

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA
DALAM MATERI IPS TENTANG
MENGIDENTIFIKASI KERAGAMAN SOSIAL,
EKONOMI, BUDAYA, ETNIS DAN AGAMA DI
PROVINSI SETEMPAT SEBAGAI IDENTITAS
BANGSA INDONESIA PADA KELAS IV**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi PGSD Univeersitas Nusantara PGRI Kediri



Disusun Oleh :

MEGA ISNA TIARA SARI

NPM: 17.1.01.10.0114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2022

Skripsi oleh:

MEGA ISNA TIARA SARI

NPM: 17.1.01.10.0114

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM MATERI IPS TENTANG
MENGIDENTIFIKASI KERAGAMAN SOSIAL, EKONOMI, BUDAYA, ETNIS DAN
AGAMA DI PROVINSI SETEMPAT SEBAGAI IDENTITAS BANGSA INDONESIA
PADA KELAS IV**

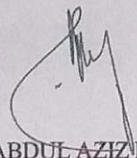
Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

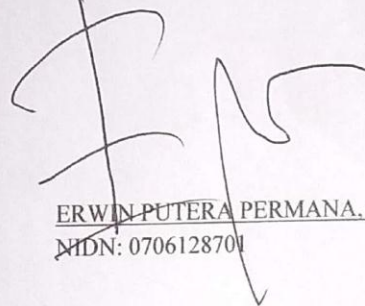
Tanggal: 20 Juli 2022

Pembimbing I



ABDUL AZIZ HUNAIFI, S.S.,M.A
NIDN: 0704078402

Pembimbing II



ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd.,
NIDN: 0706128701

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Mega Isna Tiara Sari
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/ tgl. lahir : Kediri/ 04 Maret 1999
NPM : 17.1.01.10.0114
Fak./Jur./Prodi : FKIP/ SI PGSD

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

Kediri, 26 Juli 2022

Yang menyatakan,



MEGA ISNA TIARA SARI
NPM. 17.1.01.10.0114

MOTTO

Berserahlah, Allah Maha segala-gala Nya

Perbanyak rasa bersyukur

Jangan bersedih, apapun yang hilang darimu akan kembali dalam bentuk yang
berbeda

Bukan kemarin, hari ini dan esok, tapi satu detik tadi, sekarang, dan detik yang
akan datang yang harus diperbaiki

Hiduplah untuk bersinar, walau redup tapi tetap berguna untuk sekitar

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Ibuku yang selalu memberikan semangat dan do'a yang tiada henti
2. Suamiku yang alhamdulillah
3. Kakak yang selalu memotivasi dan memberi saran
4. Semua teman-teman PGSD angkatan 2017 yang saling memotivasi

ABSTRAK

Mega Isna Tiara Sari: Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Materi IPS tentang Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Provinsi Setempat sebagai Identitas Bangsa Indonesia pada Kelas IV, Skripsi PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022

Pengembangan dan penelitian yang dilakukan dilatar belakangi oleh pembelajaran IPS materi Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Provinsi Setempat sebagai Identitas Bangsa Indonesia pada Kelas IV di SDN Banyanyar yang masih belum menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Agar peserta didik dapat tertarik untuk belajar, peneliti dapat membantu guru dan siswa dengan mengembangkan media pembelajaran ular tangga.

Tujuan dikembangkannya media ular tangga Keragaman SEBETA sebagai Identitas Bangsa Indonesia untuk mendiskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran ular tangga.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Banyuanyar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif yang dijabarkan dalam analisis kualitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan media ular tangga SEBETA yaitu kevalidan dilihat berdasarkan validasi ahli media memperoleh presentase skor 82,69% pada kategori 81%-100%, sehingga sangat baik atau tidak revisi/valid. Sedangkan untuk validasi perangkat pembelajaran memperoleh presentase skor 80% dan 75% untuk presentase materi, pada kategori validitas 61%-80%, sehingga validitas baik atau tidak revisi/valid. Media ular tangga SEBETA dinyatakan praktis melalui respon guru dengan presentase skor 94% dan respon peserta didik sebesar 95,5% pada kategori kepraktisan 81%-100%, sehingga praktis sangat baik atau tidak revisi/praktis. Hasil keefektifan penggunaan media melalui uji coba *postest* dan ketuntasan belajar klasikal peserta didik menggunakan media ular tangga adalah 100% sehingga berada pada rentang $90\% \leq NR \leq 100\%$ dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media ular tangga SEBETA yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Kata kunci: media ular tangga, IPS, keragaman Indonesia.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena kepadanya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Materi IPS tentang Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Provinsi Setempat sebagai Identitas Bangsa Indonesia pada Kelas IV” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

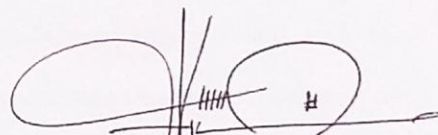
1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Bapak Abdul Aziz Hunaifi, M.A., selaku dosen pembimbing I yang selama ini telah memberikan motivasi dan saran kontruksi dalam penyusunan skripsi;
5. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku validator media;
7. Ibu Ilmawati fahmi Imron, M.Pd., selaku validator perangkat pembelajaran dan materi;

9. Bapak kepala sekolah, ibu wali kelas dan peserta didik kelas IV SDN Banyuanyar Kabupaten Kediri yang sudah memberikan tempat dan membantu dalam melakukan penelitian; dan

10. Teman-teman dan pihak lain yang telah membantu.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 21 Juli 2022



MEGA SNA TIARA SARI

NPM: 17.1.01.10.0114

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II	KAJIAN TEORI.....	11
	A. Hakikat Media Pembelajaran	11
	B. Media Pembelajaran Ular Tangga.....	16
	C. Kompetensi Dasar IPS di SD	20
	D. Hakikat IPS	20
	E. Kajian Terdahulu	29
	F. Kerangka Berfikir	30
BAB III	METODE PENGEMBANGAN	32
	A. Model Pengembangan.....	32
	B. Prosedur Pengembangan	33
	C. Lokasi dan Subyek Penelitian	40
	D. Uji Coba Produk.....	40
	E. Validasi Model/Produk.....	41
	F. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
	G. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	58
	A. Hasil Studi Pendahuluan	58
	B. Hasil Uji Validitas	61
	C. Hasil Uji Coba Produk	72
	D. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	89
	A. Simpulan	89
	B. Implikasi.....	90

C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Enam Agama di Indonesia	28
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi perangkat pembelajaran.....	45
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	49
Tabel 3.6 Skor Penilaian Angket Validasi Ahli	51
Tabel 3.7 Presentase Kevalidan	52
Tabel 3.8 Skor Penilaian Uji Kepraktisan Guru.....	53
Tabel 3.9 Skor Penilaian Angket Respon Peserta Didik	54
Tabel 3.10 Presentase Kepraktisan	54
Tabel 3.11 Kategori keberhasilan belajar peserta didik berdasarkan nilai rata-rata kelas	56
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Media untuk Mengukur Kevalidan Produk	62
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran untuk Mengukur Kevalidan Produk	66
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Materi untuk Mengukur Kevalidan Produk	68
Tabel 4.4 Data Hasil Angket Respon Guru untuk Menguji Kepraktisan Media ...	73
Tabel 4.5 Data Hasil Angket Respon Peserta Didik untuk Menguji Keefektifan Media	75
Tabel 4.6 Analisis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Desain Dadu	36
Gambar 3.2 Desain Bidak Pemain	36
Gambar 3.3 Desain Papan Permainan	37
Gambar 3.4 Desain Kartu Tampak Depan	37
Gambar 3.5 Desain Kartu Tampak Belakang	37
Gambar 3.6 Desain Buku Pedoman	38
Gambar 3.7 Desain Alas Papan Permainan.....	38
Gambar 4.1 Desain Awal Media (Media Setengah Jadi).....	61
Gambar 4.2 Desain Awal Media (Media Jadi).....	61
Gambar 4.3 Desain Awal Media (Tampak Sisi Lain).....	61
Gambar 4.4 Desain Awal Media (Tapak Sisi Lain).....	61
Gambar 4.5 Media Sebelum Divalidasi	64
Gambar 4.6 Media Sesudah Divalidasi	64
Gambar 4.7 Media Sebelum Divalidasi	64
Gambar 4.8 Media Sesudah Divalidasi	64
Gambar 4.9 Media Sebelum Divalidasi	65
Gambar 4.10 Media Sesudah Divalidasi	65
Gambar 4.11 Media Sebelum Divalidasi	65
Gambar 4.12 Media Sesudah Divalidasi	65
Gambar 4.13 Media Sebelum Divalidasi	65

Gambar 4.14 Media Sesudah Divalidasi	65
Gambar 4.15 Perangkat Sebelum Divalidasi	71
Gambar 4.16 Perangkat Sesudah Divalidasi	71
Gambar 4.17 Perangkat Sebelum Divalidasi	71
Gambar 4.18 Perangkat Sesudah Divalidasi	71
Gambar 4.19 Perangkat Sebelum Divalidasi	71
Gambar 4.20 Perangkat Sesudah Divalidasi	71
Gambar 4.21 Materi Sebelum Divalidasi.....	72
Gambar 4.22 Materi Sesudah Divalidasi	72
Gambar 4.23 Media Tampak Sisi Lain	81
Gambar 4.24 Media Tampak Sisi Lain	81
Gambar 4.25 Tampak Saat Media dibuka.....	81
Gambar 4.26 Tampak Bidak Pemain dari Depan dan Belakang.....	81
Gambar 4.27 Buku Petunjuk Cara Bermain.....	81
Gambar 4.28 Tampak Dadu	81
Gambar 4.29 Tampak Sisi Dalam Kartu Materi dan Soal	82
Gambar 4.30 Tampak Sisi Luar Kartu Materi dan Soal	82

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka berfikir	31
Bagan 3.1 Tahapan model ADDIE	33

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4. Lembar Validasi Media
5. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran dan Materi
6. Lembar Angket Respon Guru
7. Lembar Angket Peserta Didik
8. Lembar Hasil Belajar Peserta Didik
9. Bukti Bimbingan Skripsi
10. Surat Undangan Penguji
11. Lembar Revisi
12. Berita Acara Ujian Skripsi
13. Perangkat Pembelajaran
14. Dokumentasi penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu tolak ukur dan sarana untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik untuk menata masa depan, dimana nantinya peserta didik akan diarahkan dan dibekali dengan ilmu yang cukup agar dapat berguna untuk kemajuan suatu bangsa. Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan dengan baik. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam lingkup kehidupan manusia. Pendidikan tersebut berguna mempersiapkan generasi muda agar mereka memiliki kemampuan potensial dan kecerdasan emosional yang sangat tinggi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya, serta dapat menguasai berbagai macam keterampilan dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah dengan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung disekolah maupun di lingkungan sekitar. Pendidikan dilakukan sepanjang hayatnya agar peserta didik siap menghadapi rintangan untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkannya.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Bab I pasal I (1) berbunyi : “Pendidikan sebagai usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Di kehidupan saat ini semakin canggih teknologi dan informasi yang memberikan dampak baik dan buruk dalam kehidupan. Seperti halnya dapat menumbuhkan rasa belajar pada anak-anak yang tinggi dan dapat menimbulkan tidak ada motivasi untuk belajar lebih giat. Maka dari itu pembelajaran di sekolah sangat penting dilakukan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki dan dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat menumbuhkan semangat belajarnya. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses atau kegiatan yang mengandung serangkaian perbuatan dari guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif yang saling menunjang untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik anatar guru dan peserta didik ini merupakan syarat utama untuk berlangsungnya Proses Belajar Mengajar (PBM).

Hasil observasi dilapangan guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk penyampaian materi pelajaran kurang dari 20%. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah saat mengajar, dan akhirnya peserta didik hanya duduk dan mendengarkan lama kelamaan peserta didik menjadi mengantuk dan sibuk sendiri dengan aktifitasnya agar tetap nyaman dalam kelasnya. Tingkat kesulitan materi

pelajaran pada setiap jenjang kelas akan bertingkat sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif. Seperti pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang tingkat kesulitannya semakin bertambah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang sangat luas dan abstrak. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdiri dari berbagai macam disiplin ilmu seperti : ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki berbagai disiplin ilmu tersebut menuntut guru agar dapat menyampaikan materi dengan waktu yang telah disediakan dengan ringkas. Oleh sebab itu guru harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar materi dapat tersampaikan diterima, dan dimengerti oleh seluruh peserta didik. Arsyad (2009:2), menyatakan bahwa: guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Dimana guru harus menggunakan alat-alat yang tersedia dan mengembangkan keterampilannya untuk membuat media pembelajaran yang kongkret dan melibatkan peserta didik dalam penggunaannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan media berbasis media visual sebagai pembelajaran IPS pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia menjadi hal yang dapat dilakukan. Media yang dikembangkan dinamai dengan media ular tangga. Media ini memiliki

kelebihan atau keunggulan yaitu menarik, praktis dan sesuai. Dengan menggunakan media ini, diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sekaligus dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Materi IPS tentang Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis dan Agama di Provinsi Setempat sebagai Identitas Bangsa Indonesia pada Kelas IV”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran pada materi IPS di kelas IV SD masih menggunakan penguasaan konsep saja.
2. Guru masih menggunakan cara mendekte dalam kegiatan pembelajaran, sehingga suasana belajar dalam ruangan terkesan berpusat pada guru.
3. Proses pembelajaran di kelas kurang meningkatkan kreativitas peserta didik.
4. Dalam penyampaian materi, guru selalu menggunakan metode ceramah, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat tentang apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga

ketika ada umpan balik dari guru, peserta didik menjawab dengan membuka catatan dan bahkan peserta didik ada yang tidak mau bertanya jika mengalami kesulitan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, peneliti mampu membatasi masalah yang akan dibahas untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan timbul. Maka penelitian ini membatasi permasalahan yang memiliki faktor penyebab terbesar menurut pengamatan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Pengaruh penggunaan alat peraga ular tangga terhadap pemahaman peserta didik kelas IV SD.
2. Pembelajaran dibatasi pada penggunaan alat peraga ular tangga yang dibantu dengan menggunakan papan meja kayu dan kertas dalam media pada materi mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.
3. Hasil belajar yang akan diteliti dibatasi pada hasil belajar dalam aspek kognitif dan psikomotorik pada mata pelajaran IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV ?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan rumusann masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendiskripsikan kevalidan media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV.
2. Untuk mendiskripsikan kepraktisan media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial,

ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV.

3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran ular tangga dalam materi IPS tentang mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia pada kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu untuk memberikan ilmu yang bermanfaat dalam dunia pendidikan ataupun si pembaca mengenai alat media pembelajaran ular tangga dalam mata pelajaran IPS pada materi mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru, yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam penyampaian materi.

- b. Bagi kepala sekolah, sebagai referensi untuk memilah dan menentukan media mana yang baik dan cocok untuk pembelajaran IPS dengan memperhatikan karakteristik diri peserta didik dan menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas mengajar guru di Sekolah Dasar.
- c. Bagi peneliti lain, yaitu sebagai bekal yang akan menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung:SBAIgensindo
- Tegeh, Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Widoyoko Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Pustaka Pelajar; Yogyakarta, 2012
- Supriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Bandung:UPI Press
- Amirul, Fatkhan. 2017. *Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*, (online) tersedia <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/> diunduh 20 Mei 2020
- Ery Ayu. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle untuk kelas III SD*. Yogyakarta. (online), tersedia: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/12000/11556> diunduh 20 Mei 2020
- Mira Iswanti, Suminah. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Mengidentifikasi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Provinsi Setempat Melalui Model Crossword Puzzle Kelas IV Sekolah Dasar*. (online), tersedia: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/19411/11477/28493> diunduh 20 Mei 2020
- Rizky, Ristono, dkk. 2018. *Pengembangan Media Kartu Nusantara Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya*. (online), tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7353> diunduh

20Mei 2020

Haris Iskandar. 2017. *Modul-Beda Tapi Sama: Harmoni Dalam Keberagaman*. Jakarta

Kusumawati, Heny, dkk. 2017. *Buku Peserta didik - Tematik Terpadu*. Jakarta

Kusumawati, Heny, dkk. 2017. *Buku Guru - Tematik Terpadu*. Jakarta

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2012. Badung: Citra Umbara.