

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA TEKA-TEKI DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**



Oleh:

Nia Suci Fadillah

1815161405

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar

Sarana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA TEKA-TEKI DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(2020)

Nia Suci Fadillah

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa modifikasi permainan ular tangga dan *crossword puzzle*, sebagai pendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media didasarkan pada adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik seperti halnya media permainan. Permainan ular tangga dan *crossword puzzle* merupakan contoh dari media yang sudah dikenal oleh siswa sehingga penggunaannya dalam pembelajaran mudah dilakukan. Penelitian dan pengembangan dilakukan berdasarkan pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup 5 tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan pemberian kuisisioner (angket). Hasil penilaian validasi ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi terhadap media Ular Tangga Teka-Teki memperoleh kategori Sangat Baik dengan presentase 95,13% dan dinyatakan layak untuk digunakan dengan memperhatikan saran yang diberikan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ular Tangga, *Crossword Puzzle*, IPS

**DEVELOPING ULAR TANGGA TEKA-TEKI AS LEARNING MEDIA IN
TEACHING SOCIAL SCIENCE OF INDONESIAN CULTURAL DIVERSITY
IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

(2020)

Nia Suci Fadillah

ABSTRACT

This research and development aims to produce learning media in the form of modified snake ladder games and crossword puzzles, as a learning media for Social Science learning in grade IV of Elementary School. The development of the media is based on the need for fun and interesting learning media as well as game. Snakes and ladders and crossword puzzle games are examples of media that are well known to students, so that their use in learning is easy to do. This research and development is based on the ADDIE development model, which includes 5 stages, analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. The results of the expert review, namely linguists, media experts, and material experts on the Ular Tangga Teka-Teki, obtained the Very Good category with a percentage of 95.13% and were declared eligible to be used with regard to the advice given.

Keywords: Learning Media, Snake and Ladder, Crossword Puzzle, Social Science

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Ular Tangga Teka-Teki
Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman
Budaya Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah
Dasar

Nama Mahasiswa : Nia Suci Fadillah
Nomor Registrasi : 1815161405
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Tanggal Ujian : 14 Agustus 2020

Pembimbing I





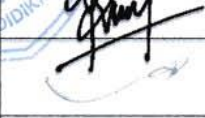


Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME
NIP196802251992032001

Pembimbing II



Dra. Sehati Kaban, M.Pd
NIP195604301980112001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		4-10-2020
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		4-10-2020
Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Penguji)***		31-08-2020
Dr. Arifin Maksun, M.Pd (Anggota)****		26-08-2020
Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		22-08-2020

Catatan:

* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

** Wakil Dekan I

*** Koordinator Program Studi

**** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nia Suci Fadillah

No. Registrasi : 1815161405

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Teka-Teki Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian atau pengembangan pada bulan Februari – Juli 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Nia Suci Fadillah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nia Suci Fadillah
NIM : 1815161905
Fakultas/Prodi : FIP / PGSD
Alamat email : nsucif@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Ular Tangga Teluk-Teluk dalam Pembelajaran IPS
Materi Keragaman Budaya Indonesia untuk Siswa kelas IV
Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Oktober 2020

Penulis

(Nia Suci Fadillah)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dan pengembangan ini. Penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Teka-Teki Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” bertujuan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Untuk menyelesaikan skripsi ini, peneliti sepenuhnya menyadari bahwa semua tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dengan tulus kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Sehati Kaban, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan arahan sampai terselesaikan skripsi ini.

Kedua, Kepada Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini. Serta kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan.

Ketiga, Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd, selaku ahli media, Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi, dan Rahmah Purwahidah, S.Pd.,

M.Hum selaku ahli bahasa, yang telah menyempatkan waktu dan memberikan bantuan kepada peneliti dalam mengembangkan produk.

Keempat, kepada H. Murtaba, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Pinang 4 Kota Tangerang dan Marlina S.Pd.I selaku guru kelas IV, yang telah mengizinkan peneliti melakukan pengambilan data.

Lebih khusus kepada orang tua peneliti, Bapak Hasan dan Ibu Kusnia yang selama ini tidak pernah menyerah dalam memberikan dukungan dan doa yang tulus kepada peneliti. Anggota keluarga yang lain yang turut memberikan dukungan.

Teman-teman program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kelas B 2016, khususnya kepada Ika, Napa, Sifa, Yolanda, Sintya, DOPE, Evi, Dita, Syilvi, Jeni dan Azura selaku ilustrator, yang turut memberikan dukungan, doa, serta selalu meluangkan waktunya untuk berdiskusi dengan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan masih belum sempurna mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan peneliti. Maka dari itu, peneliti menerima dengan terbuka saran dan masukan yang membangun dalam menyempurnakan skripsi ini dalam bentuk apapun. Dengan harapan apabila nantinya penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Februari 2020

Peneliti,

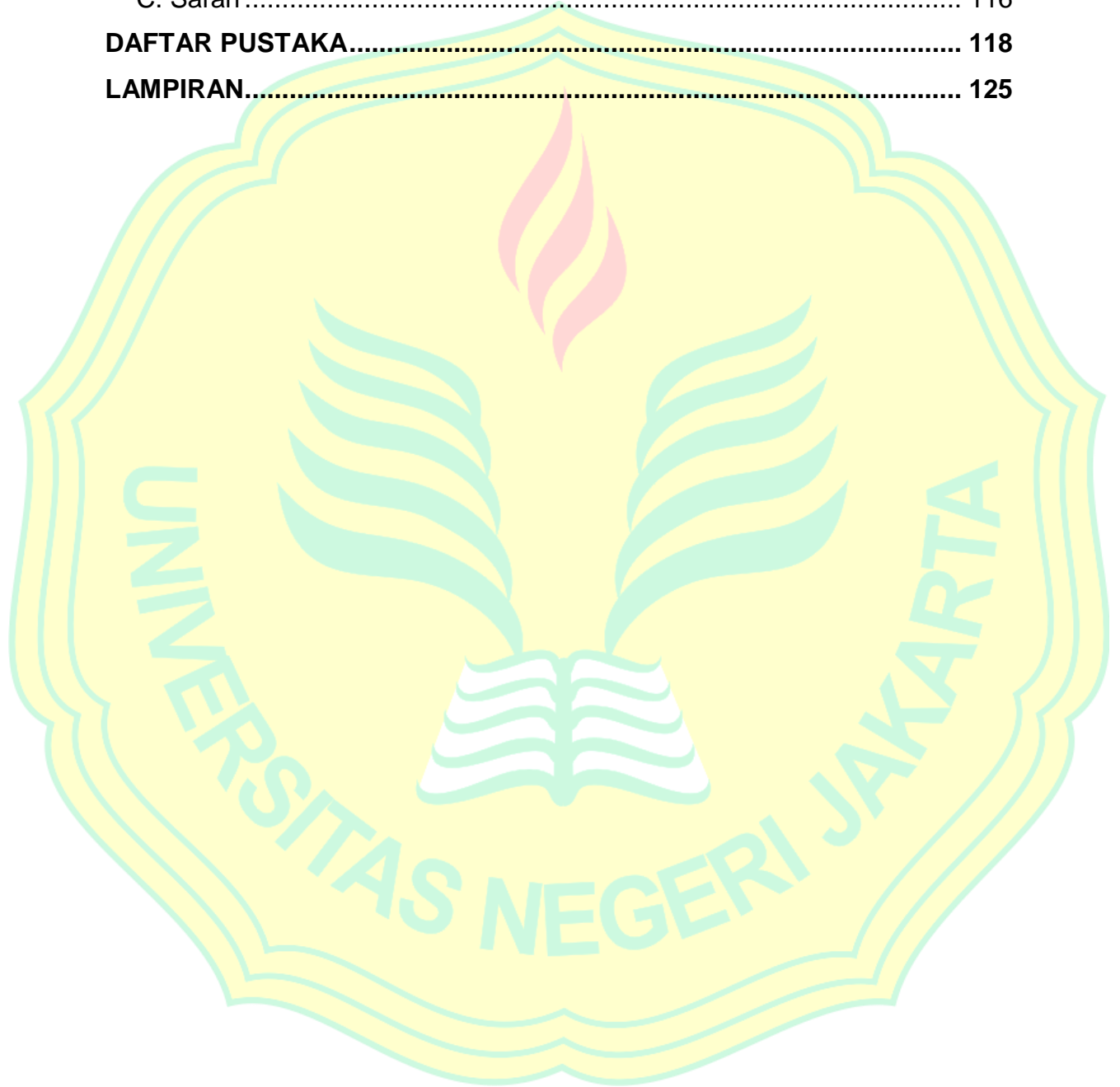
Nia Suci Fadillah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Hakikat Media Ular Tangga Teka-Teki	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	13
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	15
4. Pengertian Permainan.....	18
5. Fungsi Permainan	20
6. Pengertian Permainan Ular Tangga	23
7. Manfaat Permainan Ular Tangga.....	26
8. Karakteristik Permainan Ular Tangga	29

9. Pengertian Crossword Puzzle	30
10. Memilih dan Medesain Media Permainan	36
11. Pengembangan Media Ular Tangga Teka-Teki	40
B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	44
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	44
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	45
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar	48
C. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	57
D. Bahasan Penelitian yang Revelan.....	59
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	62
A. Strategi Pengembangan.....	62
1. Tujuan Pengembangan	62
2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	62
3. Metode Pengembangan	62
4. Responden.....	65
5. Instrumen Pengumpulan Data	66
B. Prosedur Pengembangan	70
C. Teknik Analisis Data.....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	86
A. Nama produk	86
B. Karakteristik produk	86
1. Spesifikasi produk	86
2. Prosedur Pemanfaatan Produk	100
3. Kelebihan Produk	102
4. Kelemahan Produk.....	102
5. Pembahasan	103
C. Hasil Uji Coba Produk	104
D. Keterbatasan Penelitian	113
BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Saran	115

A. Kesimpulan	115
B. Implikasi	115
C. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN.....	125



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Media	16
Tabel 2.2 Materi IPS di SD	50
Tabel 2.3 Kompetensi Dasar Muatan Pelajaran IPS Kelas IV Tema 7	52
Tabel 3.1 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Wawancara Analisis Kebutuhan	67
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa	67
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	68
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	69
Tabel 3.6 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran	75
Tabel 3.7 Skala Penilaian	84
Tabel 3.8 Interpretasi Skor	85
Tabel 4.1 Desain Papan Ular Tangga Teka-Teki	88
Tabel 4.2 Desain Gambar Ilustrasi dalam Media Ular Tangga Teka-Teki	90
Tabel 4.3 Desain Karakter Siswa dalam Media Ular Tangga Teka-Teki.....	91
Tabel 4.4 Desain Kartu Media Ular Tangga Teka-Teki	92
Tabel 4.5 Desain Panduan penggunaan Media Ular Tangga Teka-Teki	95
Tabel 4.6 Desain Kardus Kemasan Media Ular Tangga Teka-Teki.....	98
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli (<i>Expert Riview</i>)	105
Tabel 4.8 Hasil Presentase Ahli Bahasa	105
Tabel 4.9 Hasil Presentase Ahli Media	107
Tabel 4.10 Hasil Presentase Ahli Materi	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Pengembangan Papan Ular Tangga Teka-Teki	77
Gambar 3.2 Desain Bidak Media Ular Tangga Teka-Teki	78
Gambar 3.3 Desain Kartu Permainan	79
Gambar 3.4 Desain Panduan penggunaan	81
Gambar 3.5 Desain Kardus Kemasan Media Ular Tangga Teka-Teki	82
Gambar 4.1 Desain Papan Teka-Teki Silang (<i>Crossword Puzzle</i>)	98
Gambar 4.2 Desain Kartu Sebelum Diperbaiki	106
Gambar 4.3 Desain Kartu Sesudah Diperbaiki	106
Gambar 4.4 Desain Awal Kardus Kemasan	109
Gambar 4.5 Desain Kardus Kemasan Setelah Diperbaiki	109
Gambar 4.6 Desain Awal Panduan Penggunaan	110
Gambar 4.7 Desain Panduan Penggunaan Setelah Diperbaiki	110

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Desain Media Ular Tangga Teka-Teki	41
Bagan 3.1 Kerangka ADDIE	65
Bagan 3.2 Desain Media Ular Tangga Teka-Teki	74
Bagan 3.3 Garis Rentang Skor	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan.....	125
Lampiran 2 Lembar Instrumen Validasi Ahli (<i>Expert Riview</i>) Bahasa	126
Lampiran 3 Lembar Instrumen Validasi Ahli (<i>Expert Riview</i>) Media	128
Lampiran 4 Lembar Instrumen Validasi Ahli (<i>Expert Riview</i>) Materi	131
Lampiran 5 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan	134
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli (<i>Expert Riview</i>) Bahasa.....	136
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli (<i>Expert Riview</i>) Media	139
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli (<i>Expert Riview</i>) Materi.....	142
Lampiran 9 Produk Media Ular Tangga Teka-Teki	145

