

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

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh  
**OLIVIA FITRI**  
**NPM. 1710013411086**



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

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

Nama

Olivia Firdi

NPM

1719013411086

Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi

Pengembangan Metode Pembelajaran IPS Berbasis  
Permainan: Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV Sekolah  
Dasar

Ditetapkan Untuk Dijujukan oleh:

Pembimbing

Drs. Durwiantoro, M.H.

Mengetahui

Dekan

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M.Sc.

Drs. Zulfa Amrina, M.Pd

### **HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Rabu tanggal Enam Belas Bulan Februari tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua bagi :

Nama : Olivia Fitri

NPM : 1710013411086

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

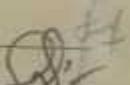
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

#### **Tim Pengajar**

Nama

Tanda Tangan

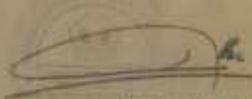
- Dra. Darwanti, M.H.
- Dr. Muslim, S.H.M.Pd.
- Dra. Febriyenni, M.Si

1.   
2.   
3. 

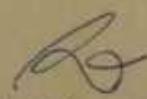
Mengatahi

Dekan FKIP

Ketua Prodi PGSD



Dra. Khairul, M.Sc



Dra. Zalfa Amrina, M.Pd

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

**Olivia Fitri<sup>1</sup>, Darwianis<sup>1</sup>**

**<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru SekolahDasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
E-mail :[oliviafitri20@gmail.com](mailto:oliviafitri20@gmail.com)**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan menggunakan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D. Tahapan yang dilakukan *define*, *design*, dan *develop*. Validator angket validitas dilakukan oleh 3 orang dosen serta praktikalitas dilakukan oleh guru dan 12 siswa kelas IV SDN 21 Pakan Sinayan. Data untuk Validitas diperoleh dari hasil lembar validasi tiga orang validator. Validitas media meliputi 3 aspek yaitu aspek materi, desain dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi oleh validator media yang dikembangkan mendapatkan persentase 88,85% dengan kriteria valid baik dari aspek ahli materi mendapatkan persentase 80,35%, ahli desain mendapatkan persentase 95,31% dan ahli bahasa mendapatkan persentase 90,90%. Hasil praktikalitas guru mendapatkan nilai persentase 88,33% dan siswa persentase 89,99% dengan kriteria sangat praktis dari aspek kepraktisan penggunaan media permainan ular tangga, efisiensi waktu, kesesuaian ilustrasi, bahasa dan evaluasi. Hal ini menunjukkan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga untuk siswa kelas IV yang valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas IV.

**Kata Kunci:** media, permainan ular tangga, pembelajaran IPS

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Pengembangan .....	4
F. Manfaat Pengembangan .....	4
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	6
BAB II LANDASAN TEORETIS .....	8
A. KajianTeori .....	8
1. Belajar dan Pembelajaran .....	8
a. Pengertian Belajar .....	8
b. Pengertian Pembelajaran .....	8
2. Pembelajaran IPS.....	9
a. Pengertian Pembelajaran IPS .....	9
b. Ruang lingkup Pembelajaran IPS .....	10
c. Tujuan Pembelajaran IPS .....	10

3. Media Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	12
4. Permainan Ular Tangga .....	12
a. Pengertian Permainan Ular Tangga .....	12
b. Langkah – Langkah Permainan Ular Tangga.....	13
c. Keunggulan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	14
d. Prinsip – Prinsip Permainan Ular Tangga.....	15
B. Penelitian Relevan.....	15
C. Kerangka Berpikir .....	17
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	19
A. Model Pengembangan .....	19
B. Prosedur Pengembangan .....	19
C. Uji Coba Produk.....	25
1. Subjek Uji Coba .....	25
2. Jenis Data .....	25
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	26
4. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Pengembangan .....	30
1. Penyajian Data Uji Coba.....	30
2. Hasil Analisis Data.....	52
3. Revisi Produk .....	56
B. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan .....	61

B. Saran.....	62
DaftarPustaka.....	63

## **DAFTAR BAGAN**

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Berpikir .....	18
2. Prosedur Penelitian.....	20

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Daftar Nama Dosen Validator Media .....	27
2. Nama Guru yang Menguji Praktikalitas Media .....	27
3. Kriteria Penilaian Angket Validitas .....	28
4. Kriteria Penilaian Angket Praktikalitas .....	29
5. Desain Permainan Ular Tangga .....	38
6. Hasil Validasi Media Permainan Ular Tangga .....	52
7. Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Guru .....	54
8. Hasil Analisis Praktikalitas Respon Siswa .....	55

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1 .....	66
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2.....	70
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3 .....	72
Lampiran 4. RencanaPelaksanaan Pembelajaran 4.....	73
Lampiran 5. Kisi-Kisi Validitas Oleh Ahli Materi.....	79
Lampiran 6. Lembar Validitas Oleh Dosen Ahli Materi.....	81
Lampiran 7. Hasil Analisis Validitas Materi.....	84
Lampiran 8. Kisi-Kisi Lembar Validitas Oleh Ahli Desain.....	86
Lampiran 9. Lembar Validitas Oleh Dosen Ahli Desain .....	88
Lampiran 10.Hasil Validitas Oleh Ahli Desain .....	91
Lampiran 11.Kisi-Kisi Lembar Validitas Oleh Ahli Bahasa .....	92
Lampiran 12.Lembar Validitas Oleh Ahli Bahasa.....	93
Lampiran 13.Hasil Validitas Oleh Ahli Bahasa.....	95
Lampiran 14. Analisis Lembar Hasil Validitas (Ahli Materi, Media dan Bahasa).....	96
Lampiran 15. Kisi – Kisi Lembaran Praktikalitas Respon Guru .....	98
Lampiran 16. Lembaran Angket Praktikalitas Oleh Guru .....	100
Lampiran 17.Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Guru .....	102
Lampiran 18. Angket Praktikalitas Respon Siswa.....	103
Lampiran 19. Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Siswa .....	113
Lampiran 20. Analisis Lembar Hasil Praktikalitas Oleh Guru dan Siswa.....	115
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	117
Lampiran 22. Surat Persetujuan Penelitian .....	122

Lampiran 23.Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Fakultas.....	123
Lampiran 24.Surat Izin Penelitian Dari Kantor Dinas .....	124
Lampiran 25.Surat Selesai Penelitian .....	125