok 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 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 Cengklok yaitu media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual dapat mempermudah pembelajaran serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran visual dikarenakan SD Negeri 1 Cengklok 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 “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi ASEAN untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

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 Cengklok 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 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 Penelitian

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; dan
3. untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Prodi PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan wawasan bagi mahasiswa sebagai sumber referensi dan dapat berguna untuk inventaris prodi PGSD UN PGRI Kediri.

- b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dan bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan interaktif khususnya mata pelajaran IPS materi ASEAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dhiyaulhaq. 2015. *RPUL PLUS*. (Online). Jakarta: Kawah Media. Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia:
https://www.google.co.id/books/edition/RPUL_Plus_SD_Kelas_3_4_5_6/E_WCgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=materi+asean+sd&pg=PA248&printsec=frontcover
- Grasindo, Tim. *Buku: Hafal Mahir Materi IPS*. (Online). Indonesia: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia. Diunduh, 7 juni 2022. Tersedia:
https://www.google.co.id/books/edition/Hafal_Mahir_Materi_IPS_SD_MI_Kelas_4_5_6/ksRGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=materi+asean+sd&printsec=frontcover
- Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofis, Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Alfabeta
- Igniel. 2021. *Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ASEAN dari Pertama Sampai Sekarang*. (Online). Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia:
<https://www.thebellebrigade.com/2016/09/konferensi-tingkat-tinggi-ktt-asean.html>
- Khuluqo, I. E. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Pustaka Pelajar.
- Irsa, dkk. 2015. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linier Congruent Method (LCM). *Jurnal Informatika Global*, 6(1).
- Kumparan. 2021. *Berita Online: 5 Peran Indonesia dalam Bidang Pariwisata di ASEAN beserta penjelasannya*. (Online). Diunduh 7 juni 2022. Tersedia:
<https://kumparan.com/berita-update/5-peran-indonesia-dalam-bidang-pariwisata-di-asean-beserta-penjasannya-1wXw7ttTX8C/full>
- Melsi, A. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X SMA Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pasukadewo, T. 2022. *Bentuk Kerjasama ASEAN di Bidang Olahraga*. Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia: <https://www.scribd.com/doc/215013687/Bentuk-Kerjasama-ASEAN-Di-Bidang-Olahraga>
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Ratnaningsih, N. N. 2014. *Penggunaan Permianan Ular Tangga Untuk Meningkatkan otivasi Belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro*. Sleman. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Retnawati, H. 2014. *Teori Respons Butir dan Penerapannya (Untuk Peneliti, Praktisi, Pengukuran dan Pengujian, Mahasiswa Pascasarjana*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Ayu, R. SP. 2011. *Pengertian Game*, (online). http://retno-ayusp.blogspot.com/2011/03/pengetian-game_23.html (diakses tanggal 20 September 2011, 11.00 WIB).
- Riduwan, R. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfa Beta
- Sadiman, A., dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran IPS Kontemporer*. Bandung: UPI.

Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Syahrilfuddin, dkk. 2011. *Bahan Ajar Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru. Unri Press.

Wina, S. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zaenuddin. 2021. *SEJARAH: Latar Belakang Terbentuknya ASEAN*. (Online). Diunduh 7 Juni 2022. Tersedia: <https://artikelsiana.com/latar-belakang-terbentuknyasean/#:~:text=Faktor%20Ekstern%20%28dari%20luar%29%2C%20yakni%20akibat%20krisis>