

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA MATERI TEMA 5
PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS IV**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat –Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

NITA AYU LESTARI

NPM : 1911100359

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1445 H / 2023 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA PADA MATERI TEMA 5
PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS IV**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat –Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**NITA AYU LESTARI
NPM : 1911100359**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing 1 : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag
Pembimbing 2 : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan diterapkannya kurikulum 2013, pada jenjang Sekolah Dasar menggunakan sistem pembelajaran berbasis tematik. Pada proses penerapan pembelajaran tematik terdapat berbagai kendala, salah satunya adalah masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas guna meningkatkan minat belajar peserta didik. Akan tetapi, media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah media sederhana yang berupa buku paket dan media poster/gambar yang ditempel di dinding kelas serta penyampaiannya masih terlalu konvensional sehingga kurang menarik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga dan respon peserta didik terhadap media permainan ular tangga materi tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS? Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS serta mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran pada pembelajaran tema 5 mata pelajaran IPS. Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu tahap analisis (analisis), tahap design(desain), tahap development(pengembangan), tahap implementation(implementasi), dan tahap evaluation(evaluasi).

Validasi ahli media dengan 2 validator, ahli matero dengan 2 validator, dan ahli bahasa dengan 2 validator, serta 2 respon kelayakan dari pendidik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa media permainan ular tangga pada materi tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV memperoleh jumlah skor validasi ahli media 1 dan 2 dengan persentase skor 78% dan 87% dengan kategori “Sangat layak”, kemudian ahli materi 1 dan 2 dengan persentase skor 83% dan 86% dengan kategori “Sangat layak”, dan ahli bahasa 1 dan 2 dengan persentase skor 87% dan 84% dengan kategori “Sangat layak”. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik 1 dan pendidik 2 memperoleh hasil persentase skor 82% dan 86% yang termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Respon peserta didik skala kecil memperoleh persentase skoe 86%, dan respon peserta didik skala besar memperoleh skor 88% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat layak”. Hal ini menunjukkan mediapermainan ular tangga pada materi tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci : Media Permainan Ular Tangga,
Pengembangan ADDIE, IPS Tema 5, Minat Belajar**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nita Ayu Lestari

NPM : 1911100359

Jurusan : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada di penulis. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juli 2023

Penulis,



Nita Ayu Lestari

NPM. 1911100359



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular
Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata
Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Kelas IV**
Nama : Nita Ayu Lestari
NPM : 1911100359
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Syamsuri Ali, M.Ag
NIP. 1961112519890301003

Anton Trihasnanto, M.Pd
NIP.

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”** yang disusun oleh: **Nita Ayu Lestari NPM: 1911100359**, Program studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah diujikan pada sidang Munaqosyah di **Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung** pada Hari/Tanggal: **Jum’at, 28 Juli 2023 pukul 10.00 - 12.00 WIB.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd 

Sekretaris Sidang : Ayu Reza Ningrum, M.Pd 

Penguji Utama : Syofnidah Ifrianti, M.Pd 

Penguji Pendamping I : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag 

Penguji Pendamping II : Anton Trihasnanto, M.Pd 

**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. 

NIP. 19640828198803 2002

MOTTO

وَلَا تَأْيِسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْيِسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا
الْقَوْمُ الْكٰفِرُونَ

“Dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah hanyalah orang-orang yang kufur.” (Q.S Yusuf/12:87)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan hidayah-Nya karena telah memberikan petunjuk, kesehatan, kekuatan, dan membekaliku dengan ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga sampai di titik yang membahagiakan ini. Shalawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas ku persembahkan skripsi ini kepada orang-orang luar biasa yang selalu berada di sekeliling saya :

1. Alm. Syafrizal, seseorang yang biasa saya sebut Ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah serta membuat saya tumbuh kuat. *Alhamdulillah* kini saya bisa berada di tahap ini menyelesaikan skripsi dan perkuliahan saya sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih sudah menemani masa sekolah saya, meskipun pada akhirnya harus saya lewati sendiri tanpa lagi kau temani.
2. Ibu Asmiwati, perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat saya yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan nasihatnya, Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya menyelesaikan pendidikan ini, Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan ibu saya bisa berada dititik ini. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat bagi saya, Terimakasih sudah menjadi tempat ternyaman untuk pulang serta alasan terkuat saya menyelesaikan studi ini sampai sarjana.
3. Uni Yuli Yanti, S.E dan kakak iparku Yuzar Kurniadi, Terimakasih telah membantu ibuku membiayai kuliah saya sejak ayah telah tiada. Terimakasih untuk semua bantuan serta doa yang telah terucap untuk adikmu ini.
4. Uni Novita Apriyanti, S.H dan kakak iparku Reza Falevi, S.H. yang selalu memberikan semangat serta memberi

dukungan moril dan materil selama pendidikan saya, terimakasih sudah memahami dan selalu menjadi panutan saya dari kecil hingga dewasa.

5. Uni Desy Ayu Minang Sari, A.Md dan kakak iparku Angga riza saputra. yang selalu memberi motivasi dan semangat agar tidak pantang menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Uni Dona Permata Ayu, S.Pd yang selalu memberi inspirasi untuk terus melangkah maju kedepan, selalu menjadi tempat berkeluh kesah, dan menjadi support system saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih karena sudah mengajarkan saya arti berjuang tanpa menyerah yang sesungguhnya, banyak hal yang saya pelajari dari uni. Semoga kita berdua menjadi anak yang sukses bisa membahagiakan dan membanggakan Ibu serta keluarga.
7. Keponakanku tersayang Azzam, Ghaly, Caca, Zia, Wira, dan Afeef yang selalu bisa menjadi plipur lara saya dalam menghilangkan penatnya perkuliahan. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat keponakanku.
8. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan S1.
9. Dan yang terakhir, Terimakasih kepada diri sendiri. Terimakasih karena sudah kuat mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, hebat bisa tetap berdiri tegap menghadapi segala lika-liku hidup dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses skripsi ini dan menyelesaikan perkuliahan. Kamu keren saya bangga padamu, Nita.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dengan nama lengkap Nita Ayu Lestari dilahirkan di Oku Timur, 27 Juni 2002 dari pasangan Bapak Syafrizal dan Ibu Asmiwati sebagai anak bungsu dari 5 bersaudara yang memiliki empat kakak perempuan.

Adapun riwayat pendidikan dari penulis dimulai dari TK Pertiwi Martapura, kemudian SD Negeri 3 Martapura lulus pada tahun 2013, dilanjutkan ke pendidikan di SMP Negeri 1 Martapura lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan di SMA Negeri 1 Martapura lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis diterima dan melanjutkan pendidikan studi ke Perguruan Tinggi UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI).

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah aktif di Himpunan Mahasiswa Jurusan(HMJ) dan menjabat sebagai bendahara umum. Penulis juga pernah aktif organisasi UKM KSE(Kelompok Studi Ekologi) dan pernah menjabat sebagai Duta Pendidikan Lingkungan FTK. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata(KKN) di desa Ceringin Asri, Kec. Way Ratai, Kab. Pesawaran. Selanjutnya penulis di tahun yang sama juga melaksanakan PPL di MIN 10 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta memanjatkan puji syukur atas limpahan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapatkan syafaat dalam menuntut ilmu. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr.Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI) dan Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Syamsuri Ali, M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Anton Trihasnanto, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan dengan sabar memberi saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala MIN 10 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung beserta para guru terutama Ibu Istiqlaliyah, S.Pd.I dan Ibu Asriaturrohmah, S.Pd.I yang sudah membantu penulis dalam melakukan penelitian.

6. Kepada kedua Orang Tua saya Ayah Syafrizal(Alm) dan Ibu Asmiwati yang sudah membesarkan dan menyayangi anak bungsunya dengan kasih sayang yang tulus, selalu memberi do'a, semangat, serta motivasi yang diberikan selama ini.
7. Saudariku tersayang Uni Yanti, Uni Novi, Uni Desi, dan Uni Dona beserta kakak ipar dan keponakanku yang sudah mensupport dan membantu dengan doa yang tiada henti sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat terbaikku Ratna Sari dan Intan Rahayu yang setia memberikan dukungan, semangat, waktu, serta memberikan penulis motivasi untuk tetap bangkit terus dan selalu mensupport apa yang selama ini penulis hadapi dimanapun penulis berada, Terimakasih karena selalu merangkul penulis dan selalu ada untuk penulis dalam sedih maupun senang.
9. Kepada seseorang pemilik NIM 049243494 Spesial Partner Terimakasih telah ada di proses ini, selalu menemani, memberikan semangat, meluangkan waktu, serta menjadi sosok pendengar yang baik dan sangat sabar untuk penulis. Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat seperjuanganku Sindi Deka Ningsih, Tyas Pramesti, dan Pebiana, yang selalu senantiasa menemani, membantu penulis dalam hal apapun, serta selalu menyemangati dikala penulis sedang down, Terimakasih untuk kebersamaan selama ini, senang bertemu kalian di masa perkuliahan. Semoga kita selalu Bahagia! *See you on top Guys.*
11. Sahabatku dari sekolah Dilla ariesta, Rika Pradita, dan Vranrico Putra Wijaya yang saling memberi motivasi, semangat, dan meyakinkan bahwa kita akan selesai tepat waktu! Itu semua benar Terimakasih banyak karena selalu mendukung meskipun berbeda kota pendidikan.
12. Teman-temanku Nur Vika Zahara, Yuhelda Ika Indriyani, Yolanda Syafitri, Widya Dwi Tantika, yang

selalu senantiasa saling memberikan motivasi, dan semangat dalam masa perkuliahan dari awal saat maba sampai sekarang. Semoga kita selalu kuat dimanapun kita berada selanjutnya. *See you on top Guys.*

13. Para penghuni Kost Azizah 3 teman-teman kosan yang baik hati, yang sudah banyak membantu penulis selama menjalani kehidupan di perantauan.
14. Teman-teman kuliahku Kelas I PGMI 2019, Terimakasih atas kebersamaannya selama ini di kelas yang sudah memberi kesan baik selama perkuliahan. Serta Teman-teman Himpunan Mahasiswa Jurusan(HMJ), PPL, dan KKN yang sudah mewarnai masa kuliah, Terimakasih sudah menjadi cerita indah dalam perjalanan kuliah penulis.
15. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

Atas bantuannya penulis mengucapkan terimakasih, penulis berdoa semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda sebagai amal saleh dan ketaatan kepadanya Aamiin. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Terima kasih.

Bandar Lampung, Juli 2023

Penulis,

Nita Ayu Lestari
NPM. 1911100359

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
SURAT PERSETUJUAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah ..	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .	8
H. Sistematika Penulisan	10

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan	11
1. Model Pengembangan Kemp	11
2. Model Pengembangan ADDIE	12
3. Model Pengembangan Dick&Carey	12
B. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Macam-macam Media Pembelajaran	13

3.	Manfaat dan Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran	14
C.	Kriteria Media Pembelajaran	16
D.	Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	16
1.	Bermain Sambil Belajar.....	16
2.	Pengertian Permainan Ular Tangga.....	18
3.	Komponen Pengembangan Permainan Ular Tangga	19
4.	Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga	20
E.	Minat Belajar	21
1.	Pengertian Minat.....	21
2.	Pengertian Belajar.....	21
3.	Pengertian Minat Belajar	21
4.	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	22
5.	Indikator Minat Belajar	23
F.	Ruang Lingkup Materi IPS Pada Tema 5 Pahlawanku.....	23

BAB III. METODE PENELITIAN

A.	Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	27
B.	Desain Penelitian Pengembangan	27
C.	Prosedur Penelitian Pengembangan	28
D.	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	30
E.	Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	30
F.	Instrumen Penelitian	30
G.	Uji Coba Produk	32
H.	Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data	32

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Produk	36
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	44
C. Kajian Produk Akhir	64

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	65
B. Rekomendasi	66

DAFTAR RUJUKAN	67
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	70
-----------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Media	31
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	31
Tabel 3. 4 Kriteria Skor Kuesioner Validasi.....	33
Tabel 3. 5 Kriteria Skor Kuesioner Respon Peserta Didik	34
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media 1 dan 2 Sebelum Revisi(Tahap I).....	45
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media 1 dan 2 Sesudah Revisi(Tahap II)	47
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Materi 1 dan 2 Sebelum Revisi(Tahap I)	48
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Materi 1 dan 2 Sesudah Revisi(Tahap II)	50
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 dan 2 Sebelum Revisi(Tahap I).....	51
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa 1 dan 2 Sesudah Revisi(Tahap II)	53
Tabel 4. 7 Respon Pendidik MIN 10 Bandar Lampung.....	54
Tabel 4. 8 Respon Pendidik MIN 3 Bandar Lampung.....	54
Tabel 4. 9 Validitas Item Soal Pada Angket Minat Belajar	56
Tabel 4. 10 Uji Reliabilitas	56
Tabel 4. 11 Data Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	57
Tabel 4. 12 Data Respon Peserta Didik Skala Besar	58
Tabel 4. 13 Data Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Skala Kecil	59
Tabel 4. 14 Data Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Skala Kecil.....	60

Tabel 4. 15 Data Hasil *Pretest* Peserta Didik Skala Besar..... 61

Tabel 4. 16 Data Hasil *Posttest* Peserta Didik Skala Besar 62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan desain model ADDIE.....	28
Gambar 4. 1 Desain Awal Media Permainan Ular Tangga.....	38
Gambar 4. 2 Desain Sebelum Revisi Dari Ahli Media	40
Gambar 4. 3 Desain Setelah Revisi Dari Ahli Media	41
Gambar 4. 4 Desain Sebelum dan Setelah Revisi Dari Ahli Materi	42
Gambar 4. 5 Desain Sebelum dan Setelah Revisi Dari Ahli Bahasa.....	43
Gambar 4. 6 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Media Tahap I(Sebelum Revisi)	42
Gambar 4. 7 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Media Tahap II(Sesudah Revisi)	48
Gambar 4. 8 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi Tahap I(Sebelum Revisi).....	49
Gambar 4. 9 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi Tahap II(Sesudah Revisi).....	51
Gambar 4. 10 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Bahasa Tahap I(Sebelum Revisi).....	52
Gambar 4. 11 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Bahasa Tahap II(Sesudah Revisi).....	53
Gambar 4. 12 Grafik Hasil Respon Pendidik	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian	75
Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian	77
Lampiran 3 Surat Penelitian	79
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian.....	80
Lampiran 5 Berita Acara Validasi Instrumen Penelitian	82
Lampiran 6 Surat Tugas Validasi Ahli Media	83
Lampiran 7 Surat Tugas Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 8 Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa.....	85
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Media Tahap 1	86
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Tahap I.....	92
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	98
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Ahli Media Tahap II.....	103
Lampiran 13 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Tahap II	109
Lampiran 14 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	115
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Pendidik.....	120
Lampiran 16 Lembar Angket Respon Peserta Didik	126
Lampiran 17 Lembar Angket Pretest Minat Belajar	128
Lampiran 18 Lembar Angket Posttest Minat Belajar	130
Lampiran 19 Uji Validitas.....	132
Lampiran 20 Uji Reliabilitas	133
Lampiran 21 Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik Skala Kecil	134
Lampiran 22 Rekapitulasi Penilaian Pretest Didik Skala Kecil ...	130
Lampiran 23 Rekapitulasi Penilaian Posttest Didik Skala Kecil .	130

Lampiran 24 Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik Skala Besar	131
Lampiran 25 Rekapitulasi Penilaian Pretest Didik Skala Besar... ..	132
Lampiran 26 Rekapitulasi Penilaian Posttest Didik Skala Besar .	133
Lampiran 27 Nota Dinas Judul.....	134
Lampiran 28 Foto Bersama Guru MIN 10 dan MIN 3 Bandar Lampung	136
Lampiran 29 Suasana Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar	137
Lampiran 30 Produk Media Permainan Ular Tangga Tema 5 Pahlawanku Mapel IPS	137
Lampiran 31 Instrumen Wawancara dengan Wali Kelas IV.....	138



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Guna mempermudah dalam menafsirkan serta agar tidak terjadi kesalahpahaman dari pembaca, maka penulis melakukan penegasan judul terlebih dahulu. Skripsi ini berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”**.

1. Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada atau menghasilkan teknologi baru¹.

2. Media Pembelajaran

Menurut Hamka Media Pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien². Menurut Suryani dan Agung media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam

¹ Anggit. Shita and Dkk, “PENGEMBANGAN MEDIA Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD,” *Journal of Chemical Information and Modeling* Vol. 3, no. 2 (2018): hal.6.

² Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021). hal. 13.

mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar(siswa).³

3. Permainan Ular Tangga

Menurut Zuhdi Permainan ular tangga ialah permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling berhubungan satu sama lain. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik⁴.

4. Minat Belajar

Menurut Slameto, Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas terhadap belajar tanpa ada yang menyuruh⁵. Minat belajar adalah rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada diri sendiri.

5. Materi Tema 5 “Pahlawanku”

Pada pembelajaran tematik pada tema Pahlawanku(tema 5) terdapat 3 subtema diantaranya ialah Subtema 1 tentang Perjuangan para pahlawan, Subtema 2 tentang Pahlawanku kebanggaanku, dan Subtema 3 tentang Sikap kepahlawanan.

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS merupakan penelitian pengembangan media yang berfokus pada media pembelajaran berupa alat bantu fisik permainan ular tangga yang digunakan sebagai prantara antara pendidik dan peserta

³ Nunuk suryani, Achmad Setiawa, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, PT Remaja Rosdakarya (Bandung, 2019). hal 4.

⁴ H. Mar’atusholihah, W. Priyanto, and A.T. Damayani, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan,” *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* Vol. 7, no. 3 (2019): hal. 255.

⁵ Ika Wanda Ratnasari, “Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): hal 290.

didik dalam memahami materi, media permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak kecil yang terdapat gambar ular dan tangga yang saling berhubungan serta terdapat kartu permainan. Penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan rasa lebih suka dan rasa tertarik pada aktivitas belajar terutama pada materi tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS tanpa adanya paksaan ataupun suruhan. Menurut Rifki Afandi, media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik⁶.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik itu jasmani ataupun rohani sesuai nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Menurut Dahama & Bhatnager, pendidikan adalah proses pembawaan perubahan yang diinginkan dalam perilaku manusia. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara⁷. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang ada dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional

⁶ Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar,” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 77, <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450..>

⁷ Rahmat Hidayat and Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya* (Medan: LPPPI, 2019), hal.24.

berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta kepribadian bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”⁸. Dengan kata lain Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai tujuan dan memungkinkan peserta didik dapat mandiri melaksanakan tugas hidupnya. Pada dasarnya Pendidikan diselenggarakan bertujuan untuk menghasilkan generasi bangsa yang berilmu dan berkualitas. Pendidikan juga memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan peserta didik dapat dibimbing untuk menjadi pribadi yang lebih baik, atau melalui penyelenggaraan pendidikan, peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan begitu setiap umat manusia berhak memperoleh pendidikan.

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur’an Surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

يَيِّتُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي
 الْمَجَلِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْتُوا

⁸ Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi, Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21* (Yogyakarta: DIVA Press, 2019). hal 8-9.

فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
 دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman. Apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majelis-majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meningkatkan(derajat)orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.

Dari ayat di atas menyatakan bahwa Allah SWT akan meninggikan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan dengan beberapa derajat atau kemuliaan dalam kehidupannya. Dengan kata lain, bahwa manusia mulia dihadapan Allah apabila memiliki pengetahuan yang bisa dimiliki dengan jalan benar. Seorang muslim wajib mempunyai ilmu untuk mengenal berbagai pengetahuan dan ilmu yang diperoleh sehaarusnya menambah dekatnya hubungan manusia dengan sang Khaliq.

Dalam pendidikan juga terdapat proses pembelajaran, Proses pembelajaran merupakan serangkaian dari tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang terjadi dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran⁹. Maka dari itu pembelajaran dan belajar merupakan unsur penting dalam melaksanakan pendidikan. Untuk menciptakan kualitas pembelajaran yang terbaik, berbagai faktor harus ikut

⁹ Rusman, *Model Model Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hal.1.

berperan, seperti keterlibatan pendidik, media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta kesiapan siswa dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional salah satunya pada jenjang pendidikan dasar yang dimana mengemban tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, Seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut¹⁰. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut Moh. Surya, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar menurut Wrinkel adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap/tingkah laku (afektif). Dimana perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri¹¹. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, belajar tidak harus dilakukan dilingkungan sekolah akan tetapi bisa saja dilakukan dilingkungan rumah atau lingkungan masyarakat sekitar tempat tinggal.

Kurikulum merupakan instrumen penting dalam penyelenggaraan pendidikan, tanpa adanya kurikulum pendidikan akan menjadi tidak terarah dan tidak jelas tujuannya. Pada tahun 2013 pemerintah melalui kementerian

¹⁰ Syofnidah Ifrianti, *Teori Dan Praktik MICROTEACHING Edisi Revisi* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2022), hal.2.

¹¹ Siti Ma'rifah Setiawati, "TELAH TEORITIS: Apa Itu Belajar?," *Helper* Vol 35, no. 1 (2018), hal.32.

pendidikan dan kebudayaan memberlakukan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 sistem pembelajaran pada jenjang sekolah dasar telah merangkum semua bidang pelajaran menjadi satu rangkaian tema pembelajaran yang biasa disebut dengan pembelajaran tematik. Dengan menggunakan Tema pembelajaran yang diterapkan menghubungkan satu tema dengan tema Pembelajaran Lainnya. Menurut Depdiknas yang dimaksud dengan Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Selanjutnya menurut Poerwadarminta tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan¹².

Pada proses pembelajaran ternyata masih terdapat kendala dan permasalahan seperti menurut Winingsih, salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana yang belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai¹³. Kemudian permasalahan yang timbul dalam minat belajar yang kurang pada peserta didik diakibatkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga pembelajaran di dalam kelas masih terkesan membosankan bagi peserta didik. Sedangkan salah satu pendorong tujuan pembelajaran yang maksimal yaitu adanya sumber belajar yang menarik agar peserta didik mempunyai motivasi sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat

¹² Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", *Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.2, No.1,(2015):hal 35-36.

¹³ Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): hal 79.

belajar¹⁴. Berdasarkan penjelasan di atas, Sebagai seorang pendidik yang profesional maka seorang guru harus memiliki jiwa kreatifitas yang baik untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan agar peserta didik memiliki minat untuk belajar, salah satunya menciptakan suasana belajar yang menarik pada saat mengajar dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Dimasa sekarang ini dibutuhkan manusia yang memiliki ide-ide yang kreatif untuk tampil sebagai manusia yang unggul.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Qur'an surah al-Isra ayat 84 yaitu :

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ
أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Artinya: *Katakanlah "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.*

Dari surah diatas menyatakan bahwa setiap manusia yang melakukan perbuatan, mereka akan melakukan sesuai dengan kondisi (termasuk didalamnya keadaan alam sekitar) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa setiap melakukan suatu perbuatan memerlukan perantara yang sesuai dengan kondisi agar hal yang dimaksud dapat tercapai dengan maksimal. Dalam dunia pendidikan pendidik sebaiknya dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didik perlu menggunakan sarana dan prasarana sekolah namun jika tidak ada maka guru dapat berbuat sendiri untuk membuat media

¹⁴ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): hal. 68–73.

sebagai alat pembantu dalam menyampaikan materi tersebut agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Minat belajar siswa memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat belajar maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Seorang anak dapat dikatakan minat jika dalam proses pembelajaran anak aktif dalam pembelajaran. Minat belajar dapat ditimbulkan dari beberapa faktor pendukung yaitu seperti dari lingkungan, guru sebagai fasilitator dan juga media yang digunakan dalam pembelajaran. Apabila ketiga faktor ini saling mendukung maka siswa yang tadinya tidak memiliki minat belajar menjadi tertarik dan memiliki minat dalam dirinya. Adanya penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa tidak bosan dan membuat pembelajaran tidak monoton sehingga siswa dapat menyimak pembelajaran dengan baik dan rasa senang belajar

Media pembelajaran ialah segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran¹⁵. Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bersifat kebendaan merupakan salah satu alat komunikasi yang dipandang dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan bahasa, seseorang dapat memahami suatu objek, tetapi dengan menggunakan media dapat memudahkan dan mempercepat pemahaman¹⁶. Pembelajaran dapat menggunakan alat peraga atau model pembelajaran yang beranekaragam, Salah satunya

¹⁵ Nur Asiah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, (2021): 11, Vol.8 No.1.hal 11.

¹⁶ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI* (Yogyakarta: Penerbit Garudhawacana, 2018), hal 317-318.

ialah dengan media permainan untuk menarik minat belajar karena dunia peserta didik yang berada pada tingkat dasar masih cenderung dunia bermain. Menurut Plato, Aristoteles, dan Froebel menganggap bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan minat belajar anak dan kemampuan tertentu pada anak.¹⁷ Menurut Montessori ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pemahaman tentang bermain juga akan membuka wawasan sehingga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, dan akibatnya akan mendukung segala aspek perkembangan anak yang dapat memberi kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga akan memunculkan pengalaman belajar baru yang dapat menumbuhkan minat belajar yang dapat menarik anak untuk belajar. Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran semakin baik¹⁸. Dengan adanya media pembelajaran terutama pada materi pahlawan akan menarik minat belajar peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat belajar. Dengan adanya pengenalan tokoh pahlawan sejak dini diharapkan mampu memberikan ingatan yang baik dan mampu memahami serta menghargai jasa-jasa para pahlawan dikemudian hari. Adanya media merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada jenjang Sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang peneliti lakukan di MIN 3 Bandar Lampung dan MIN 10 Bandar Lampung pada hasil wawancara kepada Ibu

¹⁷ Christiana Hari Soetjningsih, *Seri Psikologi PERKEMBANGAN ANAK Sejak Pembuatan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: KENCANA, 2018). hal 161-162.

¹⁸ Rika Kurnia Sari and Nyoto Harjono, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): hal 123.

Asriaturrohmah, S.Pd.I sebagai wali kelas IV MIN 03 Bandar Lampung menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar pendidik menggunakan buku tematik yang disediakan oleh pemerintah. Kemudian hasil wawancara kepada Ibu Istiqlaliyah, S.Pd.I sebagai wali kelas IV MIN 10 Bandar Lampung menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar pendidik menggunakan buku tematik dan juga media pembelajaran saat mengajar di dalam kelas yaitu menggunakan media pembelajaran Poster/gambar. Akan tetapi media yang dipakai pendidik masih belum optimal karena pada saat penerapannya masih banyak peserta didik yang tidak fokus dalam pembelajaran serta terdapat peserta didik yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media poster gambar membuat peserta didik berfikir abstrak atau dapat menafsirkan yang bermacam-macam dari maksud gambar yang dilihat pada poster yang dimana untuk kriteria anak kelas IV pada perkembangan kognitif termasuk ke dalam tahap operasional konkret yang membuat peserta didik belum mampu berpikir atau membayangkan benda-benda secara abstrak. Dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan mencatat materi yang membuat peran peserta didik di dalam kelas terlihat pasif.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 10 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas media yang digunakan oleh pendidik masih kurang memikat minat belajar peserta didik yang membuat peserta didik menjadi kurang berpartisipasi aktif didalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik berfikir abstrak atau menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam dari gambar poster yang dilihat, peserta didik juga kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik dan masih sering keluar masuk kelas saat jam pelajaran, dari hal ini terlihat bahwa kurangnya minat belajar peserta didik

yang masih merasa bosan saat pembelajaran dan terlihat suasana di kelas yang berjalan dengan pasif¹⁹. Sebenarnya, media yang digunakan dalam belajar selama ini sudah cukup baik namun media poster yang di tempel di dinding kelas ini sudah terlalu sering dilihat ataupun digunakan oleh peserta didik yang membuat nilai guna media menjadi berkurang sehingga peserta didik terkadang kurang antusias saat belajar dan merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya melihat gambar di poster²⁰. Menurut Rita wulandari penggunaan media poster yang ditempel pada dinding kelas dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelemahan yaitu: (1) sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan orang yang melihatnya, (2) tidak adanya penjelasan yang terinci, maka dapat menimbulkan interpretasi yang bermacam-macam, (3) suatu poster akan banyak mengandung arti/makna bagi kalangan tertentu, (4) bila poster terpasang atau terpacang terlalu lama di suatu tempat maka akan berkurang nilainya bahkan akan membosankan orang yang melihatnya²¹.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan media yang lebih kreatif dan sesuai dengan kriteria anak agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk memahami materi dan memiliki semangat belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran IPS yaitu dengan cara mengembangkan media baru yang menyenangkan seperti mengembangkan media permainan ular tangga. Bermain sambil belajar dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang akan diterapkan. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang kreatif, menyenangkan serta dengan tampilan yang memikat sehingga dapat meningkatkan

¹⁹ Observasi Proses Pembelajaran di MIN 10 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung, 29 November 2022, Pukul 09:00 WIB.

²⁰ Ibu Istiqlaliyah, *Wawancara, Observasi Dan Dokumentasi Dengan Penulis* (Bandar Lampung, 2022) MIN 10 Bandar Lampung, Senin 29 November 2022 Pukul 09:15 WIB.

²¹ Rita Wulandari, "POSTER SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER," *Seminar Nasional Pendidikan*, 2011, hal.379.

minat belajar siswa. Menurut Plato, Aristoteles, dan Froebel bermain dapat digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan minat belajar anak. Menurut Alamsyah said permainan ular tangga merupakan jenis permainan atraktif (menarik) yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam permainan serta pola interaksi aktivitas peserta didik saat bermain ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menjadi penyebab permainan ini disenangi oleh peserta didik. Permainan ular tangga dianggap sebagai salah satu media yang dapat memikat dalam pembelajaran, Alasan ular tangga dapat digunakan sebagai media belajar ialah keberagaman modelnya sudah tersebar luas hingga pada ranah pendidikan dan juga masih banyak anak-anak yang senang bermain ular tangga. Kelebihan permainan ular tangga yakni bisa menumbuhkan minat belajar siswa serta permainan ular tangga juga bisa membangun sikap keterampilan melalui kerja sama tiap tim.

Menurut Zuhdi Permainan ular tangga ialah permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling berhubungan satu sama lain. Permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik²². Media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu (1) Siswa belajar sambil bermain, (2) Siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok, (3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang disertai materi dalam permainan ular tangga dan (4) Membuat suasana kelas lebih aktif²³. Media

²² Mar'atusholihah, Priyanto, and Damayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan," *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* Vol. 7, no. 3 (2019): hal. 255.

²³ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", Mahaguru: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2 No.1(2021), hal 71.

permainan ular tangga ini bersifat interaktif, menyenangkan, mendidik dan menghibur yang akan menarik minat belajar peserta didik. Dari beberapa kelebihan media pembelajaran ular tangga yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti mengharapkan agar media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Serta dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, peneliti dan guru dapat melakukan pengayaan terhadap peserta didik untuk melihat bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap pemahaman peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti memilih kelas IV di MIN 10 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung karena media yang digunakan masih terbatas hanya memakai media gambar poster di dinding bahkan hanya memakai buku cetak saja yang dimana media ini kurang menarik membuat proses pembelajaran monoton dan cenderung membuat peserta didik merasa bosan terhadap pembelajaran. Berdasarkan uraian yang diketahui diatas pada latar belakang penulis memilih judul penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”**.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang menarik serta inovatif pada media pembelajaran yang diterapkan saat pembelajaran di kelas IV.
2. Kurangnya minat belajar siswa karena hanya menggunakan bahan ajar berupa buku ajar dari pemerintah dan gambar poster yang ditempel didinding kelas.

3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPS untuk peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran ular tangga di kelas IV pada tema 5 Pahlawanku dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tema 5 dalam mata pembelajaran IPS?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPS pada tema 5 pahlawanku?
3. Bagaimana respon peserta didik dalam minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPS tema 5?
4. Apakah media pembelajaran ular tangga pada tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar peserta didik ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPS pada tema 5 pahlawanku.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPS pada tema 5 pahlawanku.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPS tema 5.
4. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pendidik dan peserta didik. Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis, Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran, dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti, Penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi calon pendidik yang profesional, kreatif, dan inovatif.
 - b. Bagi Pendidik, Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik atau guru sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik, untuk mengatasi jika didalam proses belajar mengajar siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.
 - c. Bagi Peserta Didik, Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa dan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian yang dilakukan oleh :

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Anjelina Wati pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Menghasilkan penelitian Pada hasil belajar siswa yang menunjukkan 55% siswa memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% siswa memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa terjadi peningkatan 45%. Berdasarkan hasil uraian di atas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran terlihat lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar²⁴. Perbedaan, Pada penelitian sebelumnya penelitian membuat media untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD sedangkan yang peneliti gunakan ialah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan, Penelitian ini sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media permainan ular tangga.

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ria Fransisca dkk pada tahun 2020 dengan judul Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses implementasi permainan ular tangga edukasi untuk meningkatkan percaya diri anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, siklus pertama sejumlah delapan kali pertemuan dan siklus yang kedua sebanyak empat kali pertemuan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil pada siklus pertama dan siklus kedua. Menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwa percaya diri melalui kegiatan permainan ular tangga edukasi meningkat dengan baik. Hal ini terlihat dari keberhasilan setiap siklus penelitian, yang mana hasil perolehan pada pra siklus sebesar 46.30%, siklus I sebesar 62.85% dan Pada siklus II percaya diri mencapai

²⁴ *Ibid. hal 72*

82.52%²⁵. Perbedaan, pada jenis peneliti terdapat perbedaan dimana penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif serta kuantitatif yang diterapkan pada anak TK sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian RnD yang diterapkan di SD. Persamaan pada penelitian ini ialah penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Syifa Fitriana pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul husna pada Pembelajaran Tematik. Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menghasilkan penelitian dengan persentase kelayakan 92% oleh ahli materi, 90% oleh ahli media, dan 89% oleh pendidik, Presentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk memperoleh 92%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran²⁶.

Perbedaan, penelitian sebelumnya terintegrasi asmaul husna sedangkan peneliti yang dilakukan ini pada materi tema 5 hanya mata pelajaran IPS. Persamaan, penelitian ini terdapat kesamaan yaitu sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga.

²⁵ Ria Fransisca, Sri Wulan, and Asep Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4, no. 2 (2020): hal.636.

²⁶ Nur syifa fitriana, "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK Skripsi," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2018. (Diakses pada tanggal 25 November 2022, Pukul 10.00)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nola Sanda Rekysika dan Haryanto pada tahun 2019 dengan judul Media Pembelajaran Ular tangga bilangan untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini dilakukan pada jenjang PAUD dengan menggunakan pre-experimental design yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam pemahaman konsep bilangan melalui media pembelajaran ular tangga bilangan, nilai pretest yang hampir merata (rata-rata = 12.25; SD=0.86) dan nilai posttest yang meningkat signifikan (rata-rata=17.9; SD=1.74). Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun²⁷. Perbedaan, penelitian sebelumnya melibatkan peserta didik tingkat Paud sedangkan peneliti ini akan melibatkan peserta didik tingkat MI/SD. Persamaan, penelitian ini memiliki kesamaan menggunakan permainan ular tangga.
5. Penelitian yang dilakukan oleh I W Widiana dkk pada tahun 2019 dengan judul Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media permainan ular tangga dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Hasil validitas media dinyatakan valid dilihat dari review para ahli dan siswa Ini berarti terdapat efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA²⁸. Perbedaan,

²⁷ Nola Sanda Rekysika and Haryanto Haryanto, "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2019): hal.56–61.

²⁸ I Wayan Widiana, Ni P. Gita Parera, and Adrianus I Wayan Ili Yuda Sukmana, "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa," *Journal of Education Technology* Vol.3, no. no.4 (2019): hal.315.

penelitian sebelumnya menggunakan pengembangan media untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan media permainan uar tangga pada penerapan mata pelajaran IPS. Persamaan, penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pada tingkat jenjang kelas yaitu pada kelas IV(empat).

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami isi penelitian ini, maka penulisannya terbagi dalam V(Lima) bab secara berurutan dan saling berkaitan hubungannya ditambah dengan daftar pustaka serta beberapa lampiran, agar dapat memberikan gambaran secara utuh mengenai hasil penelitian secara rinci, yaitu sebagai berikut :

1. BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penelitian.

2. BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjaskan tentang Deskripsi teoretikdan teori-teori tentang pengembangan model

3. BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang Tempat dan waktu penelitian pengembangan, Desain penelitian pengembangan, Prosedur penelitian pengembangan, Spesifikasi produk yang dikembangkan, Subjek Uji coba penelitian pengembangan, Instrumen Penelitian, Uji coba produk, dan Teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang Deskripsi hasil penelitian pengembangan, Deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan Kajian produk akhir.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan simpulan dan rekomendasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini akan menggunakan pengembangan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran²⁹. Menurut Gay penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut³⁰. *Research and Development* diartikan juga sebagai metode penelitian pada studi sistematis yang bertujuan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, yang lebih unggul, baru, efektif, produktif dan bermakna³¹. Selain itu menurut Bord & Gall menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau validasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran³².

Penelitian pengembangan atau RnD merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk

²⁹Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* (Malang: Literasi nusantara abadi, 2019), hal1.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal 407.

³¹ Pristian Hadi Putra, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Kearifan Lokal* (Jawa Barat: PENERBIT Adab, 2022), hal 10.

³² Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*, (Malang: Literasi nusantara abadi, 2019), hal 9.

memvalidasi dan mengembangkan produk dimana memvalidasikan produk berarti produk tersebut telah ada dan peneliti hanya menguji keefektivitas atau hanya validitas produk saja, sedangkan mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru³³.

Model pengembangan dalam penelitian pengembangan terdapat beberapa jenis, diantaranya yaitu : Model Kemp, Model ADDIE, Model Dick&Carey dan model lainnya.

1. Model Pengembangan Kemp

Model pengembangan Kemp ialah Model pengembangan yang mengutamakan sebuah alur yang dijadikan pedoman dalam penyusunan perencanaan program pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Jerol E.Kemp, Model pengembang Kemp terdiri atas delapan tahap utama yaitu : 1) Menentukan tujuan dan daftar topik, 2) menganalisis karakteristik belajar, 3) menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin di capai dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolak ukur perilaku pelajar, 4) menentukan isi materi pelajaran yang dapat mendukung tiap tujuan, 5) Pengembangan prapenilaian atau penilaian awal, 6) memilih aktivitas pembelajaran dan sumber pembelajaran yang menyenangkan, 7) mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang, 8) mengevaluasi pembelajaran siswa³⁴.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2019), hal 412.

³⁴ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. (Malang: Literasi nusantara abadi, 2019), hal 31.

2. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan berorientasi kelas, dimana model ADDIE ialah model yang fokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Model ini menurut Yong, dkk yaitu proses generic yang secara tradisional dipakai oleh para perancang instruksional fleksibel untuk membentuk pelatih yang hasil kegunaannya sebagai unjuk alat dalam tampilan. Model ADDIE ini adalah singkatan dari lima tahap proses pengembangan yaitu : 1) Analisis (analisis, 2) Design (desain/perancangan), 3) Development (pengembangan), 4) Implementasi (uji coba/eksekusi), 5) Evaluasi (evaluasi/umpan balik)³⁵.

3. Model Pengembangan Dick & Carey

Model pengembangan Dick & Carey terdiri atas 10 langkah, yaitu : 1) Mengidentifikasi tujuan instruksional umum, 2) melaksanakan analisa pembelajaran, 3) Mengidentifikasi tingkah laku serta karakteristik awal pembelajaran, 4) merumuskan tujuan pembelajaran khusus, 5) mengembangkan point-point tes pedoman, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan serta menulis bahan pembelajaran, 7) mengembangkan serta menulis bahan pembelajaran, 8) merancang serta melakukan evaluasi formatif, 9) meninjau aktivitas pembelajaran, dan 10) merancang serta melakukan evaluasi sumatif³⁶.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ialah model yang berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran

³⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*, (Malang: Literasi nusantara abadi, 2019), hal 40.

³⁶ Hamdan Husein Batubara and Dessy Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33–46, <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>.

salah satunya adalah media pembelajaran. Adapun langkah-langkah pada model pengembangan ADDIE terdiri dari empat tahap, yaitu : 1) Analysis (analisis) , 2) Design (desain/perancangan), 3) Development (pengembangan), 4) Implementasi (uji coba/eksekusi), 5) Evaluasi (evaluasi/umpan balik). Model ADDIE digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Alasan penelitian ini menggunakan model ADDIE ialah karena menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan prosedur kerjanya yang sistematis dimana dalam setiap prosedur yang akan dilakukan sudah mengacu pada tahap prosedur sebelumnya yang kemudian sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat memperoleh pengembangan produk yang efektif, sehingga model ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk media³⁷.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran ialah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang terjadi secara dua arah melalui komunikasi aktif antar keduanya. Proses interaksi akan berjalan dengan baik membutuhkan sebuah bantuan alat atau perantara yang dikenal sebagai media. Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar³⁸. Menurut Hamka Media Pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja

³⁷ Nunuk suryani, Achmad Setiawa, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, PT Remaja Rosdakarya (Bandung, 2019), hal 126.

³⁸ Abdul Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar,” *ISTIORA* Vol.V, no. 2 .(2018). hal 5.

digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien³⁹. Allah SWT berfirman dalam Surat An Naml ayat 28 :

أَذْهَبِ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ
مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾

Artinya : “Pergilah dengan(membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.”

Dari surat An Naml ayat 28 tersebut telah menjelaskan bahwa dengan melalui sebuah surat tersebut Nabi Sulaiman as mengajak dan memberikan sebuah pengajaran yang sangat penting dan baik kepada Ratu Balqis dengan berkata Tuhan yang wajib untuk disembah dan dipatuhi adalah Allah SWT karena tiada Tuhan selain Allah SWT. Media pembelajaran adalah sebuah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi bermanfaat dan penting kepada peserta didik dengan tujuan untuk membuat peserta didik mengetahui, mengerti dan memahami informasi yang mereka ketahui dari pendidik. Dalam bahasa arab, kata media merupakan sebagai perantara atau sebagai pengantar pada yang dikirim untuk menerima pesan yang dituju. Dalam kata *medius* dapat berfungsi sebagai perantara yang bersifat untuk mengantarkan sebuah informasi dari sumber kepada penerima.

³⁹ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021). hal. 13.

Menurut Suryani dan Agung media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)⁴⁰. Media pembelajaran memiliki arti yang cukup penting dalam proses pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran jika terdapat materi yang sulit dipahami untuk disampaikan atau sulit diingat oleh peserta didik maka dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar yang dapat berfungsi untuk memperjelas materi yang akan disampaikan sehingga dapat menumbuhkan sikap belajar yang lebih baik dan menyenangkan serta pengalaman belajar baru bagi peserta didik.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Arsyad Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir⁴¹.

a. Media Tradisional

- 1) Visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, dan filmstrips. Serta visualisasi yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik, diagram.
- 2) Audio seperti rekaman piring dan pita kaset
- 3) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video
- 4) Cetak seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah

⁴⁰ Nunuk suryani, Achmad Setiawa, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, PT Remaja Rosdakarya (Bandung, 2019). hal 4.

⁴¹ Ibid, hal 48.

- 5) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan
 - 6) Realita seperti model, spesimen(contoh) dan manipulatif
- b. Media Teknologi Mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh
 - 2) Media berbasis mikroprosesor seperti Computer-Assisted Instruction, sistem tutor intelijen, interaktif, Hypermedia, Compact(video) disc.

Selanjutnya Arsyad berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

a) Media Berbasis Cetakan

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad (2016) bahwa Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong⁴².

b) Media Berbasis Visual

Menurut Sanjaya Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Contoh dari media visual ialah seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda, peta, grafik

⁴² *Ibid, hal 51.*

ataupun diagram⁴³. Seperti halnya media berbasis cetak, media visual menurut Kustandi dan Sujipto tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif menurut Arsyad, Visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan adanya proses informasi⁴⁴.

c) Media Berbasis Audio-visual

Media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara. Pengajaran melalui audio-visual menurut Arsyad memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa⁴⁵.

d) Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital.

3. Manfaat dan Fungsi Penggunaan Media

Selain memiliki berbagai macam bentuk, media juga memiliki manfaat dan fungsi dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa

⁴³ Della Sari and Neta Dian Lestari, "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa," *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 2, no. 2 (2018): hal 72.

⁴⁴ *Ibid*, hal 52

⁴⁵ *Ibid*. hal 53.

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi minat dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi dan bermanfaat untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data, serta membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu⁴⁶.

Menurut Endang Sadbudhy Rahayu dan I Made Nuryata mengidentifikasi manfaat dari media pembelajaran yaitu⁴⁷ :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara anak dan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar, berinteraksi secara langsung antara anak dan sumber belajar
- 5) Memberi pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, anak, dan tujuan pembelajaran.
- 7) Proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja.

Menurut Wina Sanjaya terdapat beberapa fungsi media pembelajaran kedalam beberapa jenis yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif

⁴⁶ Cecep Kustandi, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, hal.15.

⁴⁷ Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), hal 73-78.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3) Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda⁴⁸.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar

⁴⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018), hal 100.

jumlahnya, yaitu : (1) Memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Fungsi media pembelajaran lainnya ialah Penyampaian belajar tidak kaku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan memiliki pendekatan yang lebih kepada peserta didik⁴⁹.

4. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada murid, proses tersebut dilakukan agar pembelajaran dapat dimengerti dengan mudah oleh murid, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Menurut Sudjana, media pembelajaran memiliki tujuan dalam penggunaannya yaitu :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat lebih merangsang minat dan motivasi murid untuk belajar.
- b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- d. Murid akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar⁵⁰.

C. Kriteria Media Pembelajaran

Pemilihan media yang tepat untuk tujuan pembelajaran adalah hal pertama yang harus dilakukan oleh guru. Salah satu penyebab mengapa memilih menggunakan media adalah

⁴⁹ Cecep Kustandi, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, (Jakarta:Kencana, 2020), hal 17.

⁵⁰ Syafrilianto Fauzan, *Microteaching Di SD/MI* (Jakarta: KENCANA, 2020). hal 61

untuk membantu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Sekiranya suatu media yang telah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, maka media tersebut dapat dimanfaatkan. Menurut Akbar terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu terdapat beberapa kriteria media pembelajar, antara lain:

1. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
2. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.
3. Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.
4. Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media.
5. Dapat menjadi sumber belajar.
6. Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga, dan biaya.
7. Keamanan bagi siswa.
8. Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa.
9. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan.
10. Kualitas media⁵¹.

Hakikat pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu adalah mempertimbangkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan baku dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat adalah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif, kreatif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

1. Bermain sambil belajar

Salah satu bentuk-bentuk belajar ialah Permainan, permainan menjadi salah satu bentuk belajar yang menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Permainan yakni sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau

⁵¹ Nunuk suryani, Achmad Setiawa, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.(Bandung:PT Remaja Rosdakarya), 2019, hal 63.

sesuatu yang dipergunakan atau perbuatan bermain yang dapat membantu proses belajar⁵². Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Belajar sambil bermain merupakan salah satu pengajaran dan pembelajaran yang dapat memberikan kesan kepada anak-anak. Dengan belajar sambil bermain dapat menciptakan kesenangan dan kepuasan kepada anak-anak dalam suatu materi yang hendak disampaikan. Menurut Slamet Suyanto, permainan memang baik untuk mendidik anak tetapi permainan tersebut harus diberi muatan pendidikan sehingga anak tetap dapat belajar⁵³. Proses belajar sambil bermain merupakan hal yang tepat di terapkan pada anak usia dini dan sekolah dasar, karena pada usia tingkat sekolah ini anak-anak masih memiliki hasrat bermain yang tinggi dimana pada anak-anak sekolah dasar membutuhkan suatu permainan yang dapat membuat anak-anak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Vygotsky Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seseorang, dengan bermain daya pikir dan perkembangan otak anak akan semakin baik serta berkembang secara optimal⁵⁴. Dalam proses pembelajaran di kelas penggunaan metode dan alat bantu pembelajaran dapat berpengaruh jika digunakan. Tak jarang seorang guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah yang terkadang membuat siswa menjadi pasif didalam kelas dan cenderung cepat merasa bosan yang membuat siswa tidak fokus pada materi pembelajaran yang dibahas.

⁵² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* ,(Jogjakarta: DIVA Press, 2015). Hal39.

⁵³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017). hal 98.

⁵⁴ *Ibid*, hal 98.

Salah satu pendekatan yang dapat dijadikan guru sebagai rujukan dalam mengajar di kelas adalah pendekatan bermain sambil belajar (*Playing by learning*). *Playing by learning* merupakan salah satu pendekatan yang dirasa cocok digunakan dikarenakan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Montessori dalam Lillard bahwa bermain adalah pekerjaan anak. Oleh karena itu, pendekatan bermain sambil belajar sangat cocok digunakan di sekolah dasar⁵⁵. Penggunaan metode belajar sambil bermain memungkinkan dapat membuat siswa menjadi aktif didalam kelas karena pembelajaran dilakukan sambil bermain yang menjadi pengalaman belajar bagi siswa. Pentingnya bermain menurut Piaget dalam Riete de Vries merupakan suatu hal yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak, Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek serta pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahami dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal⁵⁶.

Piaget membagi tahap perkembangan kognitif ke dalam empat tahap yaitu : 1) Tahap 1 Sensori motor pada usia 0-2 tahun, 2) Tahap 2 Pra-Operasioanal usia 2-7 tahun, 3) Tahap 3 Operasional Konkret usia 7-11 tahun, 4) Tahap 4 Operasional Formal usia 11 tahun-dewasa. Pada karakteristik siswa di usia anak Sekolah Dasar memiliki usia antara 7-12 tahun yang notabennya berada pada tahap operasional konkret yang membuat anak di usia SD tidak

⁵⁵ Moch Chabib, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi, "Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik Sd," *Jurnal Pendidikan* 2, no. 7 (2017): hal 912.

⁵⁶ Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* , Vol. 09, no. 01 (2016), hal 23–24.

dapat berpikir atau membayangkan benda-benda secara abstrak, bentuk benda yang nyata akan lebih mudah diingat oleh siswa. Guru harus dapat memahami karakteristik siswa agar proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa, pada usia anak sekolah dasar merupakan usia dimana anak memiliki sifat suka untuk bermain⁵⁷. Sebagai seorang guru dapat memahami konsep yang bersifat abstrak salah satunya dengan cara menarik minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar melalui permainan. Guru harus dapat membuat pembelajaran di dalam kelas sebaik dan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan peserta didik. Pemahaman tentang bermain dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga dapat menciptakan minat belajar pada peserta didik⁵⁸.

2. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan merupakan suatu bentuk kreasi yang dapat memberikan kesenangan kepada pemainnya. Saat bermain kesediaan alat permainan adalah hal yang penting dalam kegiatan bermain agar permainan berjalan lebih menyenangkan dan lancar serta mencapai kepuasan. Alat permainan merupakan semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya yang memiliki berbagai macam sifat, seperti merangkai, bongkar pasang, mengelompokkan, membentuk, menyelesaikan tantangan, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya⁵⁹. Permainan tentu banyak sekali jenisnya, salah satunya permainan ular tangga yang sudah sering dijumpai oleh anak-anak. Siswa di sekolah

⁵⁷ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020), hal.116.

⁵⁸ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta :PT Grasindo, 2006), hal 2.

⁵⁹ *Ibid.* hal 7

dasar kebanyakan sudah pernah memainkan permainan ini dikarenakan permainan ini sangat mudah dilakukan. Pemenang dalam permainan ini ditentukan dengan siapa yang dapat mencapai garis finis terlebih dahulu.

Menurut Zuhdi Permainan ular tangga ialah permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling berhubungan satu sama lain⁶⁰. Permainan ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dimainkan dengan menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Penggunaan 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. Permainan ular tangga dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena dengan media ini dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran⁶¹. Lebih lanjut permainan ular tangga ini juga bertujuan untuk siswa dapat belajar secara menyenangkan dan melatih siswa untuk dapat memiliki sikap jujur dan tahu aturan. Strategi ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan ular tangga. Kuatnya pola interaktif aktivitas siswa saat memainkan permainan ular tangga dalam

⁶⁰ Mar'atusholihah, Priyanto, and Damayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan." *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* Vol. 7, no. 3 (2019): hal. 255.

⁶¹ Rifqi Fatihatul Karimah, Sapurwoko, and Daru Wahyuningsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA FISIKA UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS VIII," *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, Vol.2, no. 1 (2014), hal 7.

kegiatan pembelajaran, menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh siswa⁶².

Penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu :

- a. Siswa belajar sambil bermain,
- b. Siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok,
- c. Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang disertai materi dalam permainan ular tangga dan
- d. Membuat suasana kelas lebih aktif⁶³.

Dari beberapa kelebihan inilah, maka diharapkan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar yang dapat membuat hasil belajar lebih baik. Permainan ular tangga juga merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak lama di Indonesia. Seiring dengan adanya perkembangan zaman anak-anak semakin jarang memainkan permainan tradisional karena lebih cenderung bermain gadge, dari hal inilah peneliti juga mencoba untuk dapat membangkitkan minat anak-anak terhadap permainan tradisional yang dikembangkan melalui media pembelajaran yang lebih menarik sebagai salah satu sarana pembelajaran.

3. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa komponen diantaranya yaitu :

⁶² Alamsyah Said Andi Budimanjaya, *95 Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Prenamedia Group, 2016). hal 240.

⁶³ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2 No.1(2021), hal 71.

a. Papan Permainan

Dalam pengembangan media permainan ular tangga ini akan menggunakan papan permainan yang dibuat dengan ukuran 60 cm x 50 cm berbentuk persegi panjang yang dikombinasikan dengan berbagai macam warna pada setiap kotak-kotak kecil yang keseluruhan kotaknya berjumlah 100. Papan permainan ini akan di desain untuk dapat dilipat dua seperti papan catur. Pada setiap kotak memiliki nomor, apabila pion berhenti pada nomor yang terdapat perintah untuk mengambil kartu pertanyaan atau kartu materi maka pemain harus mengambil 1 buah kartu tersebut sesuai dengan perintah kotak tersebut. Selain itu pada papan permainan juga terdapat gambar ular dan tangga yang dimana ketika pemain berhenti dikotak gambar kepala ular maka tandanya pemain harus turun menuju ekor ular sedangkan jika pemain mendapat kotak gambar tangga maka pemain dapat naik sesuai gambar ujung tangga.

b. Pion

Pion dalam permainan ular tangga ini digunakan sebagai petunjuk tempat posisi pemain. Setiap pemain memiliki pion masing-masing yang akan di jalankan menuju kotak finish pada nomor 100.

c. Dadu

Dadu pada permainan ular tangga sama seperti dadu pada umumnya. Dadu adalah sebuah benda kecil yang berbentuk kubus kecil yang masing-masing sisi terdapat mata dadu 1 sampai 6.

d. Kartu

Pada pengembangan media permainan ular tangga ini peneliti akan membuat 2 jenis kartu yaitu Kartu pertanyaan dan Kartu pintar.

- 1) Kartu pintar adalah kartu yang berisi informasi pengetahuan terkait materi yang di pelajari. Pada

saat pemain mendapatkan kartu tersebut, pemain harus membacakan informasi materi tersebut dengan suara keras agar pemain yang lain dapat mengetahui serta memahami isi kartu pintar tersebut. Kartu ini di simbolkan oleh gambar buku pada kotak.

- 2) Kartu pertanyaan atau kartu soal yang wajib di jawab oleh peserta didik yang mendapatkan kotak kartu tersebut. Jika soal dapat dijawab dengan benar maka pemain boleh maju 2 langkah dan jika pemain menjawab dengan salah maka pemain harus memundurkan pion 1 kotak. Kartu ini di simbolkan oleh gambar guru pada kotak.

4. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga pada umumnya memiliki tata cara bermain yang sama saja seperti permainan ular tangga biasa. Namun pada pengembangan media permainan ular tangga ini yang membedakan adalah terdapat materi pelajaran di dalam permainannya. Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, strategi contoh memainkan permainan ular tangga ialah sebagai berikut :

- 1) Tiap siswa bergantian melempar dadu.
- 2) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga.
- 3) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa. Jika benar siswa tersebut mendapat point
- 4) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka pion pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- 5) Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjaab pertanyaan dengan benar

dan terlebih dahulu sampai ke finish dari permainan ular tangga⁶⁴.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Anjelina Wati strategi atau langkah-langkah dalam penggunaan media permainan ular tangga ialah sebagai berikut :

- 1) Media ini dimainkan oleh 4-5 siswa,
- 2) Permainan dimulai dari start nomor 1 hingga finish nomor 100
- 3) Setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan permainan
- 4) Setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar
- 5) Setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.
- 6) Siswa dinyatakan menang jika sudah menempati kotak finish terlebih dahulu⁶⁵.

Adapun tata cara serta aturan permainan yang peneliti gunakan ialah mengikuti aturan permainan Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, dengan terdapat penambahan tata cara dalam permainan media pembelajaran ular tangga pada materi tema 5 pembelajaran IPS Pahlawanku ialah sebagai berikut :

⁶⁴ Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*,(Jakarta : Prenamedia Group, 2016), hal 241.

⁶⁵ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2, no.01(2021),hal 71.

- 1) Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik.
- 2) Untuk memulai jalan permainan dapat ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi akan maju memulai lebih awal, selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari kiri ke kanan.
- 3) Kemudian, apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu lagi.
- 4) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu lagi dapat menjalankan lagi pion kotak sesuai mata dadu yang diperoleh.
- 5) Pada saat pemain bermain dan pion berhenti di kotak yang berisi kepala ular, maka pemain harus turun mengikuti kotak ujung ekor ular berada.
- 6) Lalu jika pemain berhenti di kotak yang berisi tangga maka pemain berhak naik atau maju mengikuti arah puncak tangga.
- 7) Pemain yang mendapatkan posisi pada kotak yang terdapat gambar buku maka pemain berhak mengambil 1 kartu pintar/kartu kumpulan materi yang harus di bacakan dengan keras agar teman-teman yang lain dapat menyimak serta memahami informasi materi yang dibacakan.
- 8) Kemudian, jika pemain mendapatkan posisi pada kotak yang terdapat gambar guru maka pemain berhak mengambil 1 kartu pertanyaan seputar materi yang harus di jawab oleh pemain. Jika pemain berhasil menjawab dengan benar maka pemain diperbolehkan maju 2 kotak kedepan, namun jika pemain menjawab salah maka pemain perlu mundur 1 kotak.
- 9) Permainan terus berlangsung hingga pemenang dapat ditentukan dengan siapa pemain yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

- 10) Bagi kelompok yang mendapat skor menjawab pertanyaan dengan benar terbanyak akan mendapat tambahan nilai dari guru.

E. Minat Belajar

1. Pengertian Minat

Menurut Rachman Aboro minat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong orang cenderung merasa tertarik pada seseorang, benda, kegiatan ataupun pengalaman yang afektif yang dirasakan oleh kegiatan itu sendiri. Minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut Tidjan apabila individu mempunyai minat maka akan mendorong individu untuk berbuat sesuatu. Sejalan dengan itu, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Kemudian Menurut Nisa minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentangan waktu tertentu. Minat menunjuk kepada kesukaan atau kesenangan yang diperoleh dari aktivitas diri⁶⁶.

2. Pengertian Belajar

Belajar menurut Wrinkel adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tingkah lakwau tersebut meliputi perubahan pengetahuan(kognitif), keterampilan(psikomotor), dan perubahan sikap/tingkah laku(afektif). Dimana perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk

⁶⁶ Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): hal 6.

kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri⁶⁷. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri pelajar yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

3. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto, Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas terhadap belajar tanpa ada yang menyuruh⁶⁸. Sedangkan minat belajar menurut Guilford adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Menurut Hidayat dan Djamilah minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, Minat belajar merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar di mana siswa tersebut ingin mendalami, maupun keterlibatan dalam belajar sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut⁶⁹.

⁶⁷ Siti Ma'rifah Setiawati, "TELAAH TEORITIS: Apa Itu Belajar?," *Jurnal Helper* Vol 35, no. 1 (2018), hal.32.

⁶⁸ Ika Wanda Ratnasari, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): hal 290.

⁶⁹ Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): hal 7.

4. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidaklah terbentuk begitu saja atau sudah dibawa sejak lahir, namun diperoleh dan berkembang dalam proses belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu :

- a. Faktor Internal
 - 1) Perhatian
 - 2) Motivasi/Tujuan
 - 3) Sikap
 - 4) Perasaan

- b. Faktor Eksternal
 - 1) Lingkungan
 - 2) Peran pendidik
 - 3) Fasilitas

Selain faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Totok Susanto yaitu⁷⁰ :

- a. Motivasi dan Cita-cita, Motivasi adalah pendorong satu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu, misalnya seperti mencapai cita-cita ataupun agar mendapatkan hasil belajar yang baik.
- b. Keluarga, Keluarga seperti peran orang tua perlu memberi dorongan agar timbul minat belajar agar anaknya cerdas. Orang tua pendidikan dan perhatian sesuai dengan perkembangan anaknya.
- c. Peran Guru, Guru memahami karakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing- masing peserta didik

⁷⁰ Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Educare* Vol 2, No. 1 (2020): hal 17.

yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal.

- d. Sarana dan Prasarana, adanya fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar siswa sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat siswa kurang berminat belajar.
- e. Teman Pergaulan, Teman pergaulan baik disekolah maupun di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika teman pergaulan memiliki minat belajar dan motivasi yang tinggi dalam belajar, maka minat teman yang lainnya juga dapat mempengaruhinya.
- f. Media, Adanya penggunaan media yang berbagai macam seperti audio visual, televisi, radio, serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena akan menarik rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar menggunakan media dan juga merupakan pengalaman belajar baru yang tidak monoton sehingga dapat memunculkan minat belajar siswa.

5. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Darmadi ialah :

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan,
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran,
- 3) Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik⁷¹.

Adapun beberapa indikator minat belajar menurut Lestari dan Mokhammad, yaitu terdiri dari :

⁷¹ Friantini and Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): hal 7.

- 1) Perasaan senang, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya seperti senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- 2) Ketertarikan untuk belajar, Ketertarikan ini berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, ataupun kegiatan. Contohnya seperti aktif dalam diskusi, aktif dalam bertanya, dan aktif dalam menjawab pertanyaan.
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar, Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian. Perhatian dapat diukur dari apabila seseorang memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Perhatian muncul didorong rasa ingin tahu. Contohnya antusias dalam mengikuti pelajaran.
- 4) Keterlibatan dalam belajar, Keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya siswa mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru dan aktif dalam pembelajaran⁷².

Dari penjelasan tentang indikator minat belajar di atas memiliki kesamaan, maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah berdasarkan teori Lestari dan Mokhammad yaitu pada indikator :

- 1) Perasaan senang,
- 2) Ketertarikan untuk belajar,
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar,

⁷² *Ibid. hal 7.*

- 4) Keterlibatan siswa dalam belajar.

F. Ruang Lingkup Materi IPS Pada Tema 5 Pahlawanku

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Menurut Poerwadarminta tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan⁷³. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD/MI secara garis besar mencakup 4 aspek yaitu 1) Sistem sosial dan budaya, 2) Sejarah, Manusia tempat dan lingkungan, 3) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, 4) Waktu, berkelanjutan, dan perubahan. Adapun ruang lingkup pada materi IPS tema 5 pahlawanku di kelas 4 SD/MI ialah mencakup aspek sejarah. Di dalam Tema 5 Pahlawanku ini pokok pembicaraan membahas sikap pahlawan dan sejarah pada kerajaan Hindu, Buddha dan Islam yang ada di Indonesia. Pokok pembicaraan materi pada tema 5 kelas IV ini cukup menarik di pelajari, terlebih lagi jika dalam pembelajaran ini dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran akan lebih menarik dan berkesan mudah di ingat serta di pahami konsepnya oleh peserta didik.

Penelitian ini mengambil materi pada mata pelajaran IPS di tema 5 kelas IV tentang para tokoh pahlawan di masa kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam serta peninggalan sejarah dan sikap pahlawan yang dapat diteladani. Pahlawan merupakan seorang individu yang mempunyai jiwa patriotisme tinggi di dalam dirinya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) Pahlawan dimaknai sebagai orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran dan pejuang yang gagah berani. Seorang pahlawan tidak selalu harus memanggul senjata di medan perang, kita sekarang juga perang melawan kebodohan dan keterbelakangan. Banyak sikap dan perilaku pahlawan yang

⁷³ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", *Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.2, No.1,(2015):hal 36.

wajib kita teladani, karena berkat pahlawan terdahulu kita dapat menikmati kemerdekaan.

1. Sikap Pahlawan

Dalam kehidupan sehari-hari, Sikap pahlawan yang dapat kita lakukan antara lain⁷⁴ :

- a) Jujur dan bertanggungjawab.
- b) Tolong menolong dan kerjasama
- c) Selalu membela yang benar tanpa pamrih apapun
- d) Semangat berjuang seperti semangat menuntut ilmu dalam belajar
- e) Pantang menyerah
- f) Bekerja sama mewujudkan rasa gotong royong
- g) Giat belajar untuk mencapai cita-cita
- h) Suka menolong dengan ikhlas
- i) Tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan
- j) Memiliki keberanian dan kegigihan
- k) Mau menerima saran orang lain dengan senang hati.

2. Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam

Pada awal tahun Masehi, banyak pedagang India yang datang ke Nusantara untuk berdagang sambil membawa ajaran agama baru yaitu Hindu dan Buddha dan juga bangsa India menyebabkan bangsa Indonesia mengenal sistem kerajaan yang kemudian tumbuh kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Terdapat beberapa peninggalan-peninggalan pada masa kerajaan ini yang masih dapat kita lihat dan jaga keberadaannya. Adapun kerajaan Hindu-Buddha yang pernah ada di Indonesia antara lain Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, dan Majapahit. Selain itu, terdapat juga pedagang dari Arab, Persia, dan Gujarat yang singgah dan mengenalkan ajaran islam. Penyebaran islam di Indonesia dilakukan melalui perdagangan, pengaruh terbesar dari penyebaran islam ialah berdirinya kerajaan-keajaan islam di Indonesia,

⁷⁴ Bambang GN, *Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Untuk Sekolah Dasar/MI Kelas 4* (Jakarta: Grasindo, 2021), hal 75.

a) Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara dipimpin oleh Raja Purnawarman, yang memerintah kerajaan ini pada abad ke-5 Masehi. Raja Purnawarman ialah raja yang gagah berani, agung, senang bersahabat, serta tegar dalam menghadapi musuh. Ia juga membuatkan saluran irigasi yang berguna untuk mengairi sawah dan mencegah bahaya banjir yang membuat rakyatnya sejahtera dan aman. Kerajaan Tarumanegara menjadi aman karena Raja Purnawarman membasmi perampok dengan memimpin angkatan laut untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan barat dan utara kerajaan⁷⁵. Adapun peninggalan dari kerajaan Tarumanegara ialah Prasasti Ciaruteun yaitu telapak kaki raja Purnawarman yang diabadikan atas dasar kebaikannya kepada rakyat setempat, prasasti tugu, dll⁷⁶.

b) Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Hayam wuruk dan Patih Gajah Mada. Pada tahun 1336 Gajah Mada mengucapkan Sumpah palapa yaitu janji bahwa ia tidak akan memakan buah palapa sejenis rempah-rempah bila belum berhasil menguasai pulau-pulau nusantara, hal ini dilakukan dengan tujuan sebagai ikrar untuk mempersatukan nusantara(pulau-pulau diluar jawa) agar tunduk dalam kekuasaan Kerajaan Majapahit. Perjuangan yang dilakukan Hayam Wuruk dan Gajah Mada ialah berjuang mempersatukan nusantara dan hal inipun berhasil dilakukan. Selain itu, Gajah mada dalam mengemban tugas dan tanggungjawab dengan baik tatkala masih menjadi prajurit, patih, hingga panglima perang. Adapun

⁷⁵ *Ibid*, hal 22.

⁷⁶ Muhammad Arif, *Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2012). hal 173.

peninggalan pada masa kerajaan ini berupa Candi Panataran⁷⁷.

c) Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya dipimpin oleh Raja Balaputeradewa pada tahun 850 M. Balaputeradewa mencapai puncak kejayaan dalam bidang ekonomi, pendidikan dan kebudayaan. Balaputeradewa juga membangun armada laut yang kuat bertujuan membuat jalur pelayaran merasa aman. Adapun peninggalan pada masa kerajaan ini ialah terdapat Candi Muara Takus dan ada juga prasasti Nalanda.

d) Kerajaan Gowa Tallo

Kerajaan Gowa Tallo dipimpin oleh Sultan Hasanuddin yang membawa keajaan ini ke masa keemasannya. Kerajaan Gowa Tallo terletak di Sulawesi selatan yang berdiri sekitar abad-16. Sultan Hasanudin memiliki julukan yang terkenal yakni Ayam jantan dari timur karena keberanian dan kegigihannya melawan Belanda. Ia membela kepentingan kerajaan dan kepentingan rakyatnya dengan gigih dan berusaha menegakkan kedaulatan. Adapun peninggalan pada masa kerajaan ini salah satunya ialah Istana Balla Lompoa yang merupakan rumah Sultan Gowa dan pusat pemerintahan kerajaan⁷⁸.

e) Kerajaan Aceh

Masa kejayaan kerajaan Aceh saat dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda pada tahun 1607-1636. Dari Sultan Iskandar Muda sikap pahlawan yang dapat di contoh ialah selalu mengutamakan kesejahteraan rakyatnya. Sultan Iskandar muda membangun perekonomian yang kuat, memperluas daerah kekuasaannya dan juga bersikap tegas serta melawan Portugis yang ingin melakukan monopoli perdagangan⁷⁹.

⁷⁷ *Ibid*, hal 25.

⁷⁸ Nur Hasanah, *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPS SD/MI Kelas IV* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), hal 152.

⁷⁹ Muhammad Arif, *Ilmu Pengetahuan Sosial*. hal 179.

Adapun peninggalan sejarah yang ada sampai sekarang dari masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda pada kerajaan Aceh ialah terdapat Masjid Raya Baiturrahman.

f) Pahlawan Nasional

Salah satu pahlawan nasional Indonesia ialah Ki Hajar Dewantara adalah seorang Raden Mas Suwardi Suryaningrat. Ki Hajar Dewantara adalah pahlawan yang pantang menyerah dan tidak pernah gentar dalam memperjuangkan kemajuan pendidikan di Indonesia. Beliau mendapat gelar 'Bapak Pendidikan Nasional' karena jasanya yang sangat besar dalam dunia pendidikan.

3. Peninggalan Sejarah

1) Peninggalan Sejarah Bercorak Hindu-Buddha

- a. Candi, merupakan bangunan suci yang didirikan untuk persembahan terhadap Dewa atau Buddha.
- b. Prasasti, adalah piagam yang berupa huruf, kata, atau lambang tertentu yang ditulis di atas batu atau tembaga dan berisi peristiwa penting yang terjadi di kerajaan.
- c. Karya sastra, merupakan hasil tulisan pujangga kerajaan seperti Tutur atau kitab keagamaan, Kitab Hukum, Cerita kepahlawanan, Kitab sejarah.

2) Peninggalan Sejarah Bercorak Islam

- a. Masjid, adalah tempat atau bangunan yang digunakan oleh umat Islam untuk melaksanakan salat dan kegiatan keagamaan lain.
- b. Pondok pesantren, merupakan tempat Pendidikan yang mempelajari lebih banyak bidang agama.
- c. Keraton, merupakan istana tempat tinggal raja, ratu, dan keluarganya.
- d. Makam, adalah tempat peninggalan terakhir orang yang telah meninggal dunia.

- e. Seni kaligrafi, dalam islam adalah seni melukis indah dengan menggunakan huruf Arab atau ayat-ayat Al-Qur'an⁸⁰.



⁸⁰ Rini Ningsih Sudjatmoko Adisukarjo, *Horizon Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 5 Sekolah Dasar* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2007), hal 2-13.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Wahid. *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar* (. *ISTIQRA*. Vol. V, 2018.
- Ade Holis. “Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 09, no. 01 (2016): 23–24. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145.
- Afandi, Rifki. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Alamsyah Said, Andi Budimanjaya. *95 Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenamedia Group, 2016.
- Amir Hamzah. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi nusantara abadi, 2019.
- Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press, 2015.
- Anggani Sudono. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2006.
- Arina, Dina, Endang Sri Mujiwati, and Ita Kurnia. “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 2 (2020): 172. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>.
- Asiah, Nur, Ayu Nur Shawmi, Silvi Megantara, and Djoko Rohadi Wibowo. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI.” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8, no. 1 (2021): 11. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>.
- Bambang GN. *Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Untuk Sekolah Dasar/MI Kelas 4*. Jakarta: Grasindo, 2021.

- Cecep Kustandi, Daddy darmawan. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep&Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Chabib, Moch, Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi. “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik Sd.” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 7 (2017): 912.
- Chairul Anwar. *Multikulturalisme, Globalisasi, Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke-21*. Yogyakarta: DIVA Press, 2019.
- Christiana Hari Soetjningsih. *Seri Psikologi PERKEMBANGAN ANAK Sejak Pembuatan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: KENCANA, 2018. https://www.google.co.id/books/edition/Seri_Psikologi_Perkembangan_Perkembangan/Afu2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=anak+sekolah+dasar+memiliki+sifat+suka+bermain&pg=PA197&printsec=frontcover.
- Fauzan, syafrilianto. *Microteaching Di SD/MI*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. “Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 636. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6.
- Hidayat, Rahmat, and Abdillah. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI, 2019.
- Husein Batubara, Hamdan, and Dessy Noor Ariani. “Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar.” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33–46. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>.
- Ifrianti, Syofnidah. *Teori Dan Praktik MICROTEACHING Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2022.
- Istiqlalayah, Ibu. *Wawancara, Observasi Dan Dokumentasi Dengan Penulis*. Bandar Lampung, 2022.
- Karimah, Rifqi Fatihatul, Sapurwoko, and Daru Wahyuningsih. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA FISIKA UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS VIII.” *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret* 2, no. 1 (2014): 7.
- Mar’atusholihah, H., W. Priyanto, and A.T. Damayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga

- Berbagai Pekerjaan.” *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* Vol. 7, no. 3 (2019): 255. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>.
- Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Muhammad Arif. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2012.
- Nunuk suryani, Achmad Setiawa, Dkk. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by PT Remaja Rosdakarya. Bandung, 2019.
- Nur Hasanah. *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul IPS SD/MI Kelas IV*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/BPSC_Modul_Ilmu_Pengetahuan_Sosial_SD_MI/90IBEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Nur syifa fitriana. “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERINTEGRASI ASMAUL HUSNA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK Skripsi.” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2018.
- Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Pristian Hadi Putra. *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Kearifan Lokal*. Jawa Barat: pENERBIT Adab, 2022.
- Purnamasari, Nurna L. “Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2019): 25.
- Raihan. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas islam jakarta, 2019.
- Ratnasari, Ika Wanda. “Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): 290. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>.
- Rekysika, Nola Sanda, and Haryanto Haryanto. “Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2019): 56–61.

- <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Rusman. *Model Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Sari, Della, and Neta Dian Lestari. "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa." *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi* 2, no. 2 (2018): 72. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>.
- Sari, Rika Kurnia, and Nyoto Harjono. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 123. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.
- Septy Nurfadhillah, M.P.A.P.G.S.D.U.M.T.T. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.
- Shita, Anggit., and Dkk. "PENGEMBANGAN MEDIA Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD." *Journal of Chemical Information and Modeling* Vol. 3, no. 2 (2017): 1–16.
- Simbolon, Naeklan. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Educare* 2, no. 1 (2020): 17.
- Siti Ma'rifah Setiawati. "TELAAH TEORITIS: Apa Itu Belajar?" *Helper* Vol 35, no. No 1 (2018): 32. <https://doi.org/10.1093/nq/s10-IV.102.469-f>.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Sudjatmoko Adisukarjo, Rini Ningsih. *Horizon Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 5 Sekolah Dasar*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2007.
- Sugianto, Sandra Devi, Mochammad Ahied, Wiwin Puspita Hadi, and Ana Yuniasti Retno Wulandari. "Pengembangan Modul Ipa Berbasis Proyek Terintegrasi Stem Pada Materi Tekanan." *Natural Science Education Research* 1, no. 1 (2018): 29. <https://doi.org/10.21107/nser.v1i1.4171>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

- Widiana, I Wayan, Ni P. Gita Parera, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa." *Journal of Education Technology* Vol.3, no. no.4 (2019): 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>.
- Wulandari, Rita. "POSTER SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER." *Seminar Nasional Pendidikan*, 2011, 379.
- Yudi Hari Rayanto, Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic&Research Institute, 2020.
- Yulia Siska. *Pembelajaran IPS Di SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawacana, 2018. p.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131

Telp. (0721) 780887 : email.humas@radenintan.ac.id

Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B/5.446/Un.16/DT.1/PP.009.7/11/2022 Bandar Lampung, November 2022
Lampiran : 1 (Satu)
Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth,
Kepala MIN 10 Bandar Lampung
di-
Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Nita Ayu Lestari
NPM : 1911100359
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 10 Bandar Lampung Data hasil penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi.

Atas izin serta kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

A.n Dekan
Wakil Dekan 1 Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. H. Deden Makbulloh, S. Ag. M. Ag

NIP. 197305012001121001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Kasubag Akademik
3. Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Mahasiswa/i yang Bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887 : email.humas@radenintan.ac.id
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B-15.701 / Un.16/DT.1/PP.009.7/12/2022 Bandar Lampung, Desember 2022
 Lampiran : 1 (Satu)
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth,
 Kepala MIN 3 Bandar Lampung
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Nita Ayu Lestari
 NPM : 1911100359
 Semester : VII (Tujuh)
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 3 Bandar Lampung Data hasil penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi.

Atas izin serta kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

A.n Dekan
 Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. H. Deden Makbulloh, S. Ag. M. Ag
 NIP. 197305032001121001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Kasubag Akademik
3. Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Mahasiswa/i yang Bersangkutan

Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10

Jalan Putri Balau Gg. Abu Bakar Kelurahan Tanjung Baru Kecamatan Kedamaian
 Telepon (0721) 5603807 ; E-Mail : minsepuluhbalam@gmail.com

Nomor : B-239/MI.08.10/TL.01/12/2022
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian**

03 Desember 2022

Yth. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan
 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 di- Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-5446/Un.16/DT.1/PP.009.7/12/2022 tentang Izin Melaksanakan Pra Penelitian. Dengan ini Kepala MIN 10 Bandar Lampung menerangkan:

Nama : **NITA AYU LESTARI**
 NPM : 1911100359
 Semester : VII (Tujuh)
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Bahwa nama tersebut benar telah melaksanakan Pra Penelitian di MIN 10 Bandar Lampung, dan Data Hasil dari Pra Penelitian Tersebut digunakan sebagai Data Penyusunan Proposal Skripsi.

Demikian Surat ini kami buat dan disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Cap Kepala
Cis Novita, S.Ag

197610062007012022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG
Jalan Gajah Mada No.85 Tanjung Agung Tanjung Karang Timur 35128
Website : www.min3bandarlampung.sch.id Email : min3balam@gmail.com

Nomor : B.176 / MI.08.03 /KP.01.2 /12 /2022

5 Desember 2022

Lampiran : -

Perihal : **Keterangan Melaksanakan Pra Penelitian**

Yth Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Raden Intan Lampung

Di

Bandar Lampung

Assalamualaikum wr.wb

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Nomor.B-15.701/Un.16/DT.1/PP.009.7/12/2022 perihal permohonan izin melaksanakan pra penelitian. Selanjutnya dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Nita Ayu Lestari

NPM : 1911100359

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : PGMI

Telah melaksanakan Pra Penelitian di MIN 3 Bandar Lampung tanggal 5 Desember 2022 dalam rangka penyusunan Proposal Skripsi memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program Strata 1 (S.1) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Madrasah

H. Rahmawati, S.Ag.MM.Pd
NIP.197012081995032001



Lampiran 3 Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN
 Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung (0721) 703260

Nomor : B-~~6075~~ Un.16/DT/PP.009.7/05/2023 Bandar Lampung, Mei 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Mengadakan Penelitian**

Kepada Yth.

Kepala Sekolah MIN 10 Bandar Lampung
Kepala Sekolah MIN 3 Bandar Lampung
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : **Nita Ayu Lestari**
 NPM : 1911100359
 Semester/T.A : Delapan (VIII)
 Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV

Akan mengadakan penelitian di **MIN 10 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung**, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai **tanggal 30 Mei 2023 sampai dengan selesai**.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Prof. Dr. Hj. Nitya Diana, M.Pd.
 NIP. 19640828 198803 2 002

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10
 Jalan Putri Balau Gg. Abu Bakar Kelurahan Tanjung Baru Kecamatan Kedamaian
 Telepon (0721) 5603807 ; E-Mail : minsepuluhbalam@gmail.com

Nomor : B- 85/MI.08.10/TL.01/06/2023
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian**

13 Juni 2023

Yth. Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan
 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 di- Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-6073/Un.16/DT/PP.009.7/05/2023 tentang Izin Melaksanakan Penelitian pada tanggal 30 Mei 2023 sampai dengan selesai. Dengan ini Kepala MIN 10 Bandar Lampung menerangkan:

Nama : **NITA AYU LESTARI**
 NPM : 1911100359
 Semester/T.A : VIII
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bahwa nama tersebut benar telah melaksanakan Penelitian di MIN 10 Bandar Lampung, dan Data Hasil dari Penelitian tersebut digunakan sebagai Data Penyusunan Skripsi.

Demikian Surat ini kami buat dan disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ham Asyroff AC, M.Pd.I
 196508202005011005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG
 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG
 Jalan Gajah Mada No.85 Tanjung Agung Tanjung Karang Timur 35126
 Website : www.min3bandarlampung.sch.id Email : min3balam@gmail.com

Nomor : B.61 / MI.08.03 /KP.01.2 /06 /2023

14 Juni 2023

Lampiran : -

Perihal : **Keterangan Melaksanakan Penelitian**

Yth Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Raden Intan Lampung

Di

Bandar Lampung

Assalamualaikum wr.wb

Menindaklanjuti surat Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Nomor.B-6073/Un.16/DT.1/PP.009.7/05/2023 perihal permohonan izin melaksanakan penelitian. Selanjutnya dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Nita Ayu Lestari
 NPM : 1911100359
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : PGMI

Telah melaksanakan Penelitian di MIN 3 Bandar Lampung tanggal 30 Mei 2023 dalam rangka penyusunan Skripsi memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program Strata 1 (S.1) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

KEMENTERIAN Agama
 Kepala Madrasah

 H. Rahmawati, S.Ag,MM.Pd
 197012081995032001

Lampiran 5 Berita Acara Validasi Instrumen Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat: Jl.Letkol H.Endro Suratmin, Sikarame, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)783260

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal s.d Mei 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Nita Ayu Lestari/ 1911100359/ PGMI
Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV"

Tim Validasi:

No	Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
1	Hasan Sastra Negara, M.Pd	Media	1.
2	Suhardiansyah, M.Pd		2.
3	Dr. Baharudin, M.Pd	Materi	3.
4	Guru : Istiqalalyoh, S. Pd . I		4.
5	Era Octafiona, M.Pd	Bahasa	5.
6	Erna Wati, M.Pd		6.

Bandar Lampung, 25 Mei 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Lampiran 6 Surat Tugas Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 33131 Telp. (0821) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: B 137 /VALIDASI/S.P/PGMI/05/23

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
 2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
 3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

Nama/NPM/Jurusan : Nita Ayu Lestari/ 1911100359/ PGMI
Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV"

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Keahlian
1	Hasan Sastra Negara, M.Pd	Media
2	Suhardiansyah, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Mei 2023
 Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Lampiran 7 Surat Validasi Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNGFAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: B. 137 /VALIDASI/S.P/PGMI/05/23

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
 2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
 3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

Nama/NPM/Jurusan : Nita Ayu Lestari/ 1911100359/ PGMI
Judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Keahlian
1	Dr. Baharudin, M.Pd	Materi
2	Guru : Istiqoliah, S.Pd.	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakannya sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Mei 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Lampiran 8 Surat Validasi Ahli Bahasa



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: B. 137 /VALIDASI/S.P/PGMI/05/23

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
 2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
 3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

Nama/NPM/Jurusan : Nita Ayu Lestari/ 1911100359/ PGMI

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV"

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Keahlian
1	Era Octafiona, M.Pd	Bahasa
2	Erna Wati, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Mei 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Media Tahap I

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”

NAMA	:	<i>Subandya Syah</i>
NIP	:	
JABATAN	:	<i>Dosen PGMI UIN RIL</i>

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor 5 : SangatBaik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Keagrafikan	Efisiensi Media	1. Mudah digunakan			✓		
		2. Mudah disimpan		✓			
		3. Pengemasan desain media permainan ular tangga			✓		
	Keakuratan Media	4. Keakuratan desain warna papan media ular tangga			✓		
		5. Keakuratan penggunaan gambar pada papan media ular tangga		✓			
	Estetika	6. Keserasian gambar dan bentuk papan media ular tangga			✓		
		7. Kemenarikan pada tampilan penyajian penulisan nama			✓		
		8. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan			✓		
		9. Keserasian warna tulisan pada soal dan penyajian materi			✓		
	Ketahanan media	10. Tidak mudah hilang dan lebih mudah disimpan			✓		
		11. Media tidak mudah rusak dan dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun		✓			
	Keamanan bagi peserta didik	12. Memiliki bahan aman (tidak tajam)		✓			
Aspek Kelayakan Bahasa	Penggunaan bahasa	13. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami			✓		
		14. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan			✓		
	Kesesuaian simbol dan jenis huruf	15. Konsistensi					

		15. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu			✓		
--	--	---	--	--	---	--	--

B. Kritik dan Saran

Revisi Sesuai
Catatan

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, 07/06/2023
Ahli Media

 -

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”**

NAMA	: Hasan Sastra Negara, M.Pd
NIP	: -
JABATAN	: Dosen UIN Raden Intan Lampung

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor 5 : SangatBaik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Kegrafikan	Efisiensi Media	1. Mudah digunakan		✓			
		2. Mudah disimpan		✓			
		3. Pengemasan desain media permainan ular tangga			✓		
	Keakuratan Media	4. Keakuratan desain warna papan media ular tangga		✓			
		5. Keakuratan penggunaan gambar pada papan media ular tangga		✓			
	Estetika	6. Keserasian gambar dan bentuk papan media ular tangga		✓			
		7. Kemenarikan pada tampilan penyajian penulisan nama			✓		
		8. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan		✓			
		9. Keserasian warna tulisan pada soal dan penyajian materi		✓			
	Ketahanan media	10. Tidak mudah hilang dan lebih mudah disimpan		✓			
		11. Media tidak mudah rusak dan dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun			✓		
	Keamanan bagi peserta didik	12. Memiliki bahan aman (tidak tajam)		✓			
Aspek Kelayakan Bahasa	Penggunaan bahasa	13. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami		✓			
		14. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan		✓			
	Kesesuaian simbol dan jenis huruf	15. Konsistensi					

		penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu			✓		
--	--	--	--	--	---	--	--

B. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, Juni 2023
Ahli Media


Hasan Sastra Negara, M.Pd

Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Tahap I

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV"

NAMA	: Dr. Baharudin, M.Pd
NIP	: 198108162009121002
JABATAN	: Dosen PGMI UIN RIL

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kelengkapan materi			✓		
		2. Keluasan materi		✓			
		3. Kedalaman materi		✓			
	Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi		✓			
		5. Keakuratan data dan fakta		✓			
		6. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon			✓		
	Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu		✓			
		8. Menciptakan pembelajaran yang pasif menjadi aktif		✓			
Aspek Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	9. Materi yang disajikan sesuai dengan tema		✓			
	Penyajian pembelajaran	10. Pertanyaan sesuai dalam kegiatan pembelajaran			✓		
Aspek Penilaian Konstektual	Hakikat Konstektual	11. Keterlibatan peserta didik		✓			
		12. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik		✓			
		13. Kemampuan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik		✓			

B. Kritik dan Saran

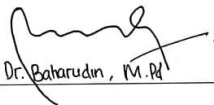
.....
.....
Revisi materi untuk diperluas
.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, 2023
Ahli Materi


Dr. Baharudin, M.Pd.

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”

NAMA	: Istiqolayyah, S.Pd.1
NIP	:
JABATAN	: Guru MIN 10 Bandar Lampung

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kelengkapan materi		✓			
		2. Keluasan materi		✓			
		3. Kedalaman materi		✓			
	Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi		✓			
		5. Keakuratan data dan fakta		✓			
		6. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon			✓		
	Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu		✓			
		8. Menciptakan pembelajaran yang pasif menjadi aktif		✓			
Aspek Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	9. Materi yang disajikan sesuai dengan tema		✓			
	Penyajian pembelajaran	10. Pertanyaan sesuai dalam kegiatan pembelajaran		✓			
Aspek Penilaian Konstekstual	Hakikat Konstekstual	11. Keterlibatan peserta didik		✓			
		12. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik		✓			
		13. Kemampuan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik		✓			

B. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, Juni 2023
Ahli Materi



Bha'ariyah S.pd.

Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Tahap I

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI BAHASA
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”**

NAMA	: Era Octafiona, M. Pd.
NIP	:
JABATAN	: Dosen UIN Raden Intan Lampung

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				✓	
	2. Keefektifan kalimat				✓	
	3. Kebakuan istilah				✓	
B. Komunikatif	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami		✓			
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik	✓				
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	✓				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa				✓	
	9. Ketepatan ejaan				✓	

B. Kritik dan Saran
 Masih banyak terdapat kesalahan dalam indikator penilaian.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, 2023
Ahli Bahasa



Ern Octafiana, M.Pd.

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI BAHASA
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”**

NAMA	: ERNAWATI, M.Pd
NIP	: -
JABATAN	: DOSEN UIN RADEN INTAN LAMPUNG

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				√	
	2. Keefektifan kalimat				√	
	3. Kebakuan istilah			√		
B. Komunikatif	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami		√			
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik	√				
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	√				
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	√				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa		√			
	9. Ketepatan ejaan		√			

B. Kritik dan Saran

Masih ada sedikit perbaikan dalam penulisan kata yang kurang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, Juni 2023
Ahli Bahasa



Ernawati, M.Pd.

Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Ahli Media Tahap II

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV"**

NAMA	: Suhardiana Syah, Mpa.
NIP	:
JABATAN	: Dosen PGMI UIN RIL

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
 Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
 Skor2 :Kurang Baik (KB)
 Skor3 :Cukup Baik (CB)
 Skor4 :Baik (B)
 Skor 5 : SangatBaik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Keagrafikan	Efisiensi Media	1. Mudah digunakan		✓			
		2. Mudah disimpan		✓			
		3. Pengemasan desain media permainan ular tangga			✓		
	Keakuratan Media	4. Keakuratan desain warna papan media ular tangga	✓				
		5. Keakuratan penggunaan gambar pada papan media ular tangga		✓			
	Estetika	6. Keserasian gambar dan bentuk papan media ular tangga		✓			
		7. Kemerarikan pada tampilan penyajian penulisan nama			✓		
		8. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan		✓			
		9. Keserasian warna tulisan pada soal dan penyajian materi		✓			
	Ketahanan media	10. Tidak mudah hilang dan lebih mudah disimpan		✓			
		11. Media tidak mudah rusak dan dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun	✓				
		Keamanan bagi peserta didik	12. Memiliki bahan aman (tidak tajam)		✓		
	Aspek Kelayakan Bahasa	Penggunaan bahasa	13. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami		✓		
			14. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan		✓		
			15. Konsistensi				

		15. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu			✓		
--	--	---	--	--	---	--	--

B. Kritik dan Saran

Kategori 78% dengan
tentunya layak! Ane 40
Coba

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung,
Ahli Media

2023

[Signature] 08 23
06
Suhardani Syah, M.Pd.

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV"**

NAMA	: Hasan Sasra Negara, M.Pd
NIP	: -
JABATAN	: Dosen UIN Raden Intan Lampung

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor 5 : SangatBaik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Kefrafikan	Efisiensi Media	1. Mudah digunakan	✓				
		2. Mudah disimpan	✓				
		3. Pengemasan desain media permainan ular tangga	✓				
	Keakuratan Media	4. Keakuratan desain warna papan media ular tangga		✓			
		5. Keakuratan penggunaan gambar pada papan media ular tangga		✓			
	Estetika	6. Keserasian gambar dan bentuk papan media ular tangga	✓				
		7. Kemenarikan pada tampilan penyajian penulisan nama		✓			
		8. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan		✓			
		9. Keserasian warna tulisan pada soal dan penyajian materi		✓			
	Ketahanan media	10. Tidak mudah hilang dan lebih mudah disimpan		✓			
		11. Media tidak mudah rusak dan dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun		✓			
	Keamanan bagi peserta didik	12. Memiliki bahan aman (tidak tajam)		✓			
Aspek Kelayakan Bahasa	Penggunaan bahasa	13. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami	✓				
	Kesesuaian simbol dan jenis huruf	14. Kesesuaian jenis huruf yang digunakan		✓			

		15. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu		✓			
--	--	---	--	---	--	--	--

B. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung,
Ahli Media

2023


Hasan Sasra Negara, M.Pd

Lampiran 13 Lembar Angket Validasi Ahli Materi Tahap II

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV"**

NAMA	: Dr. Baharudin, M. Pd
NIP	: 198108162009121002
JABATAN	: Dosen PSM UIN KIL

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kelengkapan materi	✓				
		2. Keluasan materi		✓			
		3. Kedalaman materi		✓			
	Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi		✓			
		5. Keakuratan data dan fakta		✓			
		6. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon	✓				
	Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu		✓			
		8. Menciptakan pembelajaran yang pasif menjadi aktif		✓			
Aspek Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	9. Materi yang disajikan sesuai dengan tema		✓			
	Penyajian pembelajaran	10. Pertanyaan sesuai dalam kegiatan pembelajaran		✓			
Aspek Penilaian Kontekstual	Hakikat Kontekstual	11. Keterlibatan peserta didik		✓			
		12. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik		✓			
		13. Kemampuan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik		✓			

B. Kritik dan Saran

.....

.....

..... ACC

.....

.....

.....

.....

.....


.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, Juni 2023
Ahli Materi


Dr. Baharudin, M.Pd

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”

NAMA	: Istiqbaliah, S.Pd.1
NIP	:
JABATAN	: Guru MIN 10 Bandar Lampung

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Kriteria	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kelengkapan materi	✓				
		2. Keluasan materi		✓			
		3. Kedalaman materi		✓			
	Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi		✓			
		5. Keakuratan data dan fakta		✓			
		6. Keakuratan notasi, simbol, dan ikon		✓			
	Mendorong Keingintahuan	7. Mendorong rasa ingin tahu	✓				
		8. Menciptakan pembelajaran yang pasif menjadi aktif	✓				
Aspek Kelayakan Penyajian	Pendukung Penyajian	9. Materi yang disajikan sesuai dengan tema	✓				
	Penyajian pembelajaran	10. Pertanyaan sesuai dalam kegiatan pembelajaran		✓			
Aspek Penilaian Konstektual	Hakikat Konstektual	11. Keterlibatan peserta didik		✓			
		12. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik		✓			
		13. Kemampuan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik		✓			

B. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, Juni 2023
Ahli Materi



Ishabaliyah S.pd.

Lampiran 14 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa Tahap II

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI BAHASA
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV"

NAMA	: Era Octafiana, M.Pd.
NIP	:
JABATAN	: Dosen UIN Radin Inhu Lampung

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat		✓			
	2. Keefektifan kalimat		✓			
	3. Kebakuan istilah		✓			
B. Komunikatif	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami		✓			
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik	✓				
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	✓				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa		✓			
	9. Ketepatan ejaan		✓			

B. Kritik dan Saran

Terdapat masalah penilaian yg sudah diperbaiki
 sesuai standar validasi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung,
Ahli Bahasa

2023



Epa Octafionn, M.Pd.

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN OLEH AHLI BAHASA
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV"**

NAMA	: ERNAWATI, M.Pd
NIP	: -
JABATAN	: DOSEN UIN RADEN INTAN LAMPUNG

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Validasi diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi Menurut BNSP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat		√			
	2. Keefektifan kalimat		√			
	3. Kebakuan istilah		√			
B. Komunikatif	4. Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dipahami		√			
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik		√			
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	√				
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	√				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa		√			
	9. Ketepatan ejaan		√			

B. Kritik dan Saran

ACC untuk lanjut uji coba produk.

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

- ① Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, Juni 2023
Ahli Bahasa



Ernawati, M.Pd.

Lampiran 15 Lembar Angket Respon Pendidik

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN OLEH PENDIDIK

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”

NAMA	: Istiatulalyah . S.Pd.1
NIP	: -
SEKOLAH	: MIN 10 Bandar Lampung

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (✓) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

Instrumen Penilaian Pendidik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
1.	Isi	1. Materi sesuai dengan indikator yang ingin di capai		✓			
		2. Materi yang terdapat pada kartu soal jelas dan mudah dipahami		✓			
		3. Ketepatan ilustrasi dengan materi		✓			
2.	Media Pembelajaran	4. Media pembelajaran ular tangga mempermudah pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran pada tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS			✓		
		5. Media pembelajaran ular tangga membuat peserta didik menjadi aktif	✓				
		6. Media berisi materi yang menarik		✓			
		7. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	✓				
		8. Media dapat digunakan oleh peserta didik dengan mudah		✓			
		9. Media permainan ular tangga yang dikembangkan membuat peserta didik mengingat kembali pembelajaran yang sudah disampaikan mengenai Pahlawanku		✓			
		10. Media permainan ular tangga sudah memenuhi kriteria untuk dijadikan media pembelajaran		✓			
3.	Tampilan	11. Media permainan ular tangga tahan lama	✓				

		12. Pemilihan pada warna dan gambar pada papan yang menarik	✓			
		13. Pemilihan gambar dan warna pada papan permainan yang menarik	✓			
4.	Bahasa	14. Bahasa dalam menyampaikan mudah untuk dipahami	✓			
		15. Huruf yang digunakan seerhana dan mudah untuk dibaca	✓			

B. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukkan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung,
Pendidik

2023


Istiqoluliyah, S.Pd.

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN OLEH PENDIDIK

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”

NAMA	: ASRIATURROHMAH, S.Pd.1
NIP	: -
SEKOLAH	: MIN 3 BANBAR LAMPUNG

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu tentang kualitas produk yang telah peneliti kembangkan.
2. Penilaian diberikan dengan cara memberikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom dalam skala penilaian di bawah ini:
Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)
Skor2 :Kurang Baik (KB)
Skor3 :Cukup Baik (CB)
Skor4 :Baik (B)
Skor5 :Sangat Baik (SB)
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

Instrumen Penilaian Pendidik

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
1.	Isi	1. Materi sesuai dengan indikator yang ingin di capai	✓				
		2. Materi yang terdapat pada kartu soal jelas dan mudah dipahami	✓				
		3. Ketepatan ilustrasi dengan materi		✓			
2.	Media Pembelajaran	4. Media pembelajaran ular tangga mempermudah pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran pada tema 5 pahlawanku mata pelajaran IPS		✓			
		5. Media pembelajaran ular tangga membuat peserta didik menjadi aktif		✓			
		6. Media berisi materi yang menarik		✓			
		7. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	✓				
		8. Media dapat digunakan oleh peserta didik dengan mudah		✓			
		9. Media permainan ular tangga yang dikembangkan membuat peserta didik mengingat kembali pembelajaran yang sudah disampaikan mengenai Pahlawanku	✓				
		10. Media permainan ular tangga sudah memenuhi kriteria untuk dijadikan media pembelajaran		✓			
3.	Tampilan	11. Media permainan ular tangga tahan lama	✓				

		12. Pemilihan pada warna dan gambar pada papan yang menarik	✓			
		13. Pemilihan gambar dan warna pada papan permainan yang menarik	✓			
4.	Bahasa	14. Bahasa dalam menyampaikan mudah untuk dipahami	✓			
		15. Huruf yang digunakan seerhana dan mudah untuk dibaca	✓			

B. Kritik dan Saran

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ular tangga ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan.
3. Tidak layak digunakan.

Bandar Lampung, 2023
Pendidik


ASRIATURROHMAH, S.Pd.

Lampiran 16 Lembar Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI
TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV”**

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:

A. Pengantar

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi program sarjana UIN Raden Intan Lampung, bukan untuk kepentingan yang lainnya. Sehubungan dengan hal tersebut, maka mohon bantuan adik-adik untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon adik-adik memilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberikan tanda *Checklist* (√) pada kotak angka yang tersedia.

Keterangan :

Skor1 :Sangat Kurang Baik (SKB)

Skor2 :Kurang Baik (KB)

Skor3 :Cukup Baik (CB)

Skor4 :Baik (B)

Skor5 :Sangat Baik (SB)

2. Setelah memberikan jawaban, berilah komentar terkait pada hal-hal kekurangan pada setiap butir pernyataan apabila penilaian adik-adik kurang setuju dan sangat setuju.

Sebelumnya saya ucapkan terimakasih atas bantuan yang telah adik-adik berikan

No.	Pernyataan	5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (SKB)
1.	Kemenerikan pada papan permainan ular tangga					
2.	Desain pada papan permainan ular tangga yang menarik					
3.	Media permainan ular tangga yang mudah untuk digunakan					
4.	Petunjuk permainan ular tangga yang mudah untuk di pahami					
5.	Pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan media pembelajaran ular tangga					
6.	Warna dan bentuk papan ular tangga yang menarik					
7.	Kejelasan penyajian materi					
8.	Materi pembelajaran yang mudah dipahami					
9.	Materi pada permainan ular tangga membuat saya aktif dalam pembelajaran					
10.	Bahasa yang digunakan pada permainan ular tangga mudah untuk dipahami					
11.	Huruf yang digunakan pada permainan ular tangga mudah dibaca					

Komentar dan Saran

.....

Bandar Lampung,
Peserta didik

2023

Lampiran 17 Lembar Angket Pretest Minat Belajar Peserta Didik

ANGKET PRETEST MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA
PELAJARAN IPS TEMA 5 PAHLAWANKU

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 15 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.

2. Berikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom yang sesuai dengan jawabanmu.

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1	Saya senang dengan materi pelajaran IPS pada tema 5 Pahlawanku yang disampaikan oleh guru.					
2	Saya merasa bosan di kelas saat pembelajaran IPS dengan hanya menggunakan media buku cetak.					
3	Saya lebih rajin belajar jika menggunakan media pembelajaran menarik yang membuat saya menyukai pelajaran IPS.					
4	Selama ini saya merasa tegang atau takut selama mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.					
5	Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh minat belajar yang sangat besar dalam mempelajari materi IPS tema 5 pahlawanku.					
6	Materi pahlawanku pada pelajaran IPS lebih mudah dipahami dengan tambahan tampilan gambar beserta penjelasannya di dalam media pembelajaran.					
7	Saya memperhatikan pembelajaran dengan baik ketika guru mengajar.					
8	Saya sangat menyukai ketika guru memberikan pelajaran dengan diselingi permainan.					

9	Saya aktif menjawab pertanyaan saat pelajaran IPS materi pahlawanku.					
10	Saya selalu menyimak dengan baik ketika pelajaran IPS berlangsung.					
11	Saya sering berdiskusi dengan teman untuk dapat menjawab pertanyaan dari guru mengenai pembelajaran IPS materi tema 5 pahlawanku.					
12	Saya ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran materi pembelajaran IPS.					
13	Minat belajar akan tumbuh apabila pembelajaran tidak membosankan.					
14	Pembelajaran yang diselengi oleh permainan dapat meningkatkan minat belajar saya.					
15	Pentingnya peningkatan minat belajar yang sangat mempengaruhi hasil belajar saya.					

Bandar Lampung,
Peserta didik

2023

Lampiran 18 Lembar Angket Posttest Minat Belajar Peserta Didik

ANGKET POSTTEST MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA
PELAJARAN IPS TEMA 5 PAHLAWANKU

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 15 butir pertanyaan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda *Checklist* (√) pada satu kolom yang sesuai dengan jawabanmu.

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
1	Saya senang dengan materi pelajaran IPS pada tema 5 Pahlawanku yang disampaikan guru dengan menggunakan media permainan ular tangga.					
2	Setelah mengetahui media permainan ular tangga saya jadi lebih tertarik dalam pelajaran IPS materi tema 5 Pahlawanku.					
3	Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh minat belajar yang sangat besar dalam mempelajari materi IPS tema 5 pahlawanku.					
4	Saya merasa nyaman dan tidak tegang atau takut lagi selama mengikuti mata pelajaran IPS.					
5	Saya lebih rajin belajar karena media permainan ular tangga membuat saya menyukai pelajaran IPS.					
6	Materi pahlawanku pada pelajaran IPS lebih mudah dipahami dengan tambahan tampilan gambar beserta penjelasannya di dalam media pembelajaran.					
7	Saya lebih memperhatikan pembelajaran dengan baik ketika guru mengajar menggunakan media pembelajaran.					
8	Saya sangat menyukai ketika guru memberikan pelajaran dengan diselingi permainan.					

9	Saya aktif menjawab pertanyaan saat pelajaran IPS materi pahlawanku karena materi dan media permainan ular tangga yang digunakan menarik bagi saya.					
10	Saya selalu menyimak dengan baik ketika pelajaran IPS berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.					
11	Saya sering berdiskusi dengan teman untuk dapat menjawab pertanyaan yang ada saat menggunakan media pembelajaran IPS materi tema 5 pahlawanku.					
12	Saya ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran materi pembelajaran IPS.					
13	Minat belajar akan tumbuh apabila pembelajaran tidak membosankan.					
14	Pembelajaran yang diselingi oleh permainan dapat meningkatkan minat belajar saya.					
15	Pentingnya peningkatan minat belajar yang sangat mempengaruhi hasil belajar saya.					

Bandar Lampung,
Peserta didik

2023

Lampiran 20 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.793	20

Lampiran 21 Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik Skala Kecil

No.	Nama Siswa	Nilai Instrumen										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	ALYA THALITA SAKHI	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4
2.	AZIZAH KHOIRUNNISA	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	4
3.	BEVIA ADINDA C	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4
4.	CHELSHEA RENATA P	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5
5.	FARHAN GHANI	4	3	4	4	5	4	3	3	3	4	4
6.	MIKAIL ABI MANYU	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4
7.	NIDA USYIRTHU H	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5
8.	NADILLA AINI WIJAYA	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4
9.	PUTRI CALISTA	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4
10.	SAKINAH	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4
Jumlah Skor Diperoleh ($\sum x$)		46	44	46	42	45	44	41	41	44	42	42
Jumlah Skor Maksimal (X_i)		50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Persentase		92%	88%	92%	84%	90%	88%	82%	82%	88%	84%	84%

Lampiran 22 Rekapitulasi Penilaian Pretest Skala Kecil

No	Nama Siswa	Nilai Instrumen															Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	ALYA THALITA SAKHI	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	68	Tinggi
2.	AZIZAH KHOIRUNNISA	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	54	Rendah
3.	BEVIA ADINDA C	4	5	3	5	4	5	4	5	3	2	2	2	4	4	4	56	Sedang
4.	CHELSHEA RENATA P	2	3	4	2	5	4	3	4	2	2	2	3	4	4	5	49	Rendah
5.	FARHAN GHANI	3	4	3	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	61	Sedang
6.	MIKAIL ABI MANYU	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	45	Rendah
7.	NIDA USYIRTHU H	4	5	5	4	3	2	2	4	2	1	2	4	5	5	3	51	Rendah
8.	NADILLA AINI WIJAYA	2	2	4	3	5	5	4	5	4	3	3	2	4	4	5	55	Rendah
9.	PUTRI CALISTA	3	4	3	5	3	2	2	3	2	1	1	1	3	3	2	38	Rendah
10.	SAKINAH	3	3	5	4	5	3	3	5	3	2	3	3	4	5	4	55	Rendah

Kriteria Presentase Minat Belajar Siswa Menurut Arikunto :

Presentase Skor Minat Belajar	Kriteria
80-100	Sangat Tinggi
66-79	Tinggi
56-65	Sedang
0-55	Rendah

Lampiran 23 Rekapitulasi Penilaian Posttest Skala Kecil

No	Nama Siswa	Nilai Instrumen															Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	ALYA THALITA SAKHI	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	Tinggi
2.	AZIZAH KHOIRUNNISA	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	69	Tinggi
3.	BEVIA ADINDA C	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	69	Tinggi
4.	CHELSHEA RENATA P	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	64	Sedang
5.	FARHAN GHANI	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	68	Tinggi
6.	MIKAIL ABI MANYU	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sedang
7.	NIDA USYIRTHU H	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	66	Tinggi
8.	NADILLA AINI WIJAYA	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	69	Tinggi
9.	PUTRI CALISTA	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	60	Sedang
10.	SAKINAH	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4	67	Tinggi

Kriteria Presentase Minat Belajar Siswa Menurut Arikunto :

Presentase Skor Minat Belajar	Kriteria
80-100	Sangat Tinggi
66-79	Tinggi
56-65	Sedang
0-55	Rendah

Lampiran 24 Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik Skala Besar

No.	Nama Siswa	Nilai Instrumen											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1.	ACHMAD HAZIQ SIDQI	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5
2.	ADELIA HARA HAROZI	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4
3.	AHMAD ANDREYA AL SIVAN	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
4.	AISYAH ILIYYINA IZZULHAQ	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
5.	ALIFA ZAHIRATUN NAJMI	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
6.	ALMAS HISYAM AZIZI	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4
7.	ALMIRA MIRZA SAKHI	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
8.	ALYA NISA FEBRIANI	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
9.	AMIRA ISHAQ	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
10.	ANDHIKA PUTRA SUHAIMI	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
11.	AQILA YUNTA SETIAWAN	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
12.	ARDINI AGVA RASYIQAH	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5
13.	ARGA DEVIN DWI FAJRI	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
14.	AZZAHRA WAHYU NOVITA	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
15.	DESVIAN IBNU SAVA	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
16.	EJI NATAKUSUMA	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
17.	ERDY DAVID KURNIAWAN	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
18.	FARHAN RZKY ASSHIDIQY	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5
19.	FARIS NAUFAL	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4
20.	FARIZ HARDIANSYAH	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4
21.	FARIZ IZRA MAHENDRA	5	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4
22.	IQBAL WALINDO	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
23.	KEIZA PUTRI PERTIWI	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4
24.	KHALID FISABILILLAH	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
25.	M. BAGAS AL GANTARA	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4
26.	AFRA KUNNY ATSARIA	3	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4
27.	ALIQA ZHAFIRA RAHMAN	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
28.	ALIYA ROFILAH	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
29.	ALIYAH FITHRATUN NUFUUS	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5
30.	ANNISA AULIA SYAHIRA	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5
31.	AULIA NUR SALSABILA	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4
32.	CHIARA CARISSA NUR AMIRA	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4
33.	DANA KHAIRUL AZZAM	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4
34.	DJIBRIEL MUHIYZA UKAIL	4	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4
35.	FANETTA SETIAWAN	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
36.	FAQIH ABID ADNATA	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
37.	FARRAS HAFIZH ASHEFI	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5
38.	FEBY DESTIANY RAHMANDA	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
39.	HAFIZA KHAIRA LUBNA	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5
40.	KAMILA CAHAYA PUTRI	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5
41.	LU'LUIL MAKNUN	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4
42.	M. FARHAN SAPUTRA	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
43.	M. FATHONI YUSUF	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
44.	M. RADHIKA ADITYA	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
45.	MALIKA ISHAN HARAHAP	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
46.	MUHAMMAD ABIZAR AL KHALIFI	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3
47.	MUHAMMAD AQILAN WIJAYA	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
48.	M. DANIS DARYL GIBRAN	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5
49.	MUHAMMAD LUQMAN ARIATAMA	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
50.	NAFISAH BALQIS SALSABILA	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5
Jumlah Skor Diperoleh (Σx)		218	236	215	232	223	222	211	220	215	212	217	
Jumlah Skor Maksimal (Σxi)		250	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250	
Persentase		87%	94%	86%	92%	89%	88%	84%	88%	86%	84%	86%	

Lampiran 25 Rekapitulasi Penilaian Pretest Skala Besar

No.	Nama Siswa	Nilai Instrumen															Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	ACHMAD HAZIQ SIDQI	4	5	5	5	3	4	3	5	4	5	5	4	5	5	5	67	Tinggi
2.	ADELIA HARA HAROZI	4	4	4	4	3	4	3	5	4	3	3	3	4	4	4	56	Sedang
3.	AHMAD ANDREYA AL SIVAN	3	4	4	5	3	5	3	5	4	3	3	3	4	4	4	57	Sedang
4.	AISYAH ILIYINA IZZULHAQ	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	52	Rendah
5.	ALIFA ZAHIRATUN NAJMI	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	53	Rendah
6.	ALMAS HISYAM AZIZI	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	52	Rendah
7.	ALMIRA MIRZA SAKHI	3	3	3	3	5	5	3	5	4	3	3	3	3	4	3	53	Rendah
8.	ALYA NISA FEBRIANI	3	4	4	4	3	1	3	4	2	2	2	2	4	4	4	46	Rendah
9.	AMIRA ISHAQ	3	3	4	4	4	1	2	2	1	2	2	2	4	4	4	42	Rendah
10.	ANDHIKA PUTRA SUHAIMI	3	3	4	4	4	2	3	4	2	2	2	2	4	4	4	47	Rendah
11.	AQILA YUNTA SETIAWAN	3	3	4	4	3	4	3	5	4	3	3	3	4	5	4	55	Rendah
12.	ARDNI AGVA RASYIQAH	4	5	5	3	3	4	3	3	2	3	3	4	5	5	5	57	Sedang
13.	ARGA DEVIN DWI FAURI	2	2	3	3	3	4	3	4	2	2	2	2	3	3	3	41	Rendah
14.	AZZAHRA WAHYU NOVITA	3	3	4	4	4	2	2	2	1	2	2	2	4	4	4	43	Rendah
15.	DESVIAN IENU SAVA	3	3	4	4	4	2	2	2	1	2	2	2	4	4	4	43	Rendah
16.	ELI NATAKUSUMA	5	5	3	3	2	4	3	4	2	2	2	2	3	3	3	46	Rendah
17.	ERDY DAVID KURNIAWAN	2	2	3	3	3	4	4	5	4	4	4	3	3	3	3	50	Rendah
18.	FARHAN RZKY ASSHDIQY	2	3	4	4	3	2	1	3	2	2	2	2	4	4	4	44	Rendah
19.	FARIS NAUFAL	3	3	4	4	3	4	3	5	2	2	2	2	4	4	4	49	Rendah
20.	FARIZ HARDIANSYAH	2	2	3	3	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	3	33	Rendah
21.	FARIZ IZRA MAHENDRA	4	4	5	5	3	5	3	5	4	3	3	4	5	3	5	61	Sedang
22.	IQBAL WALINDO	4	1	3	3	2	2	3	4	2	1	1	1	3	3	3	36	Rendah
23.	KEIZA PUTRI PERTIWI	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	59	Sedang
24.	KHALID FISABILILLAH	2	2	3	2	4	2	2	4	2	1	1	1	3	3	3	35	Rendah
25.	M. BAGAS AL GANTARA	3	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	3	32	Rendah
26.	AFRA KUNNY ATSARIA	3	2	3	2	4	2	1	3	2	2	2	2	3	3	3	37	Rendah
27.	ALIQA ZHAFIRA RAHMAN	3	4	4	3	3	4	3	5	4	5	4	3	4	3	4	56	Sedang
28.	ALIYA ROFILAH	3	4	4	5	3	1	1	5	3	3	3	4	4	3	4	50	Rendah
29.	ALIYAH FITHRATUN NUFUUS	3	3	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	56	Sedang
30.	ANNISA AULIA SYAHIRA	2	2	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3	42	Rendah
31.	AULIA NUR SALSABILA	2	2	3	3	2	2	4	4	3	2	2	2	3	3	3	40	Rendah
32.	CHIARA CARUSSA NUR AMIRA	2	1	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	4	4	45	Rendah
33.	DANA KHAIRUL AZZAM	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	4	4	49	Rendah
34.	DIJBRIEL MUHIYZA UKAIL	3	4	4	5	3	3	3	5	5	4	4	2	4	4	4	57	Sedang
35.	FANETTA SETIAWAN	3	4	4	5	3	3	3	5	3	2	2	2	4	4	4	51	Rendah
36.	FAQIH ABID ADINATA	5	5	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	4	3	48	Rendah
37.	FARRAS HAFIZH ASHEFI	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	5	3	4	3	49	Rendah
38.	FEBY DESTIANY RAHMANDA	1	2	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	45	Rendah
39.	HAFIZA KHAIRA LUBNA	1	1	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	4	40	Rendah
40.	KAMILA CAHAYA PUTRI	3	4	4	5	3	2	2	3	2	1	1	2	4	4	4	44	Rendah
41.	LU'LUL MAKNUN	3	4	4	5	5	3	3	3	1	1	2	1	4	4	4	44	Rendah
42.	M. FARHAN SAPUTRA	4	2	3	1	3	2	2	2	1	1	3	1	3	4	3	35	Rendah
43.	M. FATHONI YUSUF	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	42	Rendah
44.	M. RADHIKA ADITYA	3	3	4	3	4	5	3	5	3	3	3	3	4	4	4	54	Rendah
45.	MALIKA ISHAN HARAHAP	1	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	41	Rendah
46.	M. ABIZAR AL KHALIFI	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	Rendah
47.	MUHAMMAD AQLAN WIJAYA	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	2	4	4	4	40	Rendah
48.	M. DANIS DARYL GIBRAN	1	1	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	44	Rendah
49.	M. LUQMAN ARIATAMA	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	54	Rendah
50.	NAFISAH BALQIS SALSABILA	4	5	4	3	4	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	57	Sedang

Kriteria Presentase Minat Belajar Siswa Menurut Arikunto :

Presentase Skor Minat Belajar	Kriteria
80-100	Sangat Tinggi
66-79	Tinggi
56-65	Sedang
0-55	Redang



Lampiran 26 Rekapitulasi Penilaian Posttest Skala Besar

No	Nama Siswa	Nilai Instrumen															Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1.	ACHMAD HAZIQ SIDQI	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	Tinggi	
2.	ADELIA HARA HAROZI	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72	Tinggi	
3.	AHMAD ANDREYA AL SIVAN	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72	Tinggi	
4.	AISYAH ILIYINA IZZULHAQ	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	72	Tinggi	
5.	ALIFA ZAHIRATUN NAEMI	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	70	Tinggi	
6.	ALMAS HITYAM AZIZI	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	69	Tinggi	
7.	ALMIRA MIRZA SAKHI	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	66	Tinggi	
8.	ALYA NISA FEBRIANI	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	67	Tinggi	
9.	AMIRA ISHAQ	5	5	5	4	5	3	2	4	3	4	5	5	5	3	63	Sedang	
10.	ANDHIKA PUTRA SUHAIMI	4	4	5	5	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	66	Tinggi	
11.	AQILA YUNITA SETIAWAN	4	4	5	5	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5	67	Tinggi	
12.	ARDINI AGVA RASYIQAH	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	69	Tinggi	
13.	ARGA DEVIN DWI FAJRI	4	4	4	5	4	4	3	5	5	3	4	4	4	4	62	Sedang	
14.	AZZAHRA WAHYU NOVITA	5	5	5	4	5	4	3	4	3	3	5	4	5	3	63	Sedang	
15.	DESVIAN IBNU SAVA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	Tinggi	
16.	EJI NATAKUSUMA	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	69	Tinggi	
17.	ERDY DAVID KURNIAWAN	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	66	Tinggi	
18.	FARHAN RZKY ASSHIDIQY	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	63	Sedang	
19.	FARIS NAUFAL	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	70	Tinggi	
20.	FARIZ HARDIANSYAH	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	73	Tinggi	
21.	FARIZ IZRA MAHENDRA	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	73	Tinggi	
22.	IQBAL WALINDO	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	3	3	4	62	Sedang	
23.	KEIZA PUTRI PERTIWI	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	Tinggi	
24.	KHALID FISABILILLAH	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	Tinggi	
25.	M. BAGAS AL GANTARA	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	69	Tinggi	
26.	AFRA KUNNY ATSARIA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	Tinggi	
27.	ALIQA ZHAFIRA RAHMAN	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	71	Tinggi	
28.	ALIYA ROFILAH	5	5	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	70	Tinggi	
29.	ALIYAH FITHRATUN NUFUUS	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	68	Tinggi	
30.	ANNISA AULIA SYAHIRA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	Tinggi	
31.	AULIA NUR SALSABILA	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	69	Tinggi	
32.	CHIARA CARISSA NUR AMIRA	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	5	63	Sedang	
33.	DANA KHAIRUL AZZAM	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	65	Sedang	
34.	DJIBRIEL MUHYIZA UKAIL	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	71	Tinggi	
35.	FANETTA SETIAWAN	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	66	Tinggi	
36.	FAQIH ABID ADINATA	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	64	Sedang	
37.	FARRAS HAFIZH ASHEFI	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	69	Tinggi	
38.	FEBY DESTIANY RAHMANDA	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	69	Tinggi	
39.	HAFIZA KHAIRA LUBNA	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	66	Tinggi	
40.	KAMILA CAHAYA PUTRI	4	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	62	Sedang	
41.	LU'LULU MAKUNUN	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	3	64	Sedang	
42.	M FARHAN SAPUTRA	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	70	Tinggi	
43.	M. FATHONI YUSUF	5	4	3	3	3	3	3	4	4	5	5	4	4	3	57	Sedang	
44.	M. RADHIKA ADITYA	5	4	5	4	5	5	3	4	4	5	5	4	4	5	66	Tinggi	
45.	MALIKA ISHAN HARAHAP	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	5	57	Sedang	
46.	M. ABIZAR AL KHALIFI	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	70	Tinggi	
47.	MUHAMMAD AQLAN WIJAYA	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	57	Sedang	
48.	M. DANIS DARYL GIBRAN	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72	Tinggi	
49.	M. LUQMAN ARIATAMA	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	68	Tinggi	
50.	NAFISAH BALQIS SALSABILA	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	69	Tinggi	

Kriteria Presentase Minat Belajar Siswa Menurut Arikunto :

Presentase Skor Minat Belajar	Kriteria
80-100	Sangat Tinggi
66-79	Tinggi
56-65	Sedang
0-55	Redang



Lampiran 27 Nota Dinas Judul



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame - Bandar Lampung (0721) 703260

NOTA DINAS

Dari : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Kepada : Yth. Anton Tri Hasnanto, M.Pd
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi :
Pembimbing II atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa

Nama : Nita Ayu Lestari

Npm : 1911100359

Prodi : PGMI

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV".

Bandar Lampung, 16 November 2022

Diterima tanggal

Sekretaris Prodi PGMI

Bersedia/TidakBersedia*)

Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
M.P.

Deri Firmansah, M.Pd
NIP.199110312019037011

Catatan :

1. Bila sudah diterima, maka kembalikan kejurusan oleh mahasiswa yang bersangkutan sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
2. *) Coret yang tidak perlu.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame – Bandar Lampung (0721) 703260

NOTA DINAS

Dari : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Kepada : Yth. Dr. Syamsuri Ali, M.Ag
Maksud : Mohon kesediaan untuk menjadi :
Pembimbing I atas Proposal dan Skripsi Mahasiswa

Nama : Nita Ayu Lestari

Npm : 1911100359

Prodi : PGMI

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV".

Bandar Lampung, 01 Desember 2022

Diterima tanggal

Bersedia/Tidak Bersedia*)

Pembimbing I

Dr. Syamsuri Ali, M.Ag
NIP. 1961112519890301003

Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP.199110312019011011

Catatan :

1. Bila sudah diterima, maka kembalikan kejurusan oleh mahasiswa yang bersangkutan sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
2. *) Coret yang tidak perlu.

Lampiran 28 Foto Bersama Guru MIN 10 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung



Lampiran 29 Suasana Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil dan Besar



Lampiran 30 Produk Media permainan ular tangga tema 5 pahlawanku
mapel IPS



Lampiran 31 Instrumen Wawancara dengan Wali Kelas IV

LEMBAR WAWANCARA GURU KELAS

Tanggal Wawancara :

Waktu :

Narasumber :

Sekolah :

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1.	Apakah dalam mengajar bapak/ibu menggunakan media pembelajaran ?	
2.	Jika sudah, Media pembelajaran apa saja yang pernah bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran ?	
3.	Sumber belajar apa yang digunakan oleh bapak/ibu dalam mengajar pembelajaran ?	
4.	Kendala apa yang sering bapak/ibu hadapi saat mengajar di kelas ?	
5.	Bagaimana cara bapak/ibu membuat suasana kelas menjadi kondusif saat pembelajaran berlangsung ?	
6.	Apakah ada kesulitan bapak/ibu guru dalam menyampaikan materi terutama pada mata pelajaran IPS ?	
7.	Apa fasilitas yang ada disekolah yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan apakah fasilitas tersebut dapat selalu digunakan saat proses pembelajaran ?	
8.	Apakah bapak/ibu pernah melihat media pembelajaran ular tangga ?	
9.	Pernahkah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran di kelas ?	
10.	Bagaimana pendapat bapak/ibumengenai perlunya penggunaanmedia pembelajaran ular tangga terhadap minat belajar pada peserta didik sd/mi?	



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B - 1436/ Un.16 / P1 /KT/VII/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
PADA MATERI TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV**

karya		
NAMA	NPM	Fak/Prodi
NITA AYU LESTARI	1911100359	FTK/PGMI

Bebas plagiasi sesuai dengan tingkat kemiripan sebesar 19%. Dan dinyatakan lulus dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 21 Juli 2023
Kepala Pusat Perpustakaan

Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
PADA MATERI TEMA 5
PAHLAWANKU MATA
PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS IV

by Nita Ayu Lestari

Submission date: 21-Jul-2023 03:19PM (UTC+0700)

Submission ID: 2134468860

File name: TURNITIN-NITA_AYU_LESTARI.docx (1.31M)

Word count: 12908

Character count: 75366

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI TEMA 5 PAHLAWANKU MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	4%
2	Submitted to Pascasarjana Universitas Negeri Malang Student Paper	1%
3	Ria Fransisca, Sri Wulan, Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	1%
4	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1%
5	Asep Fithri, Atin Karjatin, Febri Sri Lestari. "PENINGKATAN PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR TENTANG PHBS MELALUI MEDIA ULAR TANGGA YANG DIMODIFIKASI",	1%

JURNAL RISET KESEHATAN POLTEKKES DEPKES BANDUNG, 2022

Publication

6

Submitted to Bentley College

Student Paper

1 %

7

Frety Nur Apriani, Murjainah Murjainah,
Nyiyayu Fahriza Fuadiah. "Pengembangan
Media Ular Tangga Pembelajaran IPS Materi
Negara Asean Untuk Kelas VI SD", Indonesian
Research Journal On Education, 2022

Publication

<1 %

8

Rissa Prima Kurniawati. "PEMBELAJARAN
MATEMATIKA REALISTIK PADA MATERI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
BILANGAN BULAT BAGI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR", Premiere Educandum :
Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran,
2016

Publication

<1 %

9

Submitted to King Mongkut's University of
Technology Thonburi

Student Paper

<1 %

10

Bongguk Haloho, Ulung Napitu, Ease Arent.
"Pengaruh Kreativitas Guru Dalam
Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap
Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada
Pendidikan Dasar", Journal on Education, 2023

Publication

<1 %

11

Nilam Sri Anggraheni, Nurul Hidayah, Ayu Nur Shawmi. "Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School", *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2019

Publication

<1 %

12

Uswatun Hidayah, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru", *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 2021

Publication

<1 %

13

Budi Indrawan, Ucu Muhammad Afif, Melya Nur Herliana. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2019

Publication

<1 %

14

Submitted to Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

Student Paper

<1 %

15

Submitted to Sekolah Cikal Jakarta

Student Paper

<1 %

16

Submitted to Kumoh National Institute of Technology Graduate School

Student Paper

<1 %

17

Nurul Huda Septiyanto, Ermawati Zulikhatin N.. "Snakes and Ladders Media in Social Studies learning for Elementary School

<1 %

Students", Indonesian Journal of Education Methods Development, 2021

Publication

18

Submitted to IAIN Pekalongan

Student Paper

<1 %

19

Yela Purnama Sari, Herman Lusa, Ansyori
Gunawan. "Pengaruh Media Permainan
Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam
Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu",
JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar,
2020

Publication

<1 %

20

Submitted to Universitas Islam Lamongan

Student Paper

<1 %

21

Submitted to Fakultas Teknologi Kebumihan
dan Energi Universitas Trisakti

Student Paper

<1 %

22

Nikmah Fitria Surya, Dhian Dwi Nur Wenda,
Nurita Primasatya. "PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN PAKU SARAJA PADA MATERI
AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS IV SD",
Jurnal Muara Pendidikan, 2023

Publication

<1 %

23

Muyasaroh M, Hadiyatan Wasilah. "OFF TV
PROGRAM IMPLEMENTATION TO PROMOTE
CHILDREN'S LEARNING MOTIVATION AT

<1 %

SUKOANYAR CERME GRESIK", TAMADDUN, 2017

Publication

24

Submitted to Tamalpais Union High School
District

Student Paper

<1 %

25

Submitted to Universitas Sanata Dharma

Student Paper

<1 %

26

Anwar Sadat. "KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR
DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN
TEMATIK", eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan
Penelitian Pendidikan Dasar, 2019

Publication

<1 %

27

Submitted to University of Southern
Mississippi

Student Paper

<1 %

28

Maya Kartika Sari. "PENGARUH
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS DI
SEKOLAH DASAR", Premiere Educandum :
Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran,
2015

Publication

<1 %

29

Yaffa Kalinda Sahara, M Anas Thohir.
"ANALISIS SIKAP SISWA SAAT PEMBELAJARAN

<1 %

MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL PADA MASA PANDEMI COVID-19", Anterior Jurnal, 2022

Publication

30

Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup

Student Paper

<1 %

31

Lusianti Eka Kurnia, Henry Januar Saputra, Khusnul Fajriyah. "PENGEMBANGAN MEDIA RUBIK CARD TEMATIK SUBTEMA SUMBER ENERGI KELAS IV SEKOLAH DASAR", Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 2020

Publication

<1 %

32

Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur

Student Paper

<1 %

33

Suwarti Suwarti, Alfi Laila, Erwin Putera Permana. "Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar", Profesi Pendidikan Dasar, 2020

Publication

<1 %

34

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

<1 %

35

Submitted to IAIN Kudus

Student Paper

<1 %

36

Submitted to Sultan Agung Islamic University

<1 %

37

Khairunnisa Khairunnisa, Darmansyah Darmansyah. "Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP", FONDATIA, 2022

Publication

<1 %

38

Submitted to Bellevue Public School

Student Paper

<1 %

39

Novianti Retno Utami, Novia Nur Inayah. "Pengembangan Media Jungle Board untuk Meningkatkan Keterampilan Scientific Inquiry Pada Anak Usia 5-6 Tahun", Jurnal Pelita PAUD, 2022

Publication

<1 %

40

Aisha Syafitri, Hermansyah Amir, Elvinawati Elvinawati. "PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DAN MEDIA PUZZLE DI KELAS XI SMA NEGERI 01 BENGKULU TENGAH", Alotrop, 2019

Publication

<1 %

41

Nur Indah Kusumawati, Mawardi Mawardi, Nur Latifah. "Pengembangan Media Gambar

<1 %

Berseri Berbasis Multimedia terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar", AS-SABIQUN, 2022

Publication

42

Welli Meinarni, Sri Enggar Kencana Dewi. "Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik-Integratif pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyahnegeri Belitang II OKU Timur", JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah), 2019

Publication

<1 %

43

Yurnalisa Aprilia, Iswendi Iswendi. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Senyawa Hidrokarbon di Sekolah Menengah Atas", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

44

Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama

Student Paper

<1 %

45

Nata Tiara Putri, Farida Ariyani, Mohammad Mona Adha. "Pengembangan E-Modul Bermuatan Tema Cita-Citaku Berbasis Project Based Learning", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2023

Publication

<1 %

46

Hajjah Rafiah, Rahidatul Laila Agustina, Johan Arifin. "Developing of Garuda Pancasila Animation Video's on Online Learning",
Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2022

Publication

<1 %

47

Joko Prasetyo, Sri Dadi, Dwi Anggraini.
"Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Negeri Kota Bengkulu",
JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2021

Publication

<1 %

48

Febby Febriantika Noer Fisabilillah, Norida Canda Sakti. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas",
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

49

Isra Syahputri, Febrina Dafit. "Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru",
QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021

Publication

<1 %

50

Juwita Aprilianti. "Efektivitas Permainan Tunjuk Abjad Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin di MA Negeri 1

<1 %

51

Maya Kartika Sari. "PENGARUH MEDIA PETA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016

Publication

<1 %

52

Reka Damaiyanti, Achi Rilandi, Sri Purwanti Nasution. "Pengembangan Modul Geometri Berbasis Pop Up Book dengan Berbalut Kebudayaan Lampung", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

53

Galih Kurniadi. "PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF "ULAR TANGGA MATEMATIKA" UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD", Koordinat Jurnal MIPA, 2021

Publication

<1 %

54

Lulu Anggi Rhosalia. "Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Versi 2016", JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2017

Publication

<1 %

55

Miftahul Jannah Anri, Joko Soebagyo.
"Pengembangan Buku Ajar Matematika
Berbasis Matematika Terapan Pada Materi
Trigonometri untuk Peserta Didik SMK Kelas
X", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan
Matematika, 2021

Publication

<1 %

56

Muhammad Riduan. "Upaya Meningkatkan
Kemampuan Guru Pendidikan Agama Islam
dalam Penggunaan Media Pembelajaran
Melalui Supervisi Akademik di SMP Negeri 3
Marabahan", Jurnal PTK dan Pendidikan, 2017

Publication

<1 %

57

Submitted to Pasundan University

Student Paper

<1 %

58

Submitted to St. Ursula Academy High School

Student Paper

<1 %

59

Heru Kristianto, Khusnul Fajriyah, Sukamto
Sukamto. "PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN SPASI (SISTEM PENCERNAAN
SAPI) PADA MATERI IPA TEMA MAKANAN
SEHAT SISWA KELAS V SD N TEGALOMBO 04",
TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2021

Publication

<1 %

60

Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik
Bangka Belitung

Student Paper

<1 %

61

Ratri Septyani, Agus Salim, Rosida Rakhmawati, Rubhan Masykur.

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODUL BILINGUAL BERGAMBAR BERBASIS KEWIRAUSAHAAN PADA ARITMETIK SOSIAL", Journal of Mathematics Education and Science, 2019

Publication

<1 %

62

Safitri Angga, Aditya Agung Saputra, Septiana Sari, Nadya Erita Kusuma, Trimurtini

Trimurtini. "PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 2 SDN BRINGIN 02 TERHADAP MATERI GEOMETRI DENGAN MENERAPKAN TEORI BRUNER DALAM PERMAINAN ULAR TANGGA", Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2022

Publication

<1 %

63

Submitted to Tabor College

Student Paper

<1 %

64

Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Student Paper

<1 %

65

Submitted to Universitas Jambi

Student Paper

<1 %

66

Submitted to University of North Texas

Student Paper

<1 %

67

Yossa Arisanti, M Fachri Adnan.
"Pengembangan Multimedia Interaktif
Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Peserta Didik Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu,
2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On