

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

OLEH:

DEA RISKY ANANDA
NPM. 1610013411043



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2022**

UNIVERSITAS BUNG HATTA


HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

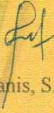
Nama Mahasiswa : Dea Risky Ananda
NPM : 1610013411043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis
Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV
Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing I


Pembimbing II



Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd


Dra. Darwiahis, S.Sos.,M.H

Dekan FKIP

Ketua Program Studi


Drs. Khairul, M.sc





Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa**, tanggal **Satu**, bulan **Maret**,
tahun **Dua Ribu Dua Puluh Dua**, bagi :

Nama : Dea Risky Ananda
Npm : 1610013411043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis
Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV
Sekolah Dasar

Tim Penguji :


Nama	Tanda Tangan
1. Yulffa Nora, S.Pd., M.Pd	1. 
2. Dra. Darwianis, S.Sos., M.H	2. 
3. Dra. Pebriyenni, M.Si	3. 

Lulus Ujian Tanggal : **1 Maret 2022**.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi


Drs. Khairul, M.sc


Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dea Risky Ananda
NPM : 1610013411043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Bung Hatta
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis
Permainan Ular Tangga Untuk Tangga Untuk
Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” adalah benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang dituliskan atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Dengan surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2022

Saya yang menyatakan



Dea Risky Ananda

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Dea Risky Ananda¹, Yulfia Nora¹, Darwianis¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
e-mail : deariskyananda03@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah pengembangan 4-D yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Pada penelitian ini dibatasi sampai tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap uji coba. Pada tahap validitas, media divalidasi oleh 1 orang ahli materi, 1 orang ahli desain, dan 1 orang ahli bahasa. Berdasarkan hasil penelitian, validasi media yang dilakukan dari aspek materi IPS memperoleh nilai 93,18% dengan kategori sangat valid, dari aspek bahasa memperoleh nilai 98,18% dengan kategori sangat valid, dari aspek tampilan memperoleh nilai 90,27% dengan kategori sangat valid. Dilihat rata-rata skor penilaian media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV yang memperoleh secara keseluruhan yaitu 92,21% dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji praktikalitas terdiri dari 1 orang guru dan 24 orang siswa, dari hasil praktikalitas guru memperoleh hasil 94,58% dengan kriteria sangat praktis, dan dari hasil praktikalitas oleh siswa diperoleh hasil 96,21% dengan kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV sekolah dasar sudah valid dan praktis digunakan sebagai sumber/bahan ajar pembelajaran IPS di kelas IV di sekolah dasar.

Kata kunci : Media, Ilmu Pengetahuan Sosial, Permainan Ular Tangga

Kata Pengantar

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV Sekolah dasar”**. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan penasihat akademik yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Dra. Darwianis, S.Sos., M.H selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
3. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd dan Ibu Siska Angreni, S.Pd., M.Pd selaku ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si selaku validator ahli materi yang telah membantu dalam validasi media sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
6. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom selaku validator ahli desain yang telah membantu dalam validasi media sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
7. Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah membantu dalam validasi media sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
8. Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 16 Pagambiran yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 16 Pagambiran sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
9. Ibu Afriyeni, S.Pd. sebagai guru kelas IV SD Negeri 16 Pagambiran yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
10. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 16 Pagambiran sehingga media ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik dan tepat pada waktunya.
11. Orang tua, kakak, adik, keluarga besar dan sahabat yang tidak terputus untuk memberikan doa, masukan dan semangat dalam proses mengerjakan skripsi sehingga selesai tepat pada waktunya.

12. Teman-teman PGSD angkatan 2016 dan 2017 yang selalu memberikan doa, saran, dan semangat dalam proses mengerjakan skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang diberikan kepada peneliti akan mendapatkan limpahan rahmat dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, diperlukan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini pada masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Aamiin yarobbal'alamiin.

Padang, Februari 2022

Dea Risky Ananda
NPM.1610013411043

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Belajar dan Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Pengertian Pembelajaran.....	11
2. Pembelajaran IPS	12
a. Pengertian Pembelajaran IPS	12
b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	13
c. Ruang Lingkup IPS di SD.....	14
3. Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b. Macam-macam Media Pembelajaran	15
c. Fungsi Media Pembelajaran	15
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	16

e. Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
4. Media Permainan Ular Tangga	18
a. Hakikat Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	18
b. Langkah-langkah Media Ular Tangga.....	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga.....	20
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	24
A. Model Pengembangan	24
B. Prosedur Pengembangan	25
1. Tahap Pendefinisian (<i>define</i>).....	25
2. Tahap Perancangan (<i>designe</i>).....	26
3. Tahap Pengembangan (<i>develope</i>).....	26
C. Uji Coba Produk.....	27
1. Subjek Uji Coba	27
2. Jenis Data	28
3. Instrumen Pengumpulan Data	29
4. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
1. Penyajian Data Uji Coba.....	32
2. Hasil Analisis Data.....	42
3. Revisi Produk.....	45
B. Pembahasan.....	47
BAB V. PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	56