

EXECUTIVE SUMMARY

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

Oleh:

**Olivia Fitri
NPM. 1710013411086**



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

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

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

Disusun oleh:

**Olivia Fitri
NPM 1710013411086**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, 8 Maret 2022
Disetujui oleh:
Pembimbing



Dra. Darwianis, M.H.

Executive Summary

Olivia Fitri. 2022. “ Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Dra. Darwianis, M.H.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial”. Pembelajaran IPS adalah dalam mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan sosial agar para siswa menjadi warga masyarakat, bangsa dan negara Indonesia yang baik.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi IPS yang sifatnya hafalan dan pemahaman media yang digunakan hanya sebatas – batas gambar yang tersedia dalam buku paket. Pada saat proses belajar guru harusnya menggunakan metode, teknik, pendekatan dan strategi pembelajaran yang ada sehingga menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif. Dan semoga dengan menggunakan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga siswa menjadi bersemangat dalam belajar pembelajaran IPS di SD. Maka Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Subjek uji coba media pembelajaran ini adalah siswa kelas IV SDN 21 Pakan Sinayan Kabupaten Agam. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar validitas dan praktikalitas. Pada tahap validasi media yang sudah dirancang dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Tahap praktikalitas dilakukan setelah media di validasi dan layak untuk diuji cobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga dengan rata-rata validitas secara keseluruhan 88,85% dengan kategori valid, sedangkan rata-rata praktikalitas oleh guru secara keseluruhan 88,33% dengan kategori sangat praktis dan memperoleh hasil praktikalitas oleh siswa dengan rata-rata secara keseluruhan 89,99% dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tangga ini valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas IV SDN 21 Pakan Sinayan Kabupaten Agam.

Kata Kunci: R&D, Media, Permainan Ular Tangga, IPS

Executive Summary

Olivia Fitri. 2022. "Development of Social Studies Learning Media Based on Snakes and Ladders Game for Grade IV Elementary School Students" Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Adviser: Dra. Darwianis, M.H

Social Sciences (IPS) is an integration of various branches of social sciences, such as sociology, history, geography, economics, politics, law, and culture. aspects and branches of social sciences. Social studies learning is in developing knowledge, values, attitudes and social skills so that students become good citizens of the Indonesian community, nation and state.

In the learning process at school, students find it difficult to understand social studies material which is rote in nature and the understanding of the media used is only limited to the limits of the images available in the textbook. During the learning process, teachers should use existing methods, techniques, approaches and learning strategies so as to support a more effective learning process. And hopefully by using social studies learning media based on the snake and ladder game, students become enthusiastic in learning social studies learning in elementary school. So the researcher conducted a development research with the title "Development of Social Science Learning Media Based on Snakes and Ladders Game for Grade IV Elementary School Students".

The type of research conducted is Research and Development (R&D) research using a 4D development model, namely Define, Design, Development and Disseminate. However, in this research, it only reached the Develop stage. The subjects of this learning media trial were fourth grade students of SDN 21 Pakan Sinayan, Agam Regency. The instrument in this study used a validity and practicality sheet. At the validation stage of the media that has been designed, it is continued with validation activities by a validator consisting of 3 expert lecturers, namely material experts, linguists, and design experts. The practicality stage is carried out after the media has been validated and is feasible to be tested with the aim of knowing the level of practicality of the learning media.

Based on the results of research on the development of social studies learning media based on the snake and ladder game with an overall validity average of 88.85% in the valid category, while the average practicality by the teacher as a whole is 88.33% in the very practical category and obtaining practical results by students with an overall average of 89.99% with a very practical category.

From the results of the study, it can be concluded that the social studies learning media based on the game of snakes and ladders is valid and very practical to use in social studies learning so that it can be used as one of the teaching materials in learning in class IV SDN 21 Pakan Sinayan, Agam Regency.

Keywords: R&D, Media, Snakes and Ladders Game, IPS

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Giyartini, Rosarina dkk. 2020. *Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila Untuk IPS Kelas V SD*. Tasikmalaya: Indonesia Journal Of Primary Education. Vol 4 No 1. Hal 56–68. ISSN : 2597-4866.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation Of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Kristiantari, Rini. 2014. Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.3. No.2.Hlm.460-470
- Kurniati, Annisah. 2016. Pengembangan Modul Matematika Berbasis Konstektual Terintegrasi Ilmu Keislaman. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol.4. No.1. Hlm. 43-58
- Tamrin, M., Amrina, Z., Arifin., E. (2014). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD 29 Ganting Utara Kecamatan Padang Timur Kota Padang*. *Jurnal Cerdas Proklamator*, Volume 2, Nomor 2, Desember, 2014, Halaman 114-132
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif :Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamediaa Group.