

EXECUTIVE SUMMARY

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

Oleh:

Dea Risky Ananda
NPM. 1610013411043



**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**

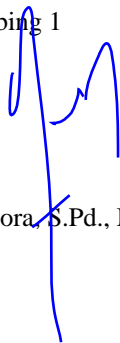
Disusun oleh:

**Dea Risky Ananda
NPM. 16100134111043**

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

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1



Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd

Pembimbing 2

Darwianis, S.Sos., M.H

Executive Summary

Dea Risky Ananda. 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: 1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd .

2. Darwianis, S.Sos., M.H

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar. Guru pada kenyataannya dilapangan cenderung menggunakan buku tema, dan LKS, masih menggunakan metode konvensional. Guru belum ada mengembangkan bahan ajar sendiri, dikarenakan keterbatasan sumber daya yang dimiliki dan kurangnya kemampuan dalam membuat bahan ajar. Sehingga minat belajar siswa berkurang dan siswa sulit mendapatkan sumber belajar. 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 16 Pangambiran. 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 tanggaden dengan rata-rata validitas secara keseluruhan 92,21 % dengan kategori sangat valid, sedangkan rata-rata praktikalitas oleh guru secara keseluruhan 93,18 % dengan kategori sangat praktis dan memperoleh hasil praktikalitas oleh siswa dengan rata-rata secara keseluruhan 96,30% dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis permainan ular tanggaden sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas IV SDN 16 Pangambiran.

Executive Summary

Dea Risky Ananda. 2022. "Development Of IPS Learning Media Based On Snakes And Stairs Games For Class IV Student". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor: 1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd
2. Darwianis, S.Sos., M.H

Social Sciences (IPS) in elementary schools needs to use interesting learning media and be able to increase students' interest in learning.

In fact, teachers in the field tend to use theme books, and student worksheets still use conventional methods. Teachers have not developed their own teaching materials, due to limited resources and lack of ability to make teaching materials. So that students' interest in learning is reduced and students find it difficult to get learning resources. 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 16 Pangambiran. 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 92.21% with a very valid category, while the average practicality by the teacher as a whole is 93.18% with a very practical category and getting practical results by students with an overall average of 96.30% with a very practical category.

From the results of the study, it can be concluded that the social studies learning media based on the snake and ladder game is very 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 16 Pangambiran.

Keywords: Media, Social Sciences, Snakes and Ladders Game.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : Rajawali pers.