

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
Jihan Safitri
NIM. 201101040027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan IlmuKeguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Jihan Safitri
NIM. 201101040027



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Disetujui Pembimbing
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Muhammad Junaidi, M.Pd.I.
NIP. 198211192023211011

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at
Tanggal : 31 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua



Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198005072013211018

Sekretaris



Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I



2. Muhammad Junaidi, M.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



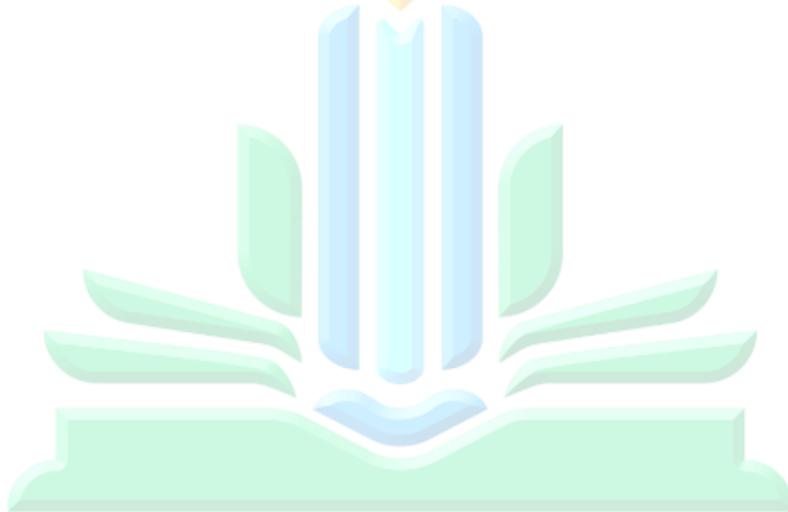
Dr. H. Abdul Muris, S.Ag, M.Si.
304242000031005

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ

رَبِّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl : 125)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahan (Surakarta: Ziyad, 2014)

PERSEMBAHAN

Segala puji bgi Allah SWT. yang maha pengasih lagi maha penyanyang dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Terucap syukur alhamdulillah atas rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Abdul Halim dan Ibu Nur Hasanah saya sangat berterimakasih karena sudah memberikan yang terbaik dan selalu mengusahakan apapun untuk saya. Karya ini saya persembahkan sebagai ucapan trimaksih kepada bapak dan ibu saya yang mendidik mulai dari saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. terima kasih dan segenap rasa hormat atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian do'a yang beliau berikan.
2. Abang saya Irvan Maulana dan Adik saya Ahmad Zidan Akbar yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasinya kepada saya sampai selesainya skripsi ini.
3. Terimakasih untuk keluarga besar saya yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan do'a yang diberikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di UIN KH. Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dari banyak pihak, sejak awal perkuliahan hingga tahap penyusunan skripsi ini pastilah sulit untuk terselesaikan. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini. Penulis sampaikan terimakasih khususnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M, CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.

3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ira Nurawati, M.Pd., selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I., selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.

11. Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd., selaku kepala sekolah MI Al-Hidayah Mangli Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Qurrotua'yun, S.Pd., selaku guru kelas IV-A MI Al-Hidayah yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Keluarga PGMI angkatan 2020 yang telah menemani saya selama perkuliahan ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 10 Mei 2024

Jihan Safitri
NIM. 201101040027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Jihan Safitri, 2024: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Permainan Ular Tangga,

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media pembelajaran juga berfungsi untuk memperjelas materi. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan sebuah alat yang terbuat dari bahan kayu triplek yang berbentuk seperti papan catur menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion.

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah yaitu sebagai berikut: (1) Bagaimana desain Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember. (2) Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) Menghasilkan produk berupa Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember. (2) Mengetahui kelayakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* atau R&D dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Subyek penelitian ini siswa kelas IV-A di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember yang berjumlah 32 siswa.

Hasil penelitian dan pengembangan media ini menunjukkan jika (1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember. (2) Kelayakan media ular tangga setelah melakukan uji validitas oleh 4 validator dengan perolehan rata-rata 91,25% sehingga media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil respon siswa pada uji skala kecil yaitu 90% dan uji skala besar dengan presentase 89% menunjukkan tingkat ketertarikan siswa kelas IV-A sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	24

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	45
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	45
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	50
C. Uji Coba Produk	56
D. Desain Uji Coba.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	71
A. Sejarah Media yang Dikembangkan.....	71
B. Profil MI Al-Hidayah Mangli.....	71
C. Penyajian Data Uji Coba	75
D. Analisis Data	100
E. Revisi Produk	105
BAB V KAJIAN DAN SARAN	108
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	108
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	112
C. Kesimpulan.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	121
RIWAYAT HIDUP	146

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Penskoran Skala Likert	68
Tabel 3.2 Presentase Validasi Skala Likert.....	69
Tabel 3.3 Presentase Respon Peserta Didik.....	70
Tabel 4.1 Jumlah Siswa MI Al-Hidayah.....	74
Tabel 4.2 Prasarana Pendidikan MI Al-Hidayah	75
Tabel 4.3 Capaian Pembelajaran.....	79
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	91
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	93
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	94
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	95
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli.....	99
Tabel 4.9 Hasil Validasi Keempat Validator	101
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Skala Kecil.....	102
Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa Skala Besar.....	104

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
Gambar 3.1 Tahapan ADDIEE.....	50
Gambar 4.1 Pembuatan Rancangan Media Ular Tangga	82
Gambar 4.2 Alat dan Bahan	84
Gambar 4.3 Potongan Beberapa Kayu Triplek.....	85
Gambar 4.4 Potongan Kayu Triplek Berukuran 10 cm x 5 cm	86
Gambar 4.5 Potongan Kayu dengan Panjang 40 cm x 2 cm	86
Gambar 4.6 Pemasangan Kayu di Bagian Pinggir	87
Gambar 4.7 Kayu Triplek yang Berbentuk Kantong.....	87
Gambar 4.8 Pemasangan Engsel	88
Gambar 4.9 Pegangan Plastik dan Pengait Kayu	88
Gambar 4.10 Dadu dan Pion pada Media Ular Tangga.....	89
Gambar 4.11 Proses Menge-cat Media Ular Tangga	89
Gambar 4.12 Bagian Luar Media yang telah di Cat.....	89
Gambar 4.13 Bagian Dalam Media yang telah di Cat.....	90
Gambar 4.14 Dadu dan Pion yang telah di Cat	90
Gambar 4.15 Kartu Soal dan Kartu Perintah.....	91
Gambar 4.16 Proses Penyampaian Materi.....	97
Gambar 4.17 Menjelaskan Tata Cara Penggunaan Media Ular Tangga	97
Gambar 4.18 Penerapan Media Ular Tangga	98
Gambar 4.19 Penyebaran Angket.....	98

Gambar 4.20 Siswa Mengisi Angket.....	103
Gambar 4.21 Media Ular Tangga Sebelum Revisi.....	106
Gambar 4.22 Media Ular Tangga Setelah Revisi.....	106
Gambar 4.23 Buku Panduan Media Ular Tangga	107



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran pendidikan sangatlah penting terutama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seperti yang telah tertuang pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, tujuan yang ingin dicapai negara Indonesia juga tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dengan fokus pada pengembangan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹

Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.²

Agar proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas serta

¹ Sekretariat Negara Republik Indonesia Undang-Undang No.20 tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 3

² Yoko Feriandi dan Abdul Haris Indrakusuma, (2019), "Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X", *Journal of Computer and Information Technology*, Vol. 3, No. 1, 7

meningkatkan hasil pembelajaran maka penggunaan media sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.³ Pemanfaatan media pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan kualitas Pendidikan.⁴

Pemanfaatan media yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar serta pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian suasana belajar yang dulunya pasif, serta membosankan, dapat berubah menjadi aktif dan disertai dengan partisipasi para siswa yang menjadi lebih interaktif.⁵

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar relevan dengan penjelasan Al-Quran Surah An-Nahl ayat 89:

³ Aditin putra nunuk suyani, achmad setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 3

⁴ Siska Susetyaningsih, (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X", *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, Vol. 4, No. 2, 148

⁵ Baharuddin, (2015), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran", *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1, No. 2, 116

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ ۗ

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿١٨٩﴾

Artinya : “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan kami turunkan kepadamu Al kitab (Al-qur’an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”. (QS. An-Nahl : 89)⁶

Ayat ini secara tidak langsung memberikan petunjuk kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat / benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-qur’an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Ayat di atas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat An-Nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al-qur’an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media pembelajaran juga berfungsi untuk memperjelas materi. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hal

⁶ Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019, (Jakarta: Kementerian Agama, 2019)

tersebut dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa yang akan menjadi tolak ukur seorang pendidik yang berkualitas. Seorang pendidik harus peka terhadap pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, agar dapat membuat media pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa. Seperti media permainan ular tangga dapat membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion. Menurut Randi Catono Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang menggunakan alat seperti dadu dalam permainan.⁷ Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain.⁸

Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti gadget. berkaitan dengan hal itu, peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap

⁷ Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)

⁸ Teguh Sumantoro Dan Joko, "pembelajaran kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik", *jurnal pendidikan teknik elektro*, 2.2(2013), 779-85.

permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan sarana pembelajaran peserta didik.

Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran siswa SD yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Pendidikan Pancasila mengajarkan siswa untuk lebih mengenal simbol negara, dasar negara, hingga perilaku yang sesuai dengan Pancasila. Mata pelajaran ini menjadi dasar bagi siswa dalam menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2024 di MI Al-Hidayah Mangli Jember, diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka. Dalam kegiatan pembelajaran guru jarang memanfaatkan media pembelajaran, penyampaian materi oleh guru di dalam kelas juga masih mengalami kesulitan salah satunya disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media dan keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran.⁹

Pada saat kegiatan wawancara, Qurrotua'yun selaku guru kelas IV-A sebagai narasumber menjelaskan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila media yang digunakan hanya buku, papan tulis, booklet dan terkadang menggunakan *power point* saja tidak menggunakan media lainnya.¹⁰ Selain itu, guru di MI Al-Hidayah juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga siswa sulit memproyeksikan. Maka dari itu media yang digunakan lebih banyak menggunakan media

⁹ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024.

¹⁰ Qurrotua'yun, diwawancara oleh peneliti, Jember, 07 Februari 2024.

pembelajaran konvensional seperti papan tulis. Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya yaitu media permainan ular tangga.

Pembelajaran dengan media seadanya seperti papan tulis tersebut membuat siswa menjadi bosan dan kurang antusias karena pembelajaran yang sedang berlangsung terkesan monoton, serta membuat siswa lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku, mengantuk dan melamun. Kondisi pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran, dan siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru menemukan karakteristik siswa yang berbeda-beda selama pembelajaran. Ada yang lancar dalam pembelajaran tanpa mengalami kesulitan, disisi lain tak sedikit juga yang mengalami kesulitan. Salah satu faktor kesulitan siswa dalam mencerna materi yaitu media yang kurang menarik

Media permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi, penggunaan media kreatif dan tampilan yang menarik diharapkan akan memudahkan peserta didik dalam belajar. Penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Kelebihan media permainan ular tangga yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa serta permainan ular tangga juga dapat

membentuk sikap dan keterampilan yaitu melalui kerja sama setiap kelompok. Dengan adanya media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV tentang “Keutuhan NKRI” akan membantu siswa mudah memahami materi, pembelajaran menjadi lebih bervariasi tidak monoton, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan pengembangan media permainan ular tangga.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang minim diakibatkan oleh kurangnya kreativitas dan inovasi guru serta kesibukan guru yang semakin padat. Guru juga mengalami kesulitan dalam menemukan media yang cocok untuk materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pada uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah

Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk berupa Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember.
2. Mengetahui kelayakan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk seperti permainan ular tangga materi keutuhan NKRI kelas IV. Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Media permainan ular tangga dibuat sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media visual yang berbentuk cetak menggunakan kayu triplek dengan ukuran 40 cm x 40 cm yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur di antaranya papan permainan, dadu, pion, kartu yang berisi soal, kartu perintah, kartu jawaban, dan buku panduan.

3. Papan permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur dengan alas kayu triplek yang dikombinasikan dengan berbagai warna disetiap kolomnya. Terdapat beberapa kolom yang berisi pertanyaan dan perintah. Serta dilengkapi dengan gambar ular yang menunjukkan turun kekolom yang dituju dan gambar tangga menunjukkan naik kekolom yang dituju.
4. Permainan ular tangga terdapat beberapa kartu di antaranya kartu soal, kartu perintah dan kartu jawaban. Untuk mendapatkan sebuah kartu, pemain harus mengundi dadu dan bermain dimana kolom yang didapat, maka selanjutnya pemain dapat membuka kartu sesuai nomor kolom yang didapat.
5. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada kotak atau kolom dalam papan permainan ular tangga.
6. Permainan ular tangga dilengkapi dengan cara permainan dan terdapat berbagai macam kartu yang setiap kartunya terdapat beberapa soal yang didalamnya jika menjawab dengan benar dapat maju kekotak berikutnya serta mendapat poin dan jika salah tetap dikotak sampai menunggu kembali giliran mengundi dadu.
7. Media permainan ular tangga ini berisikan materi keutuhan NKRI kelas IV SD/MI.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan siswa akan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media permainan ular tangga pada pelajaran pendidikan pancasila mengarahkan kegiatan belajar yang positif. Dengan pengembangan media ini siswa diharapkan tidak bosan pada mata pelajaran pendidikan pancasila, melainkan menjadi pelajaran yang disukai oleh siswa. Tidak hanya disukai, tetapi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila yang maksimal.

Ada beberapa manfaat penelitian dan pengembangan ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih termotivasi lagi untuk belajar dan dapat lebih mudah untuk memahami pelajaran. Siswa juga dapat belajar kapan pun, karena media permainan ular tangga dapat dimainkan bersama teman tidak hanya saat pembelajaran pendidikan pancasila.

2. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan masukan untuk pendidik sebagai alternatif lain pada proses pembelajaran yang digunakan selama ini, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan pada penelitian ini memberikan sebuah kontribusi baru untuk kepala sekolah dan guru. Dan terkait dalam sarana prasarana di sekolah dalam kegiatan belajar mengajar dikelas yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember khususnya pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai tambahan literatur dan referensi yang berkaitan dengan pengembangan media permainan ular tangga.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai masukan atau referensi untuk dasar pengembangan media yang serupa dan dapat dijadikan sebagai ide kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

a. Asumsi Penelitian dan Pengembangan.

1. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keutuhan NKRI.

3. Desain pada media ini dibuat semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam belajar.
 4. Produk yang dibuat berupa media permainan ular tangga
 5. Siswa bisa bermain sambil belajar di dalam maupun di luar ruang kelas.
 6. Media ini memiliki ukuran yang proporsional sehingga mudah dibawa.
- b. Keterbatasan penelitian dan Pengembangan.
1. Media pembelajaran ini hanya ada satu jadi tiap kelompok bermain secara bergantian.
 2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya di ujicobakan di kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember.
 3. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas IV pada materi keutuhan NKRI.
 4. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diuji pada tahap kelayakan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran baik dalam kelas maupun luar kelas dengan

tujuan untuk memudahkan para guru dalam menyampaikan materi dan informasi pada siswa selama pembelajaran.

2. Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran berupa permainan dua dimensi yang bertujuan sebagai media untuk belajar sambil bermain. Permainan ular tangga ini merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Penggunaan media permainan ular tangga ini sangat cocok dipadukan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena dengan menggunakan model pembelajaran TGT tersebut penggunaan media permainan ular tangga lebih optimal.

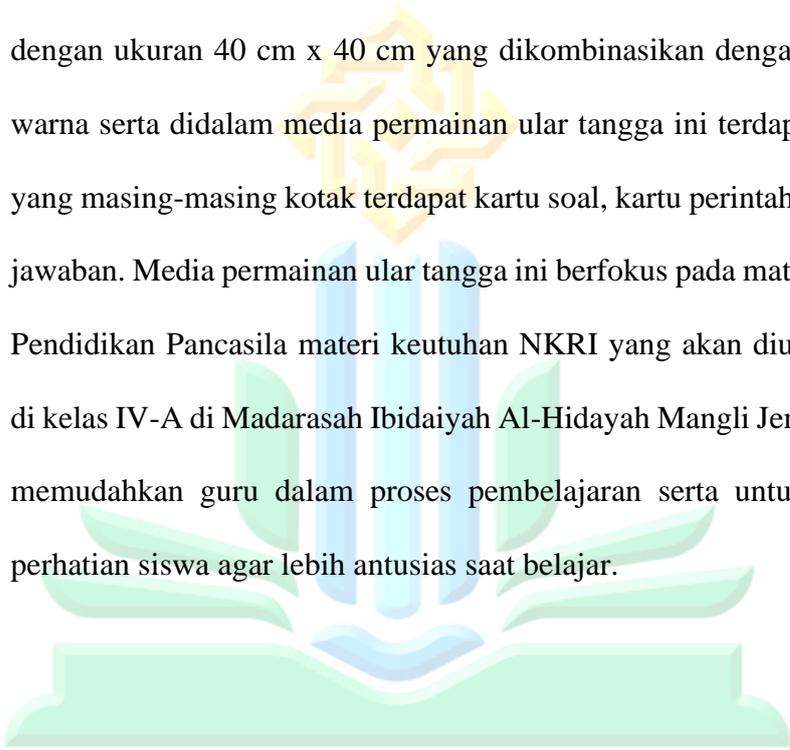
3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan *tournament*, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk mengembangkan point bagi skor timnya.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila adalah upaya sistematis untuk menyampaikan nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar Pancasila kepada individu, dengan tujuan membentuk karakter, moral, dan sikap positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan definisi istilah, maka yang dimaksud Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember adalah sebuah pengembangan media berupa permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur dengan bahan dasar kayu triplek dengan ukuran 40 cm x 40 cm yang dikombinasikan dengan berbagai warna serta didalam media permainan ular tangga ini terdapat 3 kotak yang masing-masing kotak terdapat kartu soal, kartu perintah, dan kartu jawaban. Media permainan ular tangga ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keutuhan NKRI yang akan diuji cobakan di kelas IV-A di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran serta untuk menarik perhatian siswa agar lebih antusias saat belajar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Halimatul Nadiyah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember”.¹¹

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang mana model ini memiliki lima tahapan yang terdiri dari *Analyse* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian ini yaitu tingkat kevalidan media pembelajaran permainan ular tangga materi sistem saraf manusia dapat dikategorikan sangat validan dengan perolehan persentase total validasi soal 85,83%, validasi materi 95,3%, validasi media 92,38% dan guru biologi 95,9%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga materi sistem saraf manusia dapat dikategorikan sangat efektif.

¹¹ Halimatul Nadiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)

Dari penelitian terdahulu di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model penelitian ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu materi dalam penelitian terdahulu yaitu sistem saraf manusia sedangkan materi pada penelitian yang akan dikembangkan yaitu tentang keutuhan NKRI. Subjek dalam penelitian ini juga berfokus pada siswa SMA sedangkan penelitian yang akan dikembangkan berfokus pada siswa SD/MI.

- b. Penelitian ini dilakukan oleh Selly Anggun Dilla Puspita “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik”.¹²

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*research and development*) dengan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implement, evaluate*), yang subjeknya peserta didik kelas I UPT SDN 68 Gresik. Data penelitian diperoleh dari wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil validasi produk mendapatkan kriteria valid dengan nilai dari validator ahli materi 100%, validator ahli media 92,5% validator ahli pembelajaran 87,5%. Hasil persentase tersebut dikategorikan valid sehingga media dapat

¹² Selly Anggun Dilla Puspita, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik” (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023)

diujicobakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. pembelajaran.

Dari penelitian terdahulu di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model penelitian ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media permainan ular tangga berbantuan *Flash Card* sedangkan penelitian yang akan dikembangkan hanya mengembangkan media permainan ular tangga saja serta materi dalam penelitian terdahulu yaitu mengenal kosakata sedangkan pada penelitian yang akan dikembangkan yaitu tentang keutuhan NKRI.

- c. Penelitian ini dilakukan oleh Shofiyatul Munawwaroh dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember”.¹³

Dalam penelitian ini menggunakan metode (R&D) *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE . Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember tahun 2023-2024 yang berjumlah 25 siswa. Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan bahwa

¹³ Shofiyatul Munawwaroh, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)

Validator media memperoleh presentase 96% yang kreterianya sangat valid. kemudian validator materi memperoleh presentase 89% dan termasuk kreteria sangat valid. selain itu validator pembelajaran memperoleh presentase 90% yang termasuk juga dalam kreteria sangat valid. dari ke 3 validator tersebut memperoleh presentase rata rata 91% sehingga media ini dikatakan valid atau layak digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari penelitian terdahulu di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model penelitian model ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu materi dalam penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang akan dikembangkan berfokus pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

d. Penelitian ini dilakukan oleh Yolanda Aryani dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”.¹⁴

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* atau R&D dengan model penelitian ADDIE. Teknik pengumpulan data

¹⁴ Yolanda Aryani, “Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)

yaitu wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan angket, uji normalitas, dan uji sample paired *t-test*. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan bahwa media pembelajaran ular tangga ini layak dan mendapatkan validasi oleh ahli media dan ahli materi 92% bahwasannya media ular tangga cukup baik digunakan pada proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Dari penelitian terdahulu di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model penelitian model ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya mengembangkan media serta materi dalam penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

- e. Penelitian ini dilakukan Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, dan Maya Kartika Sari dengan judul “Pengembangan Media

Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD”.¹⁵

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil perhitungan diperoleh ketuntasan media permainan dengan meraih skor 93,36% untuk ahli media, 95,38% untuk ahli materi, dan respon guru diperoleh 84,61%, untuk mengetahui presentase angket respon siswa yang berjumlah 26 siswa maka dilakukan perhitungan rata-rata dan diperoleh skor 93,69%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga termasuk dalam kategori valid atau layak digunakan untuk pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Dari penelitian terdahulu di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan menggunakan model penelitian model ADDIE.

Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu hanya mengembangkan media pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media menggunakan model pembelajaran serta materi dalam penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian yang akan dikembangkan berfokus pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

¹⁵ Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, dan Maya Kartika Sari, “Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD” Artikel Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, Vol. 1 No. 4 Oktober 2023

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
1.	Halimatul Nadiyah (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian berfokus pada siswa kelas XI SMA 2. Berfokus pada materi sistem saraf manusia 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran permainan ular tangga dikategorikan sangat valid 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek berfokus pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember 2. Mengembangkan media permainan ular tangga 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan pancasila 4. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE
2.	Selly Anggun Dilla Puspita (2023) “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan <i>Flash Card</i> Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I Upt SDN 68 Gresik”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media permainan ular tangga 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media permainan ular tangga berbantuan flash card sedangkan penelitian yang akan dikembangkan hanya media permainan ular tangga saja 2. Subjek penelitian berfokus pada kelas I SD 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek berfokus pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember 2. Mengembangkan media permainan ular tangga 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan Pancasila 4. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE

No	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
			kevalidan media permainan ular tangga dikategorikan sangat valid	
3.	Shofiyatul Munawwaroh (2023) “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media permainan ular tangga 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Model penelitian yang digunakan model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian siswa kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda 2. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek berfokus pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember 2. Mengembangkan media permainan ular tangga 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan pancasila 4. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE
4.	Yolanda Aryani (2023) “Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media ular tangga 2. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 3. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu hanya mengembangkan media pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan produk saja 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek berfokus pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember 2. Mengembangkan media permainan ular tangga 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan Pancasila 4. Model penelitian yang digunakan

No	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	2	3	4	5
			2. Subjek penelitian siswa kelas V MIN 5 Jember 3. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran	yaitu model ADDIE
5.	Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, dan Maya Kartika Sari (2023) "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD"	1. Mengembangkan media ular tangga 2. Subjek penelitian siswa kelas IV SD 3. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE	1. Penelitian terdahulu menghasilkan produk dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya menghasilkan produk saja 2. Berfokus pada mata pelajaran IPS 3. Hasil validasi dan angket menunjukkan bahwa media ular tangga termasuk dalam kategori valid atau layak digunakan untuk pembelajaran	1. Subjek berfokus pada siswa kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember 2. Mengembangkan media permainan ular tangga 3. Berfokus pada pembelajaran pendidikan Pancasila 4. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE

Kesimpulan keterbaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah peneliti mengembangkan sebuah media permainan ular tangga, media ini dibuat menggunakan kayu triplek sehingga media pembelajaran dapat digunakan berulang dalam jangka waktu yang lama.

B. Kajian Teori

a. Pengembangan Media Pembelajaran

1) Pengertian pengembangan media pembelajaran

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan diuji cobakan keefektifan produk yang telah dibuat. Pengembangan bukan hanya sekedar menciptakan produk, tetapi juga mempertanggungjawabkan produk yang telah diciptakan.¹⁶ Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk pendidikan.

Media diperoleh dari bahasa latin “medium” (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima.¹⁷ Menurut Gegne dan

¹⁶ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung. Alfabeta,2015), 407.

¹⁷ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), 4.

Briggs di dalam buku Wanda Wibawanto media didefinisikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar dalam bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan.¹⁸ Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran secara umum adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan

sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.²⁰ Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang dapat mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri

¹⁸ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5

¹⁹ Ega Rima Wati, “*Ragam Media Pembelajaran*“, (Kata Pena, 2016), 2-3.

²⁰ Nurdyansyah Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Umsida Press, 2019), 46, <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pembelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan siswa dan pikiran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.²¹

2) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran berlangsung.²² Dengan media pembelajaran guru tidak hanya menjelaskan pembelajaran secara verbal saja, tetapi dapat dilakukan dengan gambar, video, teks, dan suara. Ketiga, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi.

²¹ Ega Rima Wati, 3-5.

²² Septy Nur Fadilah, M.pd.dan 4A *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Media Pembelajaran*, (Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021), 9

Media dapat menyajikan bentuk konkret atau contoh dari sikap-sikap atau keterampilan yang hendak ditanamkan pada siswa. Dengan media pembelajaran, siswa akan lebih tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media sehingga mampu membentuk sikap positif siswa, perkembangan sekaligus terampil dalam menggunakan teknologi. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa, hal ini juga dapat meningkatkan daya tahan siswa terhadap materi yang sudah dipelajari.²³

3) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang tidak dapat di pisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menunjang tercapainya suatu hasil belajar yang maksimal.

Media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yakni sebagai berikut:

a) Media visual

Pengertian dari media visual sendiri yaitu adalah suatu sumber ataupun alat belajar yang didalamnya memiliki pesan dan informasi yang mencakup materi pembelajaran yang dibuat dengan kreatif dan menarik, dimana nantinya media ini hanya dapat digunakan dengan panca indera penglihatan

²³ Hambali, *Landasan Media Pembelajaran, modul 4, Vol, 13, 2020*

saja.²⁴ Contohnya seperti gambar, foto, poster, peta, globe, komik, dan masih banyak lagi.

b) Media audio

Media audio adalah media pembelajaran yang didalamnya sama sama memuat pesan dan informasi mengenai materi pembelajaran, bedanya media audio ini disajikan dalam bentuk suara, sehingga pada penerapannya hanya dapat digunakan melalui panca indera pendengaran saja.²⁵ Contoh dari media audio adalah radio, alat perekam, dan lain lain.

c) Media audiovisual

Media audio visual merupakan sebuah alat atau media pembelajaran yang juga sama sama memuat informasi ataupun pesan mengenai materi pembelajaran, namun cara penyampaianya yaitu berupa gambar dan juga suara sehingga dapat di gunakan dengan cara di dengar dan dilihat.²⁶ Adapun contohnya yaitu televisi, video, film, dan masih banyak sebagainya.

Dari adanya paparan diatas mengenai jenis jenis media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pada setiap jenis media pembelajaran masing masing memiliki kelebihan dan kekurangan, maka dari itu para pendidik harus dapat

²⁴ Susanti & Affrida., “Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran”. 2018, 5, <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1635>.

²⁵ Susanti & Affrida, 10

²⁶ Susanti & Affrida, 12

menyesuaikan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan agar nantinya media dapat berguna secara maksimal.

b. Media Permainan Ular Tangga

1) Pengertian Media Permainan Ular Tangga

Permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki manfaat besar bagi pembentukan diri. Permainan pada hakikatnya adalah suatu bentuk kreasi dan harus memberikan kesenangan kepada pemainnya. dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kreasi yang memberikan kesenangan bagi pemainnya dengan berinteraksi si antar sesama pemain dan mengikuti aturan-aturan dalam permainan.²⁷

Alamsyah said mengemukakan bahwa ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.²⁸ Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion. Media permainan ular tangga ini bersifat interaktif, menyenangkan, mendidik dan menghibur. Hal tersebut membuat permainan ini digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik serta menyenangkan.

²⁷ Dian Maharani, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas 4 di SDN Kepatihan 01 Jember", Skripsi, 2018, Universitas Jember, 15

²⁸ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, "95 strategi mengajar multiple intelegences mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar peserta didik" (Jakarta : Prendamedia Group, 2016), 240.

Permainan ular tangga ini merupakan salah satu permainan yang ada di Indonesia, permainan ular tangga ini adalah permainan tradisional yang saat ini kurang diminati oleh anak-anak karena seiring perkembangan zaman membuat teknologi semakin canggih dan membuat permainan ini terlupakan bahkan tergantikan oleh gadget.

Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang menggunakan alat seperti dadu dalam permainan.²⁹ Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang penggunaannya dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Direktorat Nilai Budaya mengatakan bahwa, setiap permainan tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak.³⁰

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada siswa.³¹

²⁹ Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 4.

³⁰ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), 3.

³¹ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1, year (2021), 70

Media permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang inovatif sehingga mempermudah siswa untuk mengingat materi yang sedang diajarkan, membuat siswa untuk bekerjasama, dan membuat siswa aktif dalam belajar sambil bermain. Pada dasarnya manusia mempunyai sifat ingin tahu. Dengan demikian media permainan ular tangga dapat diharapkan menjadi media yang memiliki daya tarik siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar di sekolah.³²

Media permainan ular tangga adalah papan permainan yang dibagi dalam beberapa kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan ke kotak lainnya dan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.

Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Hal tersebut yang membuat peneliti mencoba membangkitkan kembali minat anak-anak pada permainan ini terutama pada permainan tradisional serta meneliti apakah

³² Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1) 2019, 52-69.

permainan ular tangga ini memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran. Penggunaan permainan ini juga bertujuan untuk mengingatkan kembali pada siswa mengenai permainan tradisional yang sudah mulai jarang digunakan oleh anak-anak pada saat ini.

Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.³³

Penulis menyimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion.

³³ Dewi Ayu Amaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran IPS Di Smp Muhammadiyah 15 Lamongan", Vol. 4 No. 2 (2018), p. 101, <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7314>.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Kelebihan media permainan ular tangga sebagai berikut:

- 1) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan.
- 2) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 3) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 4) Siswa akan menjawab pertanyaan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- 5) Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.³⁴

Kekurangan media permainan ular tangga sebagai berikut:

- 1) Dimungkinkan menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui siswa.
- 2) Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan.
- 3) Tanpa pengawasan yang intensif dari guru, siswa dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja tanpa menyerap nilai-nilai tujuan digunakan media pembelajaran ini.
- 4) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah yang besar.

³⁴ Umriah, "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial Kelas V SDN 015 Sumberejo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar 2017" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2017), 17.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

- a. Permainan dimulai dari nomor 1 dan diakhiri nomor 50.
- b. Guru membagi seluruh siswa di kelas menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 8 orang.
- c. Guru menjelaskan aturan permainan.
- d. Guru menjelaskan jika kelompok yang telah menyelesaikan soalnya terlebih dahulu dan menjawab dengan benar dengan point terbanyak akan mendapat *reward*.
- e. Setiap pemain dalam tiap kelompok menentukan permainan yang pertama dengan cara undian.
- f. Pemain pertama melemparkan dadu, kemudian meletakkan pion pada kotak sesuai dengan jumlah titik pada mata dadu.
- g. Pemain mengambil soal yang tersedia pada kotak yang berisi kartu soal. Kemudian pemain menjawab soal.
- h. Jika mendapat kartu perintah maka pemain harus mengikuti isi dari kartu perintah tersebut.
- i. Bagi siswa yang belum mendapat giliran bermain membantu kelompoknya untuk menjawab pertanyaan.
- j. Setelah menjawab pertanyaan permainan dilanjutkan oleh kelompok berikutnya dan seterusnya.
- k. Setiap jawaban benar akan mendapat poin.
- l. Pemenang ditentukan oleh kelompok yang lebih dahulu mencapai *finish* dan mendapatkan skor tertinggi.

d. Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing individu.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus mampu mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran yang tidak hanya mengutamakan hasil dengan pengetahuan tetapi bagaimana siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal dengan memiliki sikap yang selalu bertanggung jawab. Sehingga nilai yang dicapai bukan hanya angka melainkan sikap yang baik yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)

1) Makna Negara Kesatuan Republik Indonesia

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah

Negara Kepulauan yang berciri nusantara. Indonesia adalah negara yang terletak di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik, dan antara Benua Asia dan Australian. NKRI terbagi atas daerah-daerah provinsi, dan daerah propinsi terbagi atas daerah Kabupaten dan Kota yang bersifat otonom. Daerah provinsi, daerah kabupaten dan kota berwenang mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat. Hal ini berdasarkan prakarsa sendiri dan aspirasi masyarakat.

Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki rakyat, wilayah, dan pemerintahan yang berdaulat. Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia meliputi seluruh tanah air Indonesia, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) adalah bentuk negara yang terdiri atas banyak wilayah/kepulauan yang tersebar dengan keanekaragaman adat, suku, budaya, dan keyakinan.

Bentuk Negara Republik Indonesia adalah negara kesatuan. Negara Republik Indonesia sebagai negara kesatuan menganut asas desentralisasi dalam penyelenggaraan pemerintahan. Asas ini memberikan kesempatan dan keleluasaan kepada daerah untuk menyelenggarakan otonomi daerah.

Keutuhan NKRI sangat penting, karena wilayah NKRI sebagai tempat kelangsungan kehidupan bangsa Indonesia.

Walaupun kita sudah bertekad sebagai bangsa satu, namun tidak menutup kemungkinan terjadinya ancaman baik dari dalam maupun dari luar negeri.³⁵

- 2) Faktor-faktor yang dapat memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

³⁵ Suparlan Al Hakim, dkk “*Pendidikan Kewarganegaraan*”, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 18

Ada tiga faktor yang dapat memperkuat Persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ketiga faktor tersebut merupakan pemersatu seluruh bangsa Indonesia. Ketiga faktor tersebut dapat mempersatukan perbedaan dan keanekaragaman yang telah mewarnai kehidupan bangsa Indonesia. Perbedaan suku bangsa, agama, bahasa dan sebagainya dapat dipersatukan dengan menjalankan nilai-nilai yang terdapat dalam ketiga faktor tersebut, sehingga pada akhirnya akan memperkuat Persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ketiga faktor tersebut yaitu sebagai berikut:

a. Pancasila

Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Pancasila sebagai dasar negara, pedoman, dan petunjuk hidup bagi bangsa Indonesia sangat berperan sebagai pemersatu bangsa, Pancasila dapat menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pancasila dapat memperkokoh Persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal itu dikarenakan nilai-nilai Pancasila bersifat universal atau menyeluruh. Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa, pemersatu bangsa, dan perjanjian luhur bangsa. Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-

hari dapat menjadi faktor mendorong persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Pancasila oleh bangsa Indonesia digunakan sebagai pandangan hidup dan dasar negara. Artinya, semua penyelenggaraan pemerintahan negara harus didasarkan pada Pancasila.

b. Sumpah Pemuda

Sumpah pemuda merupakan sumpah yang menunjukkan kebulatan tekad dari seluruh pemuda Indonesia yang merupakan unsur utama perjuangan bangsa dalam melawan penjajah untuk mempersatukan seluruh rakyat Indonesia dalam perjuangan meraih kemerdekaan. Dalam isi rumusan Sumpah Pemuda tersebut terkandung nilai utama yaitu satu nusa (tanah air), satu bangsa dan satu bahasa, yaitu Indonesia. Ikrar satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa telah menjadi penyemangat bangsa Indonesia untuk bersatu.³⁶

Ikrar ini juga telah memberikan manfaat-manfaat lainnya seperti mempererat hubungan kekeluargaan dan persaudaraan diantara bangsa Indonesia; membina kerukunan hidup dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; dan menumbuhkan kesadaran bahwa ancaman

³⁶ Rosalinah, "Modul Pembelajaran SMA PPKn". (Depok: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 17

terhadap satu pulau atau daerah berarti ancaman bagi seluruh tanah air Indonesia. Nah, ikrar inilah yang dapat memperkokoh Persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia.³⁷

c. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika

Semboyan Bhinneka Tunggal Ika tertulis pada lambang Garuda Pancasila. Bhinneka Tunggal ika, artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Makna yang terkandung di dalamnya meskipun berbeda-beda pada hakikatnya bangsa Indonesia tetap satu kesatuan. Semboyan ini menggambarkan persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang memiliki keberagaman suku bangsa, budaya, bahasa daerah, agama dan kepercayaan, ras, maupun antargolongan.

Bhinneka Tunggal Ika sebagai pemersatu bangsa.

Bhinneka Tunggal Ika sebagai perekat berbagai budaya dari suku bangsa di Indonesia. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika mengukuhkan Indonesia sebagai bangsa yang bersatu, bangsa yang mau menghargai perbedaan, dan bangsa yang senantiasa menghormati keragaman budaya yang berpijak pada nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara.

³⁷ Rosalinah, 18

Semboyan Bhinneka Tunggal Ika sangat penting bagi negara Indonesia yang memiliki keanekaragaman suku, bangsa, budaya, bahasa, maupun agama. Bhineka Tunggal Ika artinya walaupun indonesai adalah bangsa yang majemuk dan multikultural, bangsa Indonesia tidak terpecah tetap bersatu dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.

3) Sikap dan perilaku yang menjaga dan membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Setiap warga negara Indonesia harus menunjukkan sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia harus di jauhi karena dapat memecah belah persatuan dan kesatuan bangsa. Sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia harus diterapkan di berbagai lingkungan.³⁸

1. Sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Menjaga dan mempertahankan keutuhan NKRI merupakan tanggung jawab seluruh warga negara Indonesia. Sikap dan perilaku warga negara yang mencerminkan menjaga keutuhan Negara Kesatuan

³⁸ Fatma Indahwati, *Pendidikan Pancasila*. (Surakarta: Putra Nugraha, 2023), 26

Republik Indonesia harus diterapkan dalam berbagai lingkungan sebagai berikut.

a. Lingkungan Keluarga

Sikap dan perilaku yang mencerminkan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan keluarga sebagai berikut.³⁹

- 1) Menjaga ketenteraman dalam keluarga.
- 2) Membantu meringankan beban keluarga.
- 3) Saling menolong apabila ada anggota keluarga kesulitan.
- 4) Membaca buku-buku yang sejarah perjuangan bangsa.
- 5) Mengibarkan bendera merah putih di depan rumah pada hari besar nasional.

b. Lingkungan Sekolah

Sikap dan perilaku yang mencerminkan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan sekolah sebagai berikut.

- 1) Menaati tata tertib sekolah.
- 2) Melaksanakan upacara bendera setiap hari Senin.
- 3) Menjalani kerja sama antarsiswa tanpa pandang bulu.

³⁹ Fatma Indahwati, 26

- 4) Menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
- 5) Menjaga kebersihan dan ketertiban sekolah.

c. Lingkungan Masyarakat

Sikap dan perilaku yang mencerminkan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan masyarakat sebagai berikut.

- 1) Berpartisipasi dalam kegiatan siskamling.
- 2) Ikut bergotong-royong dalam masyarakat.
- 3) Tidak membuang sampah di sembarang tempat.
- 4) Memelihara kerukunan dengan sesama warga masyarakat.⁴⁰

d. Lingkungan Berbangsa dan Bernegara

Sikap dan perilaku yang mencerminkan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan berbangsa dan bernegara sebagai berikut.

- 1) Membayar pajak secara tertib.
- 2) Menjaga kelestarian tanah air Indonesia.
- 3) Menjaga fasilitas-fasilitas umum.
- 4) Mematuhi peraturan lalu lintas.

2. Sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

⁴⁰ Fatma Indahwati, 27

Sikap dan perilaku warga negara yang mencerminkan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia harus diterapkan dalam berbagai lingkungan sebagai berikut.⁴¹

a. Lingkungan Keluarga

Sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan keluarga sebagai berikut.

- 1) Tidak mematuhi nasihat orang tua.
- 2) Tidak mau membantu anggota keluarga yang kesulitan.
- 3) Berbicara dengan keras dengan orang yang lebih tua.
- 4) Membuat suasana rumah menjadi gaduh.

b. Lingkungan Sekolah

Sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan sekolah sebagai berikut.

- 1) Terlambat datang ke sekolah.
- 2) Membolos sekolah.
- 3) Menyontek saat ulangan.
- 4) Membeda-bedakan dalam pergaulan.

⁴¹ Fatma Indahwati, 27

c. Lingkungan Masyarakat

Sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan masyarakat sebagai berikut.

- 1) Tidak mau ikut dalam kegiatan gotong royong
- 2) Membuat kekacauan di lingkungan tempat tinggal.
- 3) Membuang sampah di sungai.
- 4) Memberi bantuan dengan membeda-bedakan.

d. Lingkungan Berbangsa dan Bernegara

Sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di lingkungan berbangsa dan bernegara sebagai berikut.

- 1) Merusak fasilitas umum.
- 2) Melanggar aturan lalu lintas.
- 3) Melakukan perbuatan korupsi.
- 4) Tidak mau membayar pajak.
- 5) Membuang limbah di sungai.⁴²

⁴² Fatma Indahwati, "Pendidikan Pancasila". (Surakarta: Putra Nugraha, 2023), 26-28

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember berupa metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.⁴³

Jenis penelitian menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dari ahli materi meliputi aspek isi pembahasan, kualitas materi pembelajaran, dan evaluasi. Data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran meliputi aspek kemenarikan tampilan dan ketepatan pemilihan bahan. Data yang diperoleh dari ahli bahasa meliputi tata bahasa dalam buku panduan media. Data yang diperoleh dari angket respon siswa meliputi aspek kemenarikan media dan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.

1. Model Penelitian dan Pengembangan

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 297

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan, yang dimana biasanya lebih dikenal dengan *Research And Development (R&D)*. Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau hal baru. Tidak hanya untuk menghasilkan hal baru, metode penelitian dan pengembangan ini juga dapat digunakan untuk menguji keefektifan produk yang telah dibuat.⁴⁴ Penelitian ini dikhususkan untuk penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk pendidikan yang bisa dipertanggung jawabkan.

Produk yang dikembangkan adalah media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keutuhan NKRI. Menurut Seels & Richey penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan secara sistematis terhadap desain pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif yang akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen-instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

⁴⁴ Lili Armina., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahya Persahabatan Kelas III SD/MI", Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2019), 39.

Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tersebut agar dapat berfungsi sebagai pendukung pembelajaran disekolah. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahapmulty years*) yang di revisi setiap tahap sampai didapatkan produk yang diinginkan yang sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.⁴⁵

Terdapat beberapa model penelitian dan pengembangan dalam metode penelitian *Research and Development* (R&D) diantaranya:⁴⁶

- 1) Model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki 10 tahap pelaksanaan: penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan (*preliminary field testing*), penyempurnaan produk awal (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), penyempurnaan produk akhir

⁴⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitan & Pengembangan R&D*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2019),1

⁴⁶ Khairul Amali, Yenni Kurniawati, Zulhiddah, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Journal of Natural Science and Integration*, Vol.2, No.2 (2019); 191-202. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>

(*final product revision*), dan diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*).⁴⁷

- 2) Model pengembangan 4D, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahapan: *define, design, develop, dan disseminate*.⁴⁸
- 3) Model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
- 4) Model pengembangan Plomp. Pengembangan Plomp terdiri dari 5 fase: investigasi awal, *design*/perancangan, realisasi/konstruksi, tes, evaluasi, & revisi, dan implementasi.⁴⁹

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model penelitian dan pengembangan ADDIE. Peneliti memilih model ini dengan pertimbangan model ADDIE karena memiliki uraian yang lengkap dan sistematis. Selain itu, pemilihan model ADDIE disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik kebutuhan peneliti. Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum.

⁴⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)

⁴⁸ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan", *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06 (Juni,2023): 374

⁴⁹ Mimik Fernandes, Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.1 (Februari,2020); 24

Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.⁵⁰ Model ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Model ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungannya.⁵¹

Menurut Sezer dalam buku Yugi dan Sugiyanti menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuai fase yang ada.⁵²

Alasan peneliti sendiri menggunakan model ADDIE ini karena model ini dianggap memiliki keunggulan pada tahapan kerja yang sistematis. Pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai dengan tahapan model ADDIE, karena disetiap tahapannya terdapat evaluasi dalam proses yang nantinya akan

⁵⁰ Risa Nur Saadah, dkk, *Metode Penelitian R&D(Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, (Malang, CV. Literasi Nusantara Abadi 2015), 32

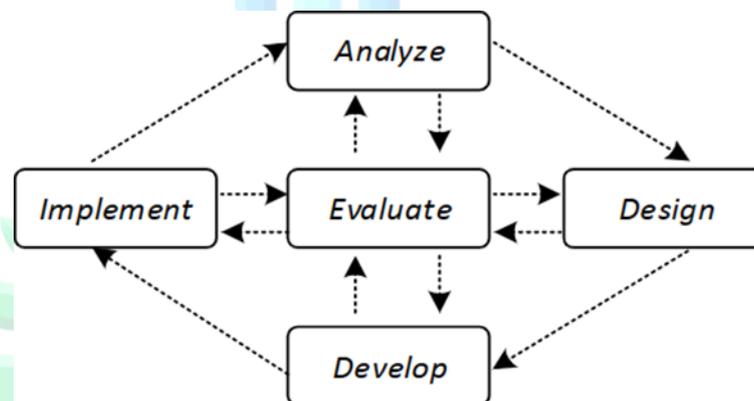
⁵¹ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, “ Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol.1, No.1 (2021); 28-37

⁵² Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 29.

memudahkan peneliti dalam pengembangan produk. Selain itu model pengembangan ini memiliki keunggulan yaitu pada setiap fasenya selalu dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang nantinya dihasilkan akan menjadi produk yang valid.

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al- Hidayah Mangli Jember.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan



Gambar 3.1

Tahapan ADDIE

Dalam model pengembangan ADDIE ini terdapat 5 langkah, adapun langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut :⁵³

a. *Analysis (Analisis)*

Analisis ini merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini seorang perancang produk

⁵³ Eny Winaryati et al., *Cercular Model Of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), 23.

perlu melakukan proses penilaian kebutuhan. Dalam melakukan proses tersebut, perancang produk harus mengumpulkan data dan informasi terkait dengan masalah yang dihadapi.⁵⁴

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan. Dalam tahap analisis, terdiri dari dua tahap yaitu sebagai berikut:

1) Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di Madrasah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah selama ini, kemudian memberikan solusi dengan memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2024 di MI Al-Hidayah Mangli Jember, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru jarang memanfaatkan media pembelajaran, penyampaian materi oleh guru di dalam kelas juga masih mengalami kesulitan salah satunya disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media dan keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran.⁵⁵

⁵⁴ Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Kencana, 2014), 23.

⁵⁵ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024.

Pada saat kegiatan wawancara, Qurrotua'yun selaku guru kelas IV-A sebagai narasumber menjelaskan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila media yang digunakan hanya buku, papan tulis, booklet dan terkadang menggunakan *power point* saja tidak menggunakan media lainnya.⁵⁶ Selain itu, guru di MI Al-Hidayah juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga siswa sulit memproyeksikan. Maka dari itu media yang digunakan lebih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis. Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya yaitu media permainan ular tangga.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Bermula dari permasalahan yang ada, peneliti menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa. Dalam menentukan media pembelajaran, harus

⁵⁶ Qurrotua'yun, diwawancara oleh peneliti, Jember, 07 Februari 2024.

memperhatikan keamanan dan ketahanan dari media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pada guru kelas IV-A dapat disimpulkan bahwa kurangnya antusias siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keutuhan NKRI dan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran dikarenakan guru menyampaikan materi ini hanya dengan menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran bersifat membosankan dan tidak menarik perhatian siswa.⁵⁷ Untuk itu peneliti menciptakan media permainan ular tangga ini berharap agar siswa menjadi lebih antusias dan semangat belajar pada materi keutuhan NKRI serta dalam proses pembelajaran lainnya dikarenakan adanya media permainan ular tangga yang membantu kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih bervariasi.

b. *Design (Desain/Perancangan)*

Pada tahap desain dan perancangan ini yaitu merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa serta merancang materi pembelajaran. Tahap perancangan adalah tahap penulisan ide ke dalam rumusan yang menggambarkan media secara lebih rinci. Rancangan ini memiliki fungsi untuk mengarahkan pengembangan media dalam memproduksi dan mengembangkan

⁵⁷ Qurrotua'yun, diwawancara oleh peneliti, Jember, 07 Februari 2024.

media pembelajaran. Selanjutnya setelah perencanaan media selesai dibuat, peneliti dapat mengidentifikasi bahan-bahan dan alat-alat yang diperlukan untuk membuat dan mengembangkan media ular tangga.

c. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan produk yang telah didesain menjadi kenyataan. Pada tahap ini penerapan media pembelajaran ular tangga sesuai dengan spesifikasi produk yang diharapkan. Setelah media siap digunakan selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah adanya validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Maka tahap selanjutnya pada revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan media ular tangga yang baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil validasi media selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan (media permainan ular tangga).

d. *Implementation (Penerapan)*

Implementasi merupakan tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE. Produk penelitian dan pengembangan yang telah dihasilkan harus diuji melalui beberapa tahapan. Sehingga,

kevalidan dan kehasilgunaan dapat terukur dan teruji.⁵⁸ Implementasi pada penelitian ini yaitu tahap dimana media pembelajaran yang telah dirancang diimplementasikan atau dikembangkan pada situasi kelas yang nyata. Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Al-Hidayah Mangli Jember.

Pada tahap implementasi uji coba dilakukan dengan skala kecil dan kemudian di uji dengan skala besar. Uji skala kecil dilakukan secara terbatas dengan jumlah 12 orang siswa kelas IV- A yang dipilih secara random oleh guru kelas IV-A ibu Qurrotua'yun,S.Pd., jika sudah dikatakan layak dan dapat diimplementasikan di skala kecil maka akan dilanjutkan pada uji skala besar dengan menggunakan 32 siswa kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli Jember. Produk penelitian yang telah dibuat harus diuji melalui beberapa alur yang bersifat ilmiah. Sehingga, kevalidan media bisa terukur dan teruji dengan baik.⁵⁹

Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran baru yang

⁵⁸ Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 36.

⁵⁹ GM. Rizka Zannah Ria, "Pengembangan Media Culturak Box (Kotak Kebudayaan) pada materi IPAS Kelas IV di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023", (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023), 50.

dikembangkan. Setelah penerapan metode, kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode selanjutnya.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi sendiri disini yaitu suatu proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga tersebut dalam pembelajaran.⁶⁰

Berdasarkan implelementasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keutuhan NKRI. Hasil dari proses evaluasi digunakan revisi akhir agar mampu memenuhi kebutuhan, berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.⁶¹

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dirancang agar mendapatkan data yang dibutuhkan dalam menentukan sebuah kelayakan serta respon siswa atau kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam uji coba ini terdapat uji coba ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

⁶⁰ Cahyadi., "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Halaqa: Islamic Education Journal*. Vol. 3. No. 1 (2019), 37.

⁶¹ Puspita Aprilianti, Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019), 30.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan tahap evaluasi pengembangan media berupa media permainan ular tangga melalui validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Desain uji coba produk bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, media, dan penilaian.

Setelah di validasi dan di revisi maka akan di lakukan uji coba terbatas pada pada kelompok kecil. Pengujian di lakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media permainan ular tangga dengan memberikan angket. Angket tersebut di analisis dan dijadikan acuan untuk kembali melakukan revisi berdasarkan masukan dari guru kelas dan siswa. Setelah media di revisi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengukur kelayakan media permainan ular tangga.

Selain itu, Pada bagian desain uji coba produk ini gunanya agar menunjukkan produk tersebut telah valid atau tidak serta apakah produk yang telah dikembangkan akan mencapai tujuan serta fungsi dari produk itu sendiri. Pada tahap ini, terdiri dari subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data serta teknik analisis data.

1. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan media permainan ular tangga ini, yaitu meliputi ahli media, ahli materi, ahli

bahasa, ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV-A, dan siswa kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli Jember.

a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen di Program Studi Tadris Biologi yaitu Ibu Ira Nurmawati, M.Pd.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Pendidikan Pancasila sebagai materi, maka peneliti mengambil dosen PPKn sebagai validator ahli materi. Yang menjadi validator ahli pada penelitian ini adalah salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember yang menjadi dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yaitu Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa adalah orang yang ahli dalam bidang bahasa. Pada penelitian ini peneliti mengambil salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang menjadi dosen di Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yaitu Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd.

d. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah seorang guru kelas yang mengajar di lokasi penelitian, yaitu guru kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli, ibu Qurrotua'yun, S.Pd.

e. Peserta Didik

Peserta didik pada penelitian ini menjadi subjek utama dalam penelitian ini. Peserta didik di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli berjumlah 32 siswa.

2. Jenis Data

Data dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ini dapat di gunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisisensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.⁶² peneliti

menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

1) Data kualitatif

Data yang diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam macam, dan dilakukan secara terus menerus.⁶³ Data kualitatif didapatkan melalui kritik serta saran yang disajikan oleh validator, guru, dan siswa, selama kegiatan validasi secara tertulis maupun tidak

⁶² Pedoman karya tulis ilmiah 2021, 133.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022),366

tertulis. Data tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

2) Data kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh subjek atau responden atau sumber data lain yang terkumpul.⁶⁴ Data kuantitatif bersumber dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh para validator ahli dan respons siswa. Hasil dari analisis data kuantitatif ini dipergunakan untuk menentukan kelayakan pada produk yang telah dikembangkan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk mengumpulkan data, seperti tes, kuisisioner, dan pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data suatu penelitian.⁶⁵ Instrumen penelitian menjadi hal penting dalam suatu penelitian. Instrumen yang dapat digunakan oleh peneliti terdiri dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

1) Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi

⁶⁴ Sugiyono, 253

⁶⁵ Sugiyono,,156

penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.⁶⁶

Observasi merupakan salah satu teknik seorang peneliti melakukan pengumpulan data dan mengamati secara langsung subjek untuk memahami kondisi subjek lapangan.⁶⁷ Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Observasi ini dilakukan secara langsung ketika penelitian berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar, dan untuk melihat beberapa media pembelajaran yang terdapat di MI Al-Hidayah Mangli Jember. Beberapa media yang terdapat di MI Al-Hidayah antara lain papan tulis, buku, dan booklet.

2) Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media, jumlah kualitas sarana dan prasarana, materi tentang keutuhan NKRI serta jumlah siswa pada kelas IV-A dan guru pendidikan pancasila. Wawancara tersebut dilakukan

⁶⁶ Mawardani, "Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif", (Yogyakarta: DEEPUBLISH,2012).51

⁶⁷ Ayudia et.al, "Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP", Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya no 1, (april 2016): 36.

kepada guru pendidikan pancasila, serta menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara diuraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.

3) Angket (Kuesioner)

a. Angket Penilaian Media

Angket atau kuisisioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶⁸ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mendapatkan data yang diharapkan. Angket yang digunakan meliputi angket validasi (validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli pembelajaran) serta angket respon siswa.

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian para validator ahli. Ada empat macam angket penilaian yang digunakan yaitu angket penilaian media, angket penilaian materi, angket penilaian bahasa, dan angket ahli pembelajaran pendidikan pancasila. Informasi yang

⁶⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2017), 137

diperoleh melalui angket ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid. Indikator atau kisi-kisi instrument disesuaikan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran⁶⁹ yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai kebutuhan pengembangan media permainan ular tangga. Indikator mulai dari tampilan, isi, teknik dan lain sebagainya

Dalam memvalidasi media permainan ular tangga ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian atau gejala sosial. Skala likert terdapat variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi dimensi lalu akan dijabarkan menjadi subdimensi dijabarkan lagi menjadi indikator yang dapat diukur.⁷⁰

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana

⁶⁹ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

⁷⁰ Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. (*Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* Vol 1 No. 2. 2016), 2

skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).⁷¹

Lembar Evaluasi ini diberikan kepada:

1. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media diberikan kepada dosen ahli media untuk menguji kelayakan, kualitas dan pertimbangan revisi media permainan ular tangga. Lembar validasi disusun sebanyak 13 butir dengan 5 alternatif jawaban.

2. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi diberikan kepada dosen ahli materi Pendidikan Pancasila. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk menguji kelayakan materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yakni materi. Instrumen ini juga digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tujuan untuk mengetahui kualitas media, ketepatan materi dan memperoleh masukan serta apakah media ini layak untuk digunakan. Dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan materi. Lembar validasi disusun 9 butir dengan 5 alternatif jawaban.

3. Lembar Validasi Ahli Bahasa

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

Lembar validasi bahasa diberikan kepada dosen ahli bahasa. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk menguji kelayakan media. Instrumen ini juga digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media permainan ular tangga dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media, ketepatan bahasa, dan memperoleh masukan serta apakah media ini layak untuk digunakan. Dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan bahasa pada buku panduan media permainan ular tangga. Lembar validasi disusun 10 butir dengan 5 alternatif jawaban.

4. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Lembar validasi ahli pendidikan Pancasila diberikan kepada guru kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli Jember dengan tujuan untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan terhadap kelayakan media dan kesesuaian materi. Lembar validasi ini disusun sebanyak 10 butir dengan 5 alternatif jawaban.

5. Lembar Responden Siswa

Lembar responden ini diberikan kepada siswa kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli Jember. Lembar responden akan diberikan setelah peneliti selesai pada saat melakukan tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon

siswa ketika peneliti menerapkan media permainan ular tangga.

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data penguat yang sangat diperlukan serta akan dijadikan satu menjadi bukti dari kegiatan pengamatan sebelumnya maupun wawancara yang telah dilakukan. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media permainan ular tangga yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan.⁷²

Bentuk dokumentasi yang dikumpulkan yaitu berupa dokumentasi kegiatan guru, peneliti, kegiatan praktek siswa, dan dokumentasi lainnya yang dapat dijadikan penguat dan dibutuhkan dalam penelitian.⁷³

Adapun beberapa dokumentasi yang peneliti cantumkan yaitu hasil validasi dari para validator, penerapan media dan foto kegiatan belajar mengajar.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian pengembangan media permainan ular tangga menggunakan teknik analisis data kualitatif

⁷² Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

⁷³ Achmad Maskur, “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 61.

dan kuantitatif. Berikut rincian tentang teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif :

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh berupa hasil observasi, wawancara dan komentar, saran dan kritik yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa. Kemudian dianalisis dengan deskriptif kualitatif. Hasil analisis data kualitatif ini menjadi acuan perbaikan media ular tangga yang telah dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa numerik/angka yang diperoleh dari angket yang sudah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan pengguna (peserta didik). Data dianalisis untuk mengukur kevalidan dan kelayakan pada media ular tangga yang dikembangkan.

1) Analisis Angket Validasi Para Ahli

Analisis data hasil validasi merupakan penjabaran dari hasil nilai validasi yang telah didapatkan dari validator.

Analisis data hasil validasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana produk media permainan ular tangga yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian para validator. Instrumen penilaian produk

menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Ada lima item penilaian pada Skala Likert yaitu :⁷⁴

Tabel 3.1
Penskoran Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/selalu/sangat positif
4	Setuju/sering/positif
4	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral
2	Tidak setuju/hamper tidak pernah/negatif
1	Sangat tidak setuju/tidak pernah

Prosedur pemberian penilaian validasi data menggunakan presentase (%) bertujuan agar data dihasilkan sederhana dan praktis. Adapun rumus pengolahan data dan kriteria tingkat kevalidan suatu produk yang digunakan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah nilai atau skor

$\sum x i$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

100% = Presentase⁷⁵

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 166.

⁷⁵ Euis Eti Rohaeti, Martin Bernard, dan Chandra Novtiar, "Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan OpenEnded," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 2 (16 Juli 2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut :⁷⁶

Tabel 3.2
Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Keterangan
81%-100%	Sangat Valid (Sangat layak/tak perlu revisi)
61%-80%	Valid (Layak/tak perlu revisi)
41%-60%	Cukup Valid (Cukup layak/revisi sebagian)
21%-40%	Kurang Valid (Kurang layak/revisi sebagian)
0%-20%	Tidak Valid (Tidak layak/revisi total)

Apabila penilaian pertanyaan memenuhi syarat tertentu yaitu tingkat kevalidan dari 81% sampai 100% maka media dikatakan layak. Produk yang telah divalidasi namun belum mencapai skor maksimal harus dilakukan *review* kembali agar produk tersebut benar-benar dapat dikatakan valid.

2) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Guttman. Didalam skala Guttman ini teradapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket yang sudah diisi oleh peserta didik dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2008: 35)

⁷⁶ Riduwan, 41

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase skor

$\sum x$ = Jumlah nilai atau skor

$\sum x_i$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Tabel 3.3
Presentase Respon Peserta Didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 – 100 %	Sangat Baik	Layak, tidak perlu revisi
2	51 – 75 %	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	≤ 35 %	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi

Pengembangan media permainan ular tangga dapat dikatakan layak jika pencapaian nilai kelayakan menunjukkan nilai 76% hingga 100%.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Media Ular Tangga yang Dikembangkan

Dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di sekolah, media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting. Media pembelajaran dianggap sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember diketahui bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media, hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan menurunnya semangat dalam belajar. Dalam upaya membangkitkan semangat dan antusias siswa dalam belajar peneliti mengembangkan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga ini diterapkan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember.⁷⁷

B. Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah

1. Profil Sekolah

Merupakan lembaga yang dinaungi oleh Yayasan Ikatan Keluarga Pendidikan Islam yang beralamatkan Jl. Ottoiskandardinata
177 Desa / Kecamatan Mangli Kab / Kota Jember Provinsi Jawa Timur.

⁷⁷ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024.

Yayasan Madrasah Ibtidaiyah ini lokasinya sangat strategis karena terletak di daerah padat penduduk.⁷⁸

Kegiatan belajar mengajar di MI Al-Hidayah diselenggarakan pada pagi hari pada pukul 07.00 – 12.40 WIB. Madrasah ini terdapat pembiasaan-pembiasaan yang membedakan dengan madrasah lain yaitu sholat dhuha berjamaah, kegiatan mengaji sebelum sholat dhuha, dan kegiatan mengaji sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Sebelum kegiatan sholat dhuha dimulai, siswa akan menuju ke musholla untuk melaksanakan kegiatan rutin yaitu mengaji Al-Qur'an dan dilanjutkan sholat dhuha berjamaah yang dilaksanakan di halaman MI Al-Hidayah. Setelah itu siswa menuju ruang kelas masing-masing untuk mengaji surat juz amma. Kemudian akan dilanjutkan kegiatan pembelajaran seperti pada biasanya. Hal ini berkaitan dengan visi MI Al-Hidayah yaitu terwujudnya sumber daya yang berakhlak mulia berdasarkan imtaq dan iptek, berprestasi berbudaya dan terampil. Sedangkan misi dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah adalah:

- a. Meningkatkan minat dan baca tulis Al-Qur'an.
- b. Mampu bersaing dalam bidang Pendidikan olahraga.
- c. Membangun kerja sama yang harmonis antar warga sekolah.
- d. Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

⁷⁸ Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, "profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember", 07 februari 2024.

- e. Mewujudkan lulusan yang berakhlak, mulia, cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani, kreatif, dan kompetitif.
- f. Mewujudkan sarana dan prasarana Pendidikan yang mendukung proses pembelajaran sesuai standar.
- g. Mewujudkan manajemen sekolah yang efektif dan efisien.
- h. Mewujudkan standar penilaian sesuai Standar Kompetensi Lulusan (SKL).⁷⁹

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di MI Al-Hidayah Mangli Jember yakni ada 7 laki-laki dan 14 perempuan. Dengan rincian status 18 GTY, 1 PNS, dan 2 Karyawan.

Fokus penelitian ini kepada guru kelas IV-A. Adapun data – data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Adapun biodata guru kelas IV-A Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember yaitu nama lengkap guru kelas IV-A adalah Qurotua'yun yang beralamat di Jalan Tanjung No. 82 Krajan Mangli Rt. 02 Rw.012 Kaliwates Jember. Tahun masuk mengajar di MI Al-Hidayah Mangli Jember yaitu tahun 2023 dengan status pegawai sebagai guru tetap yayasan dan pernah mengikuti pelatihan workshop implementasi IKM.

⁷⁹ Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, “Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”. 13 Mei 2024.

3. Peserta Didik

Adapun jumlah siswa di MI Al-Hidayah Mangli Jember pada tahun pelajaran 2023/2024 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah siswa MI Al-Hidayah Mangli Jember

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	45	36	81
2.	II	33	39	72
3.	III	32	29	61
4.	IV	29	31	60
5.	V	46	44	90
6.	VI	34	31	65
Jumlah		219	210	429

Adapun jumlah siswa secara keseluruhan adalah 429 siswa yang terdiri dari 219 laki-laki dan 210 perempuan. Dalam penelitian ini berfokus pada kelas IV-A yaitu berjumlah 32 siswa, diantaranya 14 laki-laki dan 18 perempuan.

4. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana pembelajaran yang terdapat di MI Al-Hidayah cukup memadai. Di antaranya, ruang kelas sejumlah rombongan yang ada tersedianya al-Qur'an, dan guru PAI juga memberikan Gafa (Gerakan Furudlul Ainiyah) untuk siswa. Berikut tabel prasarana yang terdapat di MI Al-Hidayah.

Tabel 4.2
Prasarana Pendidikan MI Al-Hidayah

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor guru	1	Baik
2.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3.	Ruang kelas	15	Baik
4.	Ruang baca	1	Baik
5.	Toilet guru	1	Baik
6.	Toilet siswa	7	Baik
7.	Kantin	1	Baik
8.	Gudang	1	Rusak ringan
9.	Tempat parkir	1	Baik

Berdasarkan sarana dan prasarana diatas, fokus penelitian ini yaitu pada sarana dan prasarana yang ada di kelas IV-A yaitu ada 2 lampu, 1 papan tulis, 6 sapu, 32 kursi, 16 meja, setiap kursi untuk 1 siswa, 1 kursi guru, 1 meja guru, 1 jam dinding, figura peraturan sekolah, jadwal pelajaran, jadwal piket kelas, hiasan anak-anak yang ditempel ditembok, dan lain-lain.

C. Penyajian Data Uji Coba

Dalam tahap penyajian data uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran (guru), dan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli. Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keutuhan NKRI. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation*

(Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Proses pengembangan produk media permainan ular tangga melalui tahapan ADDIE. Pada penelitian yang dikembangkan ini menggunakan lima tahapan yaitu:

1. Hasil Analisis

Tahap pertama dalam model ADDIE yaitu analisis. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis masalah yang ada dan terjadi di lapangan yakni melalui kegiatan observasi ke lembaga Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah khususnya dalam proses pembelajaran siswa kelas IV-A. Analisis yang dilakukan diantaranya analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan. Berikut uraian yang dilakukan pada tahap ini :

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV-A MI Al-Hidayah

Mangli untuk memperoleh data dan informasi mengenai permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa kelas IV-A selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2024 di MI Al-Hidayah Mangli Jember, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru jarang memanfaatkan media pembelajaran, penyampaian materi oleh guru di dalam kelas juga masih mengalami kesulitan salah

satunya disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media dan keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran.⁸⁰

Pada saat kegiatan wawancara, Qurrotua'yun selaku guru kelas IV-A sebagai narasumber menjelaskan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila media yang digunakan hanya buku, papan tulis, booklet dan terkadang menggunakan *power point* saja tidak menggunakan media lainnya.⁸¹ Selain itu, guru di MI Al-Hidayah juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga siswa sulit memproyeksikan. Maka dari itu media yang digunakan lebih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis. Mengantisipasi kendala tersebut, dibutuhkan sebuah media yang menarik serta dapat merangsang imajinasi dan membangkitkan semangat belajar siswa, salah satunya yaitu media permainan ular tangga.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Al-Hidayah Mangli Jember dalam melakukan proses pembelajaran, serta bagaimana bentuk inovasi

⁸⁰ Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember, 07 Februari 2024.

⁸¹ Qurrotua'yun, diwawancara oleh peneliti, Jember, 07 Februari 2024.

media pembelajaran yang dipergunakan selama ini. Analisis kebutuhan bertujuan juga untuk mengetahui kemampuan yang perlu dipelajari oleh siswa. Selain itu, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Bermula dari permasalahan yang ada, peneliti menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa.

Berdasarkan wawancara pada guru kelas IV-A dapat disimpulkan bahwa kurangnya antusias siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keutuhan NKRI dan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran dikarenakan guru menyampaikan materi ini hanya dengan menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran bersifat membosankan dan tidak menarik perhatian siswa.⁸² Untuk itu peneliti menciptakan media permainan ular tangga ini berharap agar siswa menjadi lebih antusias dan semangat belajar pada materi keutuhan NKRI serta dalam proses pembelajaran lainnya dikarenakan adanya media permainan ular tangga yang membantu kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih bervariasi.

c. Analisis Tujuan

Dengan melakukan analisis tujuan dapat diketahui bahwa Madeasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember menggunakan

⁸² Qurrotua'yun, diwawancara oleh peneliti, Jember, 07 Februari 2024.

Kurikulum Merdeka. Berikut Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keutuhan NKRI.

1) Capaian Pembelajaran

Tabel 4.3
Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Siswa mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

2) Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang terikat persatuan dan kesatuan.

2. Melalui media permainan ular tangga, siswa dapat menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk

keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

2. Hasil Desain

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan dan menyusun materi pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media permainan ular tangga. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan Materi

Sebelum membuat dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti harus menentukan materi yang akan dikaji terlebih dahulu. Peneliti harus melakukan analisis materi dengan tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai. Peneliti memilih mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keutuhan NKRI di Bab 4 dengan tema Negaraku Indonesiaku.

Penulis disini juga merancang modul ajar yang akan digunakan ketika uji coba produk pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli, dengan adanya modul ajar maka, pembelajaran akan lebih terstruktur sehingga mampu mengefektifkan proses belajar.

b. Menentukan Isi Kartu soal dan Kartu Perintah

Kegiatan yang dilakukan sebelum membuat media permainan ular tangga adalah menentukan isi kartu soal dan kartu perintah terlebih dahulu. Kartu soal yang dipilih menyesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila bab 4 materi tentang keutuhan NKRI. Adapun kartu perintah yang digunakan yaitu kartu yang berisi kata perintah. Fungsi menggunakan kartu perintah yaitu supaya siswa merasa tertantang dan semakin semangat dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pembuatan Media Permainan Ular Tangga

Pada pembuatan media permainan ular tangga ini didesain dengan menggunakan bahan-bahan yang memiliki kualitas tahan lama serta mudah didapat. Bahan dasar dalam pembuatan ular tangga ini adalah kayu triplek dengan ukuran 40 cm x 40 cm sedangkan bahan dasar dalam pembuatan kartu dalam media ular tangga adalah kertas buffalo.

Adapun tahapan pembuatan media ular tangga ini diawali dengan mengumpulkan alat dan bahan seperti kayu triplek, mesin pemotong kayu, amplas, engsel, lem, paku, obeng, tang, pengait papan, pegangan media, cat, dan kuas cat. Alat dan bahan tersebut dikumpulkan dan dirancang sesuai dengan rancangan prosedur pembuatan media ular tangga.

Adapun hal-hal yang diperhatikan dalam penyusunan media ular tangga agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:

1) Tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media ular tangga.

2) Kejelasan dalam penyampaian materi agar dapat dipahami oleh siswa.

3) Pemberian latihan soal



Gambar 4.1
Pembuatan rancangan media ular tangga

d. Perancangan Buku Panduan Penggunaan Media Ular Tangga

Dalam suatu produk tentunya terdapat buku panduan penggunaan produk tersebut. Sama halnya dengan media ular tangga memiliki buku panduan dalam pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran. Dalam buku panduan tersebut, memuat Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi pembelajaran, prosedur pembuatan, prosedur penggunaan, filosofi warna, serta kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga.

3. Hasil Pengembangan

Adapun hasil pengembangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa tahapan yaitu, sebagai berikut:

a. Bentuk Produk

Media permainan ular tangga merupakan sebuah media yang bisa dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ular tangga ini juga menggunakan bahan yang bersifat tahan lama dan mudah dijangkau oleh semua orang. Alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media ini sudah disesuaikan dengan aspek-aspek pembuatan media ular

tangga seperti keawetannya, alat dan bahannya mudah dijangkau atau ditemukan, serta jangka waktu pemakaian media ini terbilang bisa digunakan berulang kali dikarenakan bahan dasarnya yaitu kayu triplek.

Pembuatan media ini menyesuaikan dengan materi kelas IV yaitu materi Keutuhan NKRI. Setelah penyesuaian dengan materi, media ular tangga ini merupakan desain awal yang kemudian dikonsultasikan oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan juga tim validator. Tim validator penelitian ini terdiri dari 4 validator yaitu, validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran (guru kelas IV). Setelah mendapatkan hasil dari beberapa validator kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari beberapa ahli validator dan selanjutnya melakukan validasi serta uji coba oleh pengguna yaitusiswa kelas IV-A di Madrasah Ibtidaiyah Mangli Jember.

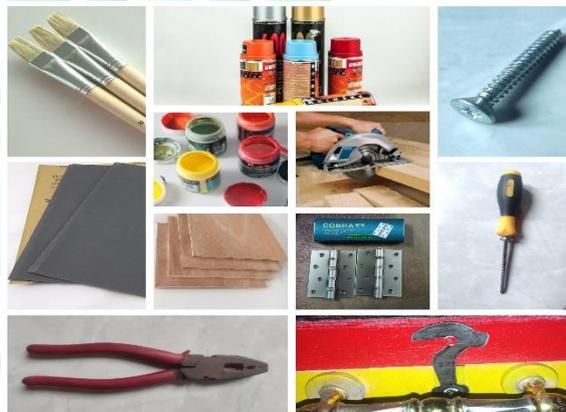
b. Komponen-Komponen Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga ini sangat mudah diproduksi oleh siapapun. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada, dalam pembuatan media juga harus memperhatikan kebutuhan siswa. Pembuatan media ular tangga ini menggunakan bahan-bahan yang mudah dijumpai dan didapatkan dilingkungan sekitar, juga tidak mengandung bahan-bahan yang berbahaya dan sangat cocok untuk kalangan tingkat Sekolah Dasar. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu:

1) Bahan dan alat dalam pembuatan media ular tangga

Dalam pembuatan media ular tangga selain menyesuaikan dengan materi juga harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan sisw. Adapun bahan dan alat dalam pembuatan media ular tangga adalah sebagai berikut.

- | | |
|------------------------|--------------------|
| a) Kayu triplek | g) Engsel |
| b) Mesin pemotong kayu | h) Pegangan kayu |
| c) skrup | i) Pengait papan |
| d) Obeng plus | j) Lem |
| e) Tang | k) Kuas cat |
| f) Amplas | l) Cat warna warni |



Gambar 4.2
Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan dalam pembuatan kartu pada media permainan ular tangga adalah sebagai berikut.

- Kertas buffalo
- Printer
- Laptop

- d) Tinta
 - e) Gunting
 - f) Aplikasi canva
- 2) Langkah-langkah dalam pembuatan media ular tangga

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media ular tangga sesuai dengan kaidah pembuatannya adalah sebagai berikut.

- a) Menyiapkan alat dan bahan yang telah di sediakan
- b) Memotong kayu triplek dengan ukuran 40 cm x 40 cm



Gambar 4.3
Potongan beberapa kayu triplek

- c) Potong kembali kayu triplek dengan panjang ukuran 10 cm dan lebar 5 cm berbentuk persegi panjang seperti kantong dibuat sebanyak 3 kotak



Gambar 4.4

Potongan kayu triplek berukuran 10 cm x 5 cm

- d) Kemudian potong kayu dengan panjang 40 cm dengan lebar 2 cm sebagai penyangga kayu triplek agar berbentuk seperti kotak



Gambar 4.5

Potongan kayu dengan panjang 40 cm x 2 cm

- e) Setelah semua kayu triplek terpotong dan di amplas sesuai dengan ukuran lalu rancang potongan kayu triplek tersebut agar dapat berbentuk seperti papan catur
- f) Pertama, ambil kayu triplek yang sudah terpotong dengan ukuran 40 cm x 40 cm. Setelah itu lem kayu dengan kayu triplek dibagian pinggir



Gambar 4.6
Kayu triplek yang sudah dipasangkan kayu
dibagian pinggir

- g) Setelah itu kembali tempelkan potongan kayu triplek yang sudah berbentuk seperti kantong dengan jumlah sebanyak 3 bagian, masing-masing di tempelkan di sisi pinggir triplek



Gambar 4.7
Kayu triplek yang berbentuk kantong di tempelkan
di sisi pinggir triplek

- h) kemudian pasang engsel besi dibagian tengah kayu agar dapat di lipat seperti papan catur



Gambar 4.8
Kayu yang sudah dipasangkan engsel

- i) Lalu tempelkan pegangan plastik agar papan catur mudah dibawa dan pasang pengait agar papan catur tertutup dengan rapat



Gambar 4.9
Pegangan plastik dan pengait media ular tangga

- j) Setelah pembuatan media selesai, selanjutnya membuat dadu dan pion untuk digunakan dalam permainan ular tangga



Gambar 4.10

Dadu dan pion pada media ular tangga

- k) Ular tangga sudah siap, kemudian langkah selanjutnya cat media ular tangga agar terlihat lebih menarik.



Gambar 4.11

Proses menge-cat media ular tangga



Gambar 4.12

Bagian luar media ular tangga yang telah di cat



Gambar 4.13

Bagian dalam media ular tangga yang telah di cat



Gambar 4.14

Dadu dan pion yang telah di cat

Setelah media selesai, dilanjutkan dengan membuat kartu-kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu perintah. Adapun Langkah-langkah dalam pembuatan kartu-kartu tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Menentukan tema yang cocok di aplikasi canva untuk digunakan dalam media kartu soal dan kartu perintah
- b) Setelah menentukan tema yang cocok, kemudian menuliskan beberapa soal dan kata perintah pada setiap slide

- c) Setelah kartu di desain melalui aplikasi canva, kemudian di cetak menggunakan printer dengan kertas buffalo
- d) Kartu yang telah dicetak, kemudian di masukkan ke dalam kotak atau kantong yang ada di media ular tangga.



Gambar 4.15
Kartu soal dan kartu perintah

c. Validasi Produk

Validasi produk media permainan ular tangga ini menggunakan beberapa ahli validator diantaranya sebagai berikut.

1) Validasi Media

Validasi media permainan ular tangga dilakukan oleh Ibu Ira

Nurmawati, M.Pd.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
	Aspek Fisik/Tampilan					
1	Tampilan media menarik					√
2	Warna media tepat					√
3	Desain media Ular Tangga tepat				√	
4	Kesederhanaan bentuk				√	
5	Kejelasan ilustrasi bentuk sesuai buku panduan					√
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan					√

	background tepat					
7	Petunjuk penggunaan tepat					√
8	Keseluruhan tampilan media menarik.				√	
	Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan				√	
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				√	
3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur)					√
4	Media Ular Tangga memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan					√
5	Penggunaan media Ular Tangga tidak membahayakan					√
Total Nilai		60				

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{65} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media menunjukkan skor presentase sebesar 92% yang berarti media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat saran dan masukan agar media ular tangga dibenahi dari gambar, yang awalnya gambar ular terbalik di ubah dan diperbaiki (ekor diatas, kepala dibawah). Bukan hanya itu saja, dalam buku panduan juga ditambahkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

2) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan CP dan ATP					√
2	Materi disampaikan secara lengkap					√
3	Materi disampaikan secara sistematis					√
4	Media ular tangga dapat memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan				√	
5	Kualitas kemenarikan pada materi				√	
6	Penggunaan media pembelajaran mensupport pembelajaran yang lebih bermakna				√	
7	Mendorong siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri					√
8	Mendorong siswa untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok					√
9	Mendorong siswa tidak bosan terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila					√
Total Nilai		42				

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{45} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan hasil presentase sebanyak 93% artinya media ular tangga pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi keutuhan NKRI masuk kategori sangat layak.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Redaksi bahasa pada cover depan					√
2	Redaksi bahasa pada kata pengantar				√	
3	Redaksi bahasa pada pendahuluan					√
4	Redaksi bahasa pada kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga					√
5	Redaksi bahasa pada langkah-langkah pembuatan media permainan ular tangga					√
6	Redaksi bahasa pada cara penggunaan media permainan ular tangga					√
7	Redaksi bahasa pada filosofi warna media permainan ular tangga				√	
8	Redaksi bahasa pada CP dan TP modul ajar					√
9	Redaksi bahasa pada materi keutuhan NKRI					√
10	Redaksi bahasa pada penutup buku panduan media permainan ular tangga					√
Total Nilai		48				

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi bahasa menunjukkan skor presentase sebesar 96% yang berarti media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat saran dan masukan yaitu buku panduan media permainan ular tangga lebih di rapikan, setiap kata asing dimiringkan, serta paragraf minimal dua kalimat.

4) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV-A di MI Al-Hidayah Mangli yaitu Ibu Qurrotua'yun, S.Pd.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media permainan ular tangga yang dikembangkan menarik				√	
2	Materi yang disampaikan secara sistematis				√	
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari				√	
4	Media ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
5	Media ular tangga dapat digunakan dengan mudah					√
6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media) sudah baik dan menarik				√	
7	Media ular tangga dapat melatih kerja sama antar siswa dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran					√
8	Dengan menggunakan media ular tangga suasana belajar menjadi menyenangkan				√	
9	Dengan menggunakan media ular tangga pembelajaran lebih aktif				√	
10	Dengan media ular tangga siswa lebih antusias saat proses pembelajaran				√	
Total Nilai					42	

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Hasil validasi pembelajaran menunjukkan skor presentasi sebesar 84% yang artinya media yang dikembangkan dan materi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran dan masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan 4 validator ahli terdapat beberapa saran dan masukan yang digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media

permainan ular tangga. Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media ular tangga untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keutuhan NKRI di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli Jember.

4. Hasil Implementasi

Implementasi atau penerapan merupakan tahap ke empat dalam proses pengembangan model ADDIE. Implementasi merupakan proses melakukan uji coba produk pengembangan media ular tangga. produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media permainan ular tangga yaitu melakukan validasi oleh beberapa para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media ular tangga.

Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran maka media dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan tatap muka dan di uji cobakan pada tanggal 11 Mei 2024, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi bersama dengan guru kelas IV-A yaitu Ibu Qurrotua'yun, S.Pd. mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua, peneliti melakukan uji coba media ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi

keutuhan NKRI didalam kelas melalui dua kali uji coba dengan perbandingan skala yaitu, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji coba media ini dilakukan secara langsung diruang kelas IV-A dengan kondisi tertib dan lancar. Adapun bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.16

Proses penyampaian materi

Kegiatan 4.16 yaitu kegiatan proses penyampaian materi dimana peneliti menerangkan pelajaran Pendidikan Pancasila dengan pembahasan materi tentang keutuhan NKRI.

Pelaksanaan pembelajaran ini bukan hanya sekedar penyampaian materi oleh peneliti saja melainkan juga terdapat kegiatan berkelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 8 siswa. Setelah kelompok terbentuk, kemudian peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media ular tangga.



Gambar 4.17

Menjelaskan tata cara penggunaan media ular tangga



Gambar 4.18
Penerapan media ular tangga oleh siswa

Kegiatan 4.18 adalah gambar kegiatan penggunaan media permainan ular tangga. Masing-masing kelompok satu orang bergantian memainkan ular tangga.



Gambar 4.19
Penyebaran angket

Setelah itu peneliti memberikan angket kepada siswa berupa respon siswa. Pengisian angket digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media ular tangga yang telah melakukan uji coba lapangan di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli Jember.

5. Hasil Evaluasi

Dalam proses hasil evaluasi yaitu proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan ketika pembelajaran

Pendidikan Pancasila menggunakan media permainan ular tangga saat proses pembelajaran berlangsung.

Tahap evaluasi merupakan membandingkan hasil yang diperoleh dari validator dan analisis data respon peserta didik terhadap produk yang telah dibuat. Berdasarkan hasil saran validator ahli, produk media permainan ular tangga mendapatkan sebuah revisi pada beberapa aspek. Dari tahap evaluasi produk pengembangan ini dapat dilihat dari hasil uji coba siswa dikelas IV-A dan guru yang dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2024. Respon siswa menunjukkan respon positif terhadap hasil dari proses pembelajaran yang sudah ditunjukkan didepan kelas. Adapun saran dan komentar dari beberapa validator yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8
Komentar Dan Saran Ahli

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> a. Gambar ular terbalik, sebaiknya diubah (ekor di atas dan kepala dibawah). b. Dalam buku panduan ditambahkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
2.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> a. Dalam media ular tangga sebaiknya kertas jawaban diganti dengan kunci jawaban.
3.	Ahli Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> a. Dalam buku panduan media lebih di rapikan b. Setiap kata asing di miringkan c. Paragraf minimal dua kalimat
4.	Ahli Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Papan kotak berjajar dan bernomor bisa ditambah hingga angka 100. b. Papan kotak bisa ditambah dengan gambar yang berkaitan dengan materi. c. Media ular tangga yang telah dibuat bisa diperbesar ukurannya.

D. Hasil Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif yaitu menggunakan data semi struktur yang bertujuan untuk menemukan atau memperoleh informasi, serta menghasilkan konsep serta pengertian. Dalam analisis data kualitatif diperoleh data melalui hasil dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Sehingga menghasilkan informasi yang dapat dipahami dan diinformasikan kepada orang lain.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengumpulan angket. Data angket yang telah dibuat kemudian dianalisis untuk mengetahui gambar mengenai pengembangan yang akan dilakukan. Analisis data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini mencakup analisis kelayakan dan uji coba pengguna media permainan ular tangga.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi dari beberapa ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis ini adalah ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Dimana validator ahli media adalah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. selaku Dosen Tadris Biologi di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Untuk validator materi yaitu Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. selaku

Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Validator ahli bahasa yaitu Bapak Siddiq Ardianta, M.Pd., selaku Dosen PGMI di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dan untuk validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Qurrotua'yun, S.Pd selaku Guru kelas IV-A di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Adapun hasil validasi dari 4 validator disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4.9
Hasil Validasi dari Keempat Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	92%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	93%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
4.	Ahli Pembelajaran	84%	Sangat Layak
Nilai rata-rata presentase		91,25%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga validator yang telah diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 89%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa media ular tangga telah memenuhi kategori layak digunakan. Maka dari itu media permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan melakukan sedikit revisi yang telah disarankan dan masukan dari masing-masing validator.

Pada kegiatan ini peneliti juga melakukan uji coba skala kecil dan skala besar. Uji skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui

apakah media layak di uji cobakan dalam skala yang lebih besar lagi. Jumlah siswa di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli yaitu sebanyak 32 siswa jadi peneliti memilih 12 orang siswa untuk uji coba skala kecil secara acak. Sedangkan untuk uji skala besar peneliti menggunakan seluruh siswa kelas IV-A yang berjumlah 32 siswa.

b. Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa diukur menggunakan angket siswa terhadap media permainan ular tangga.

Tabel 4.10
Hasil Respon Siswa Skala Kecil

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Achmad Rafiiandra Syahputra	7	10	70%	Sangat Baik
2	Afisyah Naila Rizkioktavia	9	10	90%	Sangat Baik
3	Ahmad Aray	9	10	90%	Sangat Baik
4	Ahmad Siddiq	10	10	100%	Sangat Baik
5	Al-Himny Rusydi El Kadafi	10	10	100%	Sangat Baik
6	Alfahira Khoirunnisa	9	10	90%	Sangat Baik
7	Alif Hamdan Ramadhani	10	10	100%	Sangat Baik
8	Aliya Wahida Pratiwi	7	10	70%	Baik
9	Aly Yafy Muhammad Rizal	9	10	90%	Sangat Baik
10	Ananda Cekar Ragil	9	10	90%	Sangat Baik
11	Anisa Sakinah Umami	9	10	90%	Sangat Baik
12	Annisa' Fitri Ramadhania	10	10	100%	Sangat Baik
Jumlah		108	120	90%	Sangat Baik

Adanya uji coba skala kecil dengan presentase 90% menyatakan bahwa media sangat layak/sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dengan adanya hasil uji coba tersebut media dapat diuji cobakan dalam skala besar. Uji skala besar dilaksanakan di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli dengan

menggunakan 32 siswa/siswi kelas IV-A. pada tahap evaluasi pada tanggal 11 Mei 2024 dilaksanakan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui analisis angket uji respon siswa sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri.

Setelah melakukan beberapa jenis proses pembelajaran dalam tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya dipertemuan terakhir siswa diberikan angket uji respon siswa yang berisikan penilaian mereka terhadap media yang sudah diterapkan. Maka dilakukan pengisian angket siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang diterapkan.



Gambar 4.20
Siswa mengisi angket

Pada gambar 4.20 tersebut, siswa sedang mengisi angket respon yang telah diberikan, dimana angket tersebut diisi oleh seluruh siswa dikelas IV-A dengan 10 butir angket yang harus diisi iya atau tidak oleh siswa. Adanya pemberian angket ini untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga yang telah diimplementasikan di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli melalui pembelajaran pendidikan pancasila materi keutuhan NKRI, dimana

uji coba ini dilakukan dengan jumlah 32 orang siswa.

Berikut merupakan hasil respon siswa yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut.

Tabel 4.11
Hasil Respon Siswa Skala Besar

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Achmad Rafiiandra Syahputra	7	10	70%	Baik
2	Afisyah Naila Rizkioktavia	9	10	90%	Sangat Baik
3	Ahmad Aray	9	10	90%	Sangat Baik
4	Ahmad Siddiq	10	10	100%	Sangat Baik
5	Al-Himny Rusydi El Kadafi	10	10	100%	Sangat Baik
6	Alfahira Khoirunnisa	9	10	90%	Sangat Baik
7	Alif Hamdan Ramadhani	10	10	100%	Sangat Baik
8	Aliya Wahida Pratiwi	7	10	70%	Baik
9	Aly Yafy Muhammad Rizal	9	10	90%	Sangat Baik
10	Ananda Cekar Ragil	9	10	90%	Sangat Baik
11	Anisa Sakinah Umami	9	10	90%	Sangat Baik
12	Annisa' Fitri Ramadhania	10	10	100%	Sangat Baik
13	Auli Nisa Qurratu Aini	9	10	90%	Sangat Baik
14	Bertranz Silandro	7	10	70%	Baik
15	Cahaya Wulandari Ramadhani	8	10	80%	Sangat Baik
16	Chantika Safilza Gea.L	10	10	100%	Sangat Baik
17	Dzakira Talita Az Zahra	8	10	80%	Sangat Baik
18	Fahmi Alfina Istigfarin	9	10	90%	Sangat Baik
19	Fahmi Gufron Firmansyah	10	10	100%	Sangat Baik
20	Faira Nur Afifah	10	10	100%	Sangat Baik
21	Faizatul Hasanah	7	10	70%	Baik
22	Gadis Adzkia Alivia	9	10	90%	Sangat Baik
23	Gian Aditiya Ainurrohman	9	10	90%	Sangat Baik
24	Heny Zaskiyatul Hasanah	7	10	70%	Baik
25	Kaukab Barraaq Mutholib	10	10	100%	Sangat Baik
26	M. Daffa Arya Farza	8	10	80%	Sangat Baik
27	Muhammad Haidar Albaqir	10	10	100%	Sangat Baik
28	Muhammad Haidar Almaili Tsaqib	10	10	100%	Sangat Baik
29	Raffi Haidar Alkhalifi	8	10	80%	Sangat Baik
30	Syakiela Naira Azzahra	10	10	100%	Sangat Baik
31	Zafira Maharani Willy Andara	10	10	100%	Sangat Baik

32	Sandy Aris Maritsa	8	10	80%	Sangat Baik
Jumlah		285	320	89%	Sangat Baik

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon siswa dalam skala besar pada kelas IV-A sebanyak 32 siswa di MI Al-Hidayah Mangli menunjukkan skor dengan presentase sebesar 89% yang artinya media permainan ular tangga ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Revisi Produk

Revisi produk merupakan perbaikan terhadap hasil produk yang dikembangkan. Dalam tahap ini perkembangan serta perbaikan meliputi beberapa aspek, baik dari segi tampilan, tata letak, bahasa maupun materi dan sebagainya. Dari hal itu termasuk kedalam komentar atau saran beberapa dari keempat validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli pembelajaran. Hal ini berguna untuk adanya perbaikan dari produk yang dibuat, sebelum revisi dan sesudah revisi untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Adapun perubahan media ular tangga sebelum revisi dan sesudah direvisi ditampilkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.21
Media Ular Tangga Sebelum di Revisi



Gambar 4.22
Sesudah di Revisi

Pada gambar 4.21 media ular tangga sebelum direvisi. Sedangkan gambar 4.22 merupakan media ular tangga yang telah direvisi. Pada gambar sebelum direvisi gambar ular terbalik seharusnya kepala di bawah sedangkan ekor di atas.



Gambar 4.23
Buku Panduan Media Ular Tangga

Berdasarkan gambar 4.23 diketahui bahwa terdapat buku panduan media permainan ular tangga. Sebelumnya di dalam buku panduan ini tidak lengkap, saran dari ahli media yaitu di dalam buku panduan media ular tangga di tambahkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan filosofi warna dari media permainan ular tangga. Sedangkan saran dari ahli bahasa yaitu dalam buku panduan lebih dirapikan tata bahasanya, setiap kata asing di miringkan dan paragraf minimal dua kalimat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media pengajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran lebih baik menggunakan media pembelajaran supaya siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Dari penjelasan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media permainan ular tangga pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Media ular tangga ini dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang peneliti sudah lakukan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2024 di kelas IV-A MI Al-Hidayah Mangli Jember.

Pengembangan media permainan ular tangga dalam pengembangannya menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini mencakup lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*.

Ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa Langkah yang harus dijalani pion. Media permainan ular tangga dikembangkan menggunakan bahan dasar kayu triplek dengan ukuran 40 cm x 40 cm dengan bentuk seperti papan catur, di dalam media ini terdapat gambar agar tampilan dalam media terlihat menarik, serta terdapat kartu soal terkait materi keutuhan NKRI dan terdapat kata perintah.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dirangkum oleh peneliti menunjukkan sejauh mana penelitian orisinal serta perbedaan atau perbandingan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu oleh Halimatul Nadiyah tahun 2022 yang sama-sama mengembangkan media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu media ini merupakan media cetak yang terbuat dari kertas dan terdapat kartu soal dan jawaban. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini adalah media ular tangga yang menggunakan bahan dasar kayu triplek agar media yang digunakan lebih awet dan juga tahan lama serta terdapat kartu soal, kartu perintah dan kartu jawaban. Persamaan dari keduanya yaitu media tersebut terdapat kartu soal.

Kemudian penelitian oleh Selly Anggun Dilla Puspita tahun 2023 yang juga mengembangkan media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian ini yaitu media ini menggunakan wadah/box dengan ukuran 30 cm x 30 cm dengan jumlah kolom 35 dan pada bagian bawah terdapat petak alfabet dan kartu pertanyaan. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini adalah media permainan ular tangga yang menggunakan

bahan dasar kayu triplek dengan bentuk seperti papan catur dengan jumlah kolom 50 dan didalamnya terdapat kotak soal, kotak perintah dan kotak lembar jawaban. Persamaan media peneliti sebelumnya dengan peneliti saat ini yaitu sama-sama terdapat kartu soal/kartu pertanyaan.

Penelitian oleh Shofiyatul Munawwaroh tahun 2023 yang juga mengembangkan media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian ini yaitu media ular tangga ini merupakan media cetak berupa banner dan terdapat kotak yang terpisah dengan media untuk tempat soal dan gambar. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media ular tangga yang terbuat dari kayu triplek dan didalam media tersebut terdapat beberapa kotak untuk kartu soal, kartu perintah dan kartu jawaban. Persamaan media peneliti sebelumnya dengan peneliti saat ini yaitu di media ular tangga sama-sama terdapat soal.

Penelitian oleh Yolanda Aryani tahun 2023. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian selanjutnya adalah media ini berasal dari papan catur bekas berupa kertas karton tebal dan dilapisi dengan stiker. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti saat ini yaitu media ular tangga yang terbuat dari kayu triplek dan dicat agar media menarik sehingga media menjadi lebih awet. Persamaan media dari penelitian sebelumnya dengan peneliti saat ini yaitu sama-sama terdapat kartu soal dalam media ular tangga tersebut.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Bella Tri Arumsari, Dian Nur Antika Eky Hastuti, dan Maya Kartika Sari tahun 2023 dengan tujuan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian terdahulu adalah media ular tangga ini di desain menggunakan aplikasi kemudian di cetak dan terdiri dari 36 kotak serta soal dibuat terpisah dengan media. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media ular tangga yang terbuat dari kayu triplek dan didalam media tersebut terdapat beberapa kotak untuk kartu soal, kartu perintah dan kartu jawaban. Persamaan media peneliti sebelumnya dengan peneliti saat ini yaitu di media ular tangga sama-sama terdapat soal.

Media permainan ular tangga memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut:

- 1) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan.
- 2) Media ular tangga ini bisa digunakan dalam mata pelajaran apapun.
- 3) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 4) Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 5) Siswa akan menjawab pertanyaan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- 6) Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan full colour.

Media ular tangga yang peneliti kembangkan serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Yolanda Aryani dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Tema 7

Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember”. Media ular tangga yang peneliti kembangkan saat ini dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama berbahan dasar kayu dan bentuk seperti papan catur, serta keduanya sama-sama terdapat kartu soal dalam media ular tangga tersebut.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dapat dikemukakan beberapa saran antara lain sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran berupa media permainan ular tangga diantaranya yaitu:

a. Media permainan ular tangga dapat dijadikan inovasi baru bagi pendidik sebagai alat bantu pengajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa.

b. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media permainan ular tangga sebaik mungkin dan diharapkan aktif dan tertib dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Desiminasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu produk yang berbentuk seperti papan catur yang disebut sebagai media permainan ular tangga. Selain digunakan pada

pembelajaran Pendidikan Pancasila media ini juga bisa digunakan pada pembelajaran lainnya. Bahkan produk media permainan ular tangga ini dapat digunakan di semua kelas yang bersangkutan, atau bahkan di semua Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada pendidikan dasar lainnya di Kabupaten Jember. Namun penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia atau dapat bermanfaat dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media ular tangga yang telah dikembangkan ini hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keutuhan NKRI. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan menggunakan pelajaran yang lainnya.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas IV-A di MI Al-Hidayah Mangli Jember, akan lebih baik jika bisa dikembangkan di kelas lain ataupun di lingkungan Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah lainnya.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan mendesain media dengan lebih menarik dan juga dapat menambahkan materi yang lebih luas tetapi mudah dipahami.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah

Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, 1) Analisis, pada pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kinerja dan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data informasi dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan proses belajar mengajar. 2) Desain, Pada tahap ini peneliti mulai merancang media permainan ular tangga, menyusun materi dan tujuan pembelajaran, menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media permainan ular tangga, dan merancang buku panduan media permainan ular tangga. 3) Development/Pengembangan, peneliti membuat atau menghasilkan media permainan ular tangga serta melakukan uji validasi produk kepada empat validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran dengan memberikan angket untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga. 4) Implementasi, produk diimplementasikan dengan melakukan uji coba lapangan diterapkan dalam proses pembelajaran kepada siswa kelas IV-A Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember. Dan 5) Evaluasi, pada tahapan ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk pada uji coba lapangan data yang diperoleh

berupa hasil kelayakan dari hasil validator dan hasil angket respon siswa.

2. Kelayakan dari media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember dapat diketahui setelah melakukan uji validitas. Kelayakan ini gunanya untuk bahan acuan sebelum media di uji cobakan dalam proses pembelajaran. Dalam mencari hasil kelayakan media permainan ular tangga melalui uji validasi yang terdiri dari 4 validator meliputi validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Nilai rata-rata 91,25% masuk kategori sangat layak untuk di uji cobakan dan di jadikan media pembelajaran. Adapun hasil respon siswa pada uji skala kecil yaitu 90% dan uji skala besar dengan presentase 89% sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, Dede Kurnia, dan Yadi Heryadi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar”, *HOLISTIK : Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 5, No. 2, 106-107
- Amali, Khairul, Yenni Kurniawati, Zulhiddah, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”, *Journal of Natural Science and Integration*, Vol.2, No.2 (2019); 191-202. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Armina, Lili. ” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnya Persahabatan Kelas III SD/MI”, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2019), 39.
- Aryani, Yolanda. “Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)
- Ayudia et.al, “Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP”, *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya* no 1, (april 2016): 36
- Ayu Amaliyah, Dewi. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran IPS Di Smp Muhammadiyah 15 Lamongan”, Vol. 4 No. 2 (2018), p. 101, <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7314>.
- Baharuddin, (2015), “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran”, *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1, No. 2, 116
- Cahyadi., “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Halaqa: Islamic Education Journal*. Vol. 3. No. 1 (2019), 37.
- Catono, Randi. *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara,2013)

Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahnya. (Penerbit: Mekar Surabaya, 2004).

Eny Winaryati et al., *Cercular Model Of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.

Eti Rohaeti, Euis, Martin Bernard, dan Chandra Novtiar, "Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan OpenEnded," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 3, no. 2 (16 Juli 2019): 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

Feriandi, Yoko dan Abdul Haris Indrakusuma, (2019), "Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X", *Journal of Computer and Information Technology*, Vol. 3, No. 1, 7

Fernandes, Mimik, Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.1 (Februari,2020); 24

Ganda Putra, Fredi. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3D Di Tinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa", Vol. 6 No. 2 (2015), p. 53–66

Hakim, Suparlan Al, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009

Hambali, *Landasan Media Pembelajaran, modul 4, Vol, 13, 2020*

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)

Hari Rayanto, Yudi, dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Hidayat, Fitria, dan Muhamad Nizar, " Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol.1, No.1 (2021); 28-37. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>

Indahwati, Fatma. “Pendidikan Pancasila”. Surakarta: Putra Nugraha, 2023.

Isrok’atun Dan Amelia Rosmala, ”Model-Model Pembelajaran Matematika”. Jakarta: Bumi Akhsara, 2018.

Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, dan Arris Maulana, “Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan”, *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06 (Juni,2023): 374

Kementrian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemah edisi penyempurnaan 2019. Jakarta: Kementrian Agama, 2019.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.

Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group, 2019.

Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember,”profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember”, 07 februari 2024.

Maharani, Dian, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas 4 di SDN Kepatihan 01 Jember” (Skripsi, Universitas Jember, 2018)

Maryuliana, Imam Much Ibnu, dan Sam Farisa. Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. (*Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* Vol 1 No. 2. 2016), 2

Munawwaroh, Shofiyatul. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Kombinasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember” (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023)

- Nadiyah, Halimatul. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember" (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022)
- Nilam R. Bay et al., "Pengembangan Media Komik Dengan Metode Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV", *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 10, No. 01 (Juli, 2019): 64, <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741>.
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Umsida Press, 2019), 46, <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.
- Nur Fadilah, Septy, dan 4A *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Media Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021.
- Parera, Rani. "Pengembangan Media Komik Berbasis digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021), 16-17.
- Puspita, Selly Anggun Dilla. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik" (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023)
- Putra Nunuk Suyani, Aditin, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013
- Rima Wati, Ega. " *Ragam Media Pembelajaran* ". Kata Pena, 2016.
- Rosalinah, " *Modul Pembelajaran SMA PPKn* ". Depok: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020

Said, Alamsyah, dan Andi Budimanjaya, "95 strategi mengajar multiple intelegences mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar peserta didik". Jakarta : Prendamedia Group, 2016.

Sekretariat Negara Republik Indonesia Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3

Sholikhah, Imroatus. "Pengembangan Media Pembelajaran *Game Modification Of Snake and Ladders* menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Materi Skala Dan Perbandingan" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022)

Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta, 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2017), 137

Susanti & Affrida., "Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran". 2018, 5, <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1635>.

Susetyaningsih, Siska. (2019), "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X", *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, Vol. 4, No. 2, 148

Umriah, "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial Kelas V SDN 015 Sumberejo Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar 2017" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2017)

Wati, Anjelina "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1, year (2021), 70

Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Lampiran 1

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember	<ol style="list-style-type: none"> Media permainan ular tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila 	<ol style="list-style-type: none"> Media pembelajaran berupa media ular tangga Media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila 	<ol style="list-style-type: none"> Responden : peserta didik kelas IV Informan : Kepala sekolah dan guru kelas Dokumentasi Bahan Rujukan, buku, pustaka, artikel jurnal, skripsi Validasi : <ol style="list-style-type: none"> Dosen ahli materi Dosen ahli media Dosen ahli bahasa Guru mapel Pendidikan Pancasila 	<ol style="list-style-type: none"> Metode Penelitian Research And Development (R&D) Model Penelitian ADDIE Teknik Pengumpulan Data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Angket Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Desain Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember? Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember?

Lampiran 2**Surat Pernyataan Keaslian Tulisan****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Jihan Safitri
NIM : 201101040027
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Model pembelajaran Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli**” adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 15 Mei 2024

Saya Menyatakan



Jihan Safitri
201101040027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3

Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Qurrotul'yun, S.Pd
Nama Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayah
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Fase / Kelas	: B / IV-A (Empat)
Bab / Tema	: 4 / Negaraku Indonesiaku
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Materi Pembelajaran	: Keutuhan NKRI
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2x35 menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen	Capaian Pembelajaran
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Siswa mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan, dan kesatuan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang terikat persatuan dan kesatuan.
2. Melalui media permainan ular tangga, siswa dapat menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Nomor ATP : 4.4

1. Siswa dapat menyebutkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya yang terikat persatuan dan kesatuan.
2. Siswa dapat menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

E. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

No	Kriteria/Komponen	Tidak Memadai	Memadai
1.	Laporan menunjukkan kemampuan memahami makna keutuhan NKRI		
2.	Laporan menunjukkan kemampuan mengidentifikasi sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI		

KESIMPULAN

Tuntas (mencapai tujuan pembelajaran) jika 2 kriteria memadai. Kategori tidak tuntas. Jika ada 1 kriteria tidak memadai maka perlu dilakukan intervensi
 KKTP : 2 Kriteria atau 95% Kriteria Terpenuhi

F. KOMPETENSI AWAL

Siswa dapat memahami makna keutuhan NKRI serta mengetahui contoh sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI.

G. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, jujur, dan kerjasama.

H. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Pendidikan Pancasila
2. Buku siswa / LKS
3. Media pembelajaran "Ular Tangga"
4. Sumber lain yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran (Internet/Google)

I. TARGET PESERTA DIDIK

1. Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mengikuti dan memahami pembelajaran.
2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

J. MATERI

1. Makna keutuhan NKRI
2. Faktor-faktor yang memperkuat keutuhan NKRI
3. Sikap dan perilaku yang menjaga keutuhan NKRI
4. Sikap dan perilaku yang membahayakan keutuhan NKRI

KOMPETENSI INTI

A. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa mampu menerapkan sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI

B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa makna Negara Kesatuan Republik Indonesia?
2. Sebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga keutuhan NKRI?
3. Bagaimana cara menjaga keutuhan NKRI di lingkungan sekolah?

C. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap Muka

1. Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru membuka pembelajaran dengan salam, berdoa, dan menanyakan kabar. (Religius) b. Guru melakukan pengecekan kesiapan diri siswa dengan melakukan kegiatan absensi dan menanyakan kesiapan dalam belajar. (Disiplin) c. Siswa diajak bersama-sama menyanyikan lagu "Garuda Pancasila". (Nasionalisme) d. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. (Abad 21, berpikir kritis) e. Siswa memperoleh informasi tentang tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang keutuhan NKRI. (Literasi) f. Guru menyampaikan tujuan dari mempelajari materi tersebut g. Guru mengajak siswa untuk melakukan <i>ice breaking</i> tepuk semangat 	10 Menit
2	Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan memberikan pertanyaan seputar materi tentang keutuhan NKRI b. Dengan tanya jawab guru menjelaskan materi tentang keutuhan NKRI 	50 Menit

		<p>c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi, termasuk hal-hal yang belum dipahami. (Menanya - Critical Thinking, Creative Thinking dan Communication)</p> <p>d. Guru menjawab pertanyaan dari siswa dengan memberikan pemahaman terkait materi yang belum dipahami</p> <p>e. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (Colaboration, PPK Gotong-royong)</p> <p>f. Guru mengajak siswa untuk bermain permainan menggunakan media ular tangga dan masing-masing kelompok diberi waktu 7 menit untuk membaca materi agar pada saat permainan bisa menjawab pertanyaan</p> <p>g. Guru menjelaskan aturan permainan pada kegiatan pembelajaran hari ini</p> <p>h. Guru menjelaskan jika kelompok yang telah menyelesaikan soal nya terlebih dahulu dan menjawab dengan benar dengan point terbanyak akan mendapat reward</p> <p>i. Siswa baris perkelompok dan mulai bermain media ular tangga</p> <p>j. Jika siswa mendapat pertanyaan maka siswa menulis jawaban di kertas yang sudah disediakan oleh guru</p> <p>k. Setiap anggota kelompok menjawab pertanyaan secara bergantian</p> <p>l. Anggota kelompok berhak untuk memberi bantuan kepada teman kelompoknya yang maju kedepan</p> <p>m. Guru mendampingi siswa saat permainan berlangsung</p>	
3	Penutup	<p>a. Guru bersama dengan siswa melakukan refleksi mengenai pembelajaran hari ini. (Mengolah informasi- critical thinking, C6) Materi apa saja yang sudah dipelajari hari ini?</p> <p>b. Siswa bersama guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran. (Integritas)</p> <p>c. Guru membagikan angket kepada siswa</p> <p>d. Guru menyampaikan motivasi kepada siswa</p>	10 Menit

	e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas dan memberi salam sebagai penutup kegiatan pembelajaran. (Religius)	
--	--	--

E. ASESMEN

1. Penilaian sikap : Lembar observasi
2. Penilaian keterampilan : Mengerjakan soal berkelompok

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Siswa dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan, diberikan kepada siswa yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya.

2. Remedial

Siswa yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individu tambahan untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

G. REFLEKSI PEMBELAJARAN

1. Refleksi Guru

Dengan melakukan kegiatan refleksi, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil refleksi pembelajaran juga bisa dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui sampai mana pencapaian kegiatan pembelajaran dan bisa memberikan kepuasan bagi siswa.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2.	Saya melihat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3.	Saya melihat siswa antusias dalam pembelajaran hari ini		
4.	Saya melihat siswa memahami materi pembelajaran hari ini		
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		

2. Refleksi Siswa

Berguna untuk menyalurkan aspirasi siswa dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung maupun telah dilakukan. Siswa bisa mengungkapkan proses pembelajaran yang telah dilakukan apakah berlangsung dengan baik atau tidak. Serta siswa akan mendapatkan kepuasan karena bisa mendapatkan sistem belajar yang mereka minati.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat mengetahui keutuhan NKRI		
2.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran		
3.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4.	Saya memahami materi yang diajarkan guru		
5.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6.	Saya akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		

H. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Buku siswa / LKS
2. Buku panduan guru
3. Guru mendorong siswa mencari referensi lain dari internet dengan di dampingi oleh guru atau orang tua

I. GLOSARIUM

NKRI = Negara Kesatuan Republik Indonesia



Jember, 11 Mei 2024
Guru Kelas IV-A

Qurrotua'yun, S.Pd
Qurrotua'yun, S.Pd
NUPTK. 2052446210001

Lampiran 4

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6065/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Al-Hidayah

Jl. Otto Iskandardinata No.177, Mangli, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101040027

Nama : JIHAN SAFITRI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Model pembelajaran Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember" selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Robby Hidayat Hasan, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Maret 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5

Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Ular Tangga
 Peneliti : Jihan Safitri
 NIM : 201101040027
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat tidak valid
 2 = Tidak valid
 3 = Kurang valid
 4 = valid
 5 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
	Aspek Fisik/Tampilan					
1	Tampilan media menarik					√
2	Warna media tepat					√
3	Desain media Ular Tangga tepat				√	
4	Kesederhanaan bentuk				√	
5	Kejelasan ilustrasi bentuk sesuai buku panduan					√
6	Pemilihan warna, jenis huruf dan					√

	background tepat					
7	Petunjuk penggunaan tepat					✓
8	Keseluruhan tampilan media menarik.				✓	
Aspek Bahan						
1	Ketepatan pemilihan bahan				✓	
2	Bahan yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓	
3	Kekuatan (tidak mudah sobek, lapuk, dan hancur)					✓
4	Media Ular Tangga memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan					✓
5	Penggunaan media Ular Tangga tidak membahayakan					✓

Kolom Saran dan Perbaikan

- Gambar ular sepertinya terbalik, tapi tidak apa-apa kalau dibuat model baru.
- Tambahkan CP dan TP di buku panduannya.

Jember, 25 Maret 2024

Validator Ahli Media



IRA NURMAWATI, M.Pd.
NIP. 198807112023212029

Peneliti



Jihan Safitri
NIM. 201101040027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
JEMBER

Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Ular Tangga
 Peneliti : Jihan Safitri
 NIM : 201101040027
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat tidak valid
 2 = Tidak valid
 3 = Kurang valid
 4 = Valid
 5 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan CP dan ATP					✓
2	Materi disampaikan secara lengkap					✓
3	Materi disampaikan secara sistematis					✓
4	Media ular tangga dapat memudahkan dalam memahami				✓	

materi yang disampaikan						
5	Kualitas kemenarikan pada materi				✓	
6	Penggunaan media pembelajaran mensupport pembelajaran yang lebih bermakna				✓	
7	Mendorong siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri					✓
8	Mendorong siswa untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok					✓
9	Mendorong siswa tidak bosan terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila					✓

Kolom Saran dan Perbaikan

Saran sudah saya sampaikan dan penjelasan
 dg Petri. Lpa Ameyu,
 Sehari Sabtu.

Jember, 26 Maret 2024

Validator Ahli Materi

Dr. UBALISA, M.Pd.
 NIP. 198512042015031002

Peneliti

Jihan Safitri
 NIM. 201101040027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA UNTUK BUKU PANDUAN MEDIA

Nama Komponen : Media Permainan Ular Tangga
 Peneliti : Jihan Safitri
 NIM : 201101040027
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat tidak valid
 2 = Tidak valid
 3 = Kurang valid
 4 = Valid
 5 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Redaksi bahasa pada cover depan					
2	Redaksi bahasa pada kata pengantar					✓
3	Redaksi bahasa pada pendahuluan					✓
4	Redaksi bahasa pada kelebihan dan kekurangan media permainan ular					✓

	tangga					
5	Redaksi bahasa pada langkah-langkah pembuatan media permainan ular tangga					✓
6	Redaksi bahasa pada cara penggunaan media permainan ular tangga					✓
7	Redaksi bahasa pada filosofi warna media permainan ular tangga			✓		
8	Redaksi bahasa pada CP dan TP modul ajar					✓
9	Redaksi bahasa pada materi keutuhan NKRI					✓
10	Redaksi bahasa pada penutup buku panduan media permainan ular tangga					✓

Kolom Saran dan Perbaikan

- Rapiikan!
- Setiap kata atiny miringkan!
- Paragraf pastikan minimal dua kalimat.

Jember, 04 Juni 2024

Validator Ahli Bahasa


NIP. 198808232019031009

Peneliti


Jihan Safitri
NIM. 201101040027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Ular Tangga
 Peneliti : Jihan Safitri
 NIM : 201101040027
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon bapak/ibu kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah disusun oleh peneliti.
2. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah angka 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan saran.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak valid
 2 = Tidak valid
 3 = Kurang valid
 4 = Valid
 5 = Sangat valid

Instrumen Angket Validasi

No.	Aspek Yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media permainan ular tangga yang dikembangkan menarik.				✓	
2	Materi yang disampaikan secara sistematis.				✓	
3	Isi media sesuai dengan materi yang dipelajari.				✓	
4	Media ular tangga sesuai dengan tujuan				✓	

	pembelajaran.					
5	Media ular tangga dapat digunakan dengan mudah.					✓
6	Tampilan media (pemilihan warna, desain, isi media) sudah baik dan menarik.				✓	
7	Media ular tangga dapat melatih kerja sama antar siswa dalam memecahkan suatu persoalan dalam pembelajaran.					✓
8	Dengan menggunakan media ular tangga suasana belajar menjadi menyenangkan.				✓	
9	Dengan menggunakan media ular tangga pembelajaran lebih aktif.				✓	
10	Dengan media ular tangga siswa lebih antusias saat proses pembelajaran.				✓	

Kolom Saran dan Perbaikan

- Papan kotak berjajar dan bernomor bisa ditambah hingga angka 100.
- Papan kotak bisa ditambah dengan gambar yang berkaitan dengan materi agar lebih menarik.
- Media ular tangga yang telah dibuat bisa diperbesar ukurannya.

Jember, 11 Mei 2024

Validator Ahli Pembelajaran



Qurrotua'yun, S.Pd
NUPTK. 20524462100001

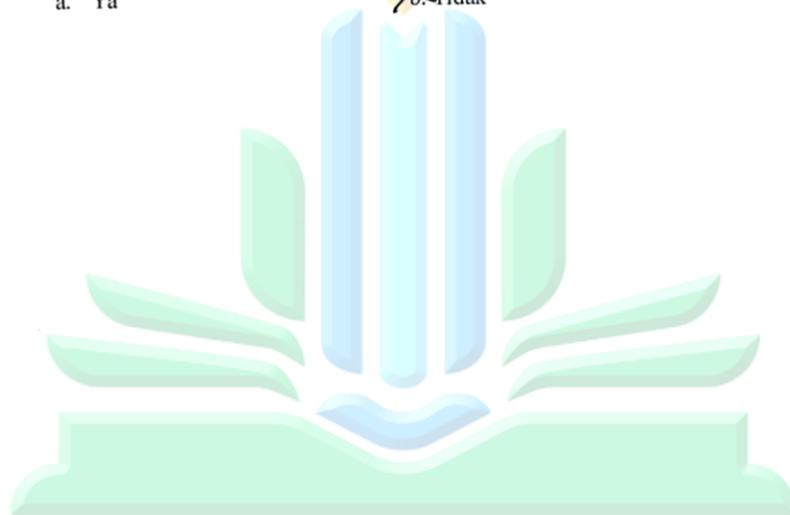
Peneliti



Jihan Safitri
NIM. 201101040027

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Menurut saya media ular tangga sangat menarik
 Ya b. Tidak
6. Media ular tangga dapat menambah minat belajar Pendidikan Pancasila
 Ya b. Tidak
7. Tulisan pada kartu yang terdapat di dalam media ular tangga jelas dan mudah dibaca
 Ya b. Tidak
8. Bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan saya dalam memahaminya
 Ya b. Tidak
9. Media ular tangga sangat mudah digunakan
 Ya b. Tidak
10. Saya merasa kesulitan ketika belajar Pendidikan Pancasila menggunakan media ular tangga
a. Ya b. Tidak

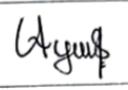
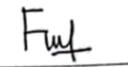
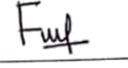


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	Paraf
1	07 Februari 2024	Wawancara kepada guru kelas IV MI Al-Hidayah Mangli	Guru kelas IV-A: Ibu Qurrotua'yun, S.Pd	
2	10 Mei 2024	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat penelitian kepada kepala sekolah MI Al-Hidayah Mangli	Kepala sekolah: Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd	
3	11 Mei 2024	Penerapan media ular tangga di kelas IV-A	Siswa kelas IV-A MI Al-Hidayah	
4	11 Mei 2024	Pengisian angket respon siswa kelas IV-A	Siswa kelas IV-A MI Al-Hidayah	
5	11 Mei 2024	Validasi media pembelajaran kepada Ibu Qurrotua'yun, S.Pd selaku guru kelas IV-A	Guru kelas Ibu Qurrotua'yun, S.Pd	
6	13 Mei 2024	Permohonan surat selesai penelitian di Sekolah MI Al-Hidayah Mangli	Kepala sekolah: Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd	

17 April 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AL-HIDAYAH MANGLI JEMBER

KIAI HAJI ACHMAD RUDDIQ
JEMBER
MADRASAH AL-HIDAYAH MANGLI
KALIMANTAN UTARA
TERAKREDITASI B
Robby Hidayat Hasan, S.Pd
NPK. 7862340032070

Lampiran 8

Surat Selesai Penelitian



YAYASAN KELUARGA PENDIDIKAN ISLAM
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH
 Status Terakreditasi B NSM : 111235090137
 Jl. Otto Iskandardinata No. 177 Mangli Telp. 0331 5103928 Jember
 Email : mialhidayah177@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomer : 0644/PP.001/MI/III/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Robby Hidayat Hasan, S.Pd
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Perum BMP Blok DC/14 Mangli Kaliwates
 Unit Kerja : MI AL HIDAYAH

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : JIHAN SAFITRI
 NIM : 201101040027
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)
 Jenjang : Sarjana

Telah selesai melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa di MI Al-Hidayah Mangli Jember terhitung selama 2 bulan untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember ”**. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 3 Mei 2024
 Kepala Madrasah,

 ROBBY HIDAYAT HASAN S.Pd

Lampiran 9

Media Pembelajaran



Lampiran 10

Dokumentasi Penelitian



Lampiran 11

Biodata Penulis



Data Diri

Nama : Jihan Safitri
 NIM : 201101040027
 TTL : Patas, 12 Desember 2001
 Alamat : Jl. Ketut Nesa, Banjar Dinas Yeh Panes, Desa Patas
 Kecamatan Gerogkak, Kabupaten Buleleng Bali
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : jihansafitri938@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Nurul Falah 2006-2008
2. MIN 4 Buleleng 2008-2014
3. MTs Negeri 1 Buleleng 2014-2017
4. MAN Buleleng 2017-2020
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2020-2024