

---

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATERI PERSIAPAN  
KEMERDEKAAN KELAS V SD**

---

**Diah Wasis Priyono<sup>1</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>2</sup> Priyadi<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup> Program Pascasarjana Pendidikan Dasar ( S2 DIKDAS)<sup>1,2,3</sup> Universitas Sarjanawiyata TamansiswaSDN 1 Sidogede<sup>1</sup> SDN Kalipuru<sup>3</sup>Email: sizan.vix01@gmail.com<sup>1</sup>**Abstrak**

Sebab tidak adanya peraga yang menarik pada muatan pelajaran IPS ihwal Sejarah persiapan kemerdekaan buat kelas 5 SD yang melatarbelakangi studi kasus ini. Peraga menarik membentuk murid termotivasi dan akan sangat antusias belajar IPS dengan rasa gembira sebab Muatan Pelajaran IPS acapkali diremehkan karena murid menganggap pembelajaran ini monoton serta membingungkan. Diantara temuan pada mupel Ilmu Pengetahuan Sosial ialah ihwal cerita perjuangan Persiapan Kemerdekaan. Studi kasus ini ketercapaiannya buat melahirkan kerangka peraga ular tangga mengenai sejarah Persiapan Kemerdekaan buat peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar, mengetahui kelayakan media ular tangga wacana Persiapan Kemerdekaan buat peserta didik kelas 5 SD untuk mendapatkan peraga ular tangga ihwal Persiapan Kemerdekaan buat peserta didik kelas 5 SD. Metode yang dipergunakan pada studi kasus ini ialah DBR yaitu konsep Design Based Research. Untuk itu penulis berbagi konsep kerangka ialah alat peraga ular tangga wacana cerita perjuangan Persiapan Kemerdekaan. Buat mendapatkan data, penulis memakai beraneka macam cara mengumpulkan data diantaranya dengan wawancara langsung, penilaian oleh para pakar, angket atau observasi. Dari hasil percobaan yang sudah dipraktekkan, Studi kasus ini mendapatkan hasil bagi peserta didik bahwa peraga ular tangga menerima pengakuan yang baik dari peserta didik. Sesi percobaan termin pertama pendapat peserta didik menerangkan 94,44%, sedangkan sesi percobaan termin ke 2 pendapat peserta didik membuktikan prosentase 98,18%. Sesuai akibat persetujuan sang pakar materi, yang telah melihat sesi percobaan untuk mendapatkan peraga yang dimodifikasikan mendapatkan pengakuan layak buat dipergunakan untuk pembelajaran. Demikian modifikasi alat peraga ular tangga perihal Sejarah Persiapan Kemerdekaan pada pembelajaran IPS buat peserta didik kelas V SDN 1 Sidogede, layak dipergunakan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: *Persiapan Kemerdekaan RI Mupel IPS , Peraga, dan Permainan Ular Tangga*

**Abstract**

*This is because there are no interesting visual aids in social studies content regarding the history of preparation for independence for grade 5 elementary school which is the background for this case study. Interesting demonstrations make students motivated and will be very enthusiastic about learning social studies with a sense of joy because social studies learning content is often underestimated because students find this learning monotonous and confusing. Among the findings in the Social Sciences mupel is the story of the struggle for Independence Preparation. This case study was successful in producing a snakes and ladders teaching framework about the history of Independence Preparation for 5th grade elementary school students, to find out the feasibility of the ladder snakes media about Independence Preparation for 5th grade elementary school students to get a snakes and ladders demonstration about Independence Preparation for 5th grade students. . The method used in this case study is DBR, namely the concept of Design Based Research. For this reason, the authors share the concept of a framework, namely a snake and ladder props, about the story of the struggle for Independence Preparation. To obtain data, the authors use various methods of collecting data including direct interviews, assessments by experts, questionnaires or observation. From the results of experiments that have been practiced, this case study obtained results for students that the snake and ladder demonstration received good recognition from students. The first term trial session of the students' opinions explained 94.44%, while the second term trial session the students' opinions proved the percentage of 98.18%. As a result of the agreement of the material expert, who has seen the trial session to get the modified model to get recognition as appropriate for use in learning. Thus the modification of the snakes and ladders teaching aid regarding the History of Independence Preparation in social studies learning for fifth grade students at SDN 1 Sidogede, is appropriate for students to use in teaching and learning activities.*

*Keywords: Preparation for Independence of the Republic of Indonesia Mupel IPS , Demonstration, and Snakes and Ladders Game*



## **LATAR BELAKANG**

Ilmu Pengetahuan Sosial di SD berbeda dengan IPS di pendidikan menengah pertama dan menengah atas. IPS di SD tidak dipisah-pisah sesuai dengan disiplin ilmu namun sudah terintegrasi antara ekonomi, sejarah, geografi dan kajian lainnya. Tetapi fenomena pada kenyataan di sekolah peserta didik menganggap muatan pelajaran IPS adalah suatu muatan pelajaran yang tidak disenangi dan peserta didik merasa malas karena terlalu banyak teori dan informasi yang dapat ditangkap peserta didik. Hal tadi juga dikemukakan pada jurnal studi kasus yang dikarang sang (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017) mengemukakan untuk pembelajaran IPS oleh siswa disebut membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Bila ditinjau pembelajaran IPS di SD waktu ini, Banyak kegiatan pembelajaran pada peserta didik dilaksanakan tidak memakai alat peraga yang mampu menghasilkan peserta didik merasa suka.

Peserta didik cukup memperhatikan penerangan oleh pengajar serta menulis suatu hal terpenting tidak adanya donasi alat peraga saat kegiatan belajar mengajar. Sang sebab itu umpan balik peserta didik tidak disukai terhadap kegiatan belajar mengajar, peserta didik selalu merasa jenuh saat mendengarkan guru serta wajib menulis info yang kemudian menghafalnya. Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, dihasilkan yang akan terjadi bahwa pembelajaran IPS pada SD sangat kurang pada saat mengasihikan sarana kegiatan belajar mengajar yang Kreatif dan Inovatif.

Diterapkannya kegiatan belajar tanpa memakai alat peraga yang dapat membuat peserta didik buat paham tentang materi yang ditularkan, ini dapat menyebabkan kurangnya minat peserta didik pada kegiatan belajar IPS serta menduga bahwa IPS ialah suatu muatan pelajaran yang sukar dicerna dan peserta didik malas karena banyaknya teori dan wacana yang harus dikumpulkan asal kegiatan belajar IPS. Hal tersebut jua sejalan menggunakan jurnal yang ditulis oleh (Ratri, Yosita 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran yang kreatif harus tetap berlangsung dan dikembangkan di Sekolah Dasar, salah satunya dalam pembelajaran IPS yang sampai saat ini masih diasumsikan menjadi muatan pelajaran yang menjenuhkan dan cenderung hafalan.

Di antara temuan tentang mupel IPS kelas 5 tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan peserta didik dicarikan teori-teori diwajibkan membaca serta mengingat,



tetapi pada saat memberikan teori tersebut tak dibantu menggunakan alat peraga yang membuat peserta didik pada mendapatkan informasi sebagai akibatnya kurang mendapatkan umpan balik yang baik dari peserta didik dan kurang mengakibatkan menyukai kegiatan belajar mengajar mupel IPS di kelas. Alat peraga artinya suatu media untuk menyampaikan isi materi pelajaran dan diperlukan dalam pembelajaran.

Adanya Alat peraga ini adalah rancangan dikembangkannya dari permainan ular tangga. Alat Peraga ini tak hanya menyampaikan permainan buat belajar namun dapat pula menyampaikan kebermanfaatan buat belajar dan bermain. Pemakaian ular tangga menjadi alat pembelajaran akan bisa membantu murid dalam mencari solusi problem pembelajaran mupel IPS. Sebagaimana tertuang di jurnal yang dikarang sang (Afandi, 2015) yang menyatakan bahwa SD merupakan tempat buat belajar formal namun dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik hampir sering merasa jenuh buat itu pengajar wajib mampu mengelola kelas menggunakan baik salah satu alternatif dalam mengatasi hal tadi yaitu melalui media ular tangga mata pelajaran yang dirasa jenuh akan dibantu menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan sebab media ular tangga merupakan media yang berbasis permainan serta bersifat menghibur, karena pada dasarnya peserta didik cenderung lebih senang bermain berasal pada belajar dengan situasi formal.

Siswa SD pada umumnya menginginkan situasi belajar yang tidak terlalu formal sebab usia Sekolah Dasar di umumnya masih usia bermain. peserta didik kelas V SD tahap berpikirnya masih berada di termin operasional konkret. Peserta didik mempunyai asumsi Mupel IPS ialah Suatu mupel yang menjenuhkan dan membosankan dan buat solusi perseteruan pada SD pemakaian alat peraga sangat diperlukan. Mengingat tidak adanya alat peraga ular tangga yang dapat dipakai untuk kegiatan belajar IPS ihwal Persiapan Kemerdekaan. Untuk itu, penulis merancang ide buat suatu alat peraga sebagai media KBM berupa dukungan sarana belajar game untuk mengatasi perasaan jenuh dan malas ketika belajar ialah tehnik mengembangkan permainan ular tangga tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan buat peserta didik kelas V SDN 1 Sidogede yang representatif.



## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Media Pembelajaran**

Daryanto, 2016 mengatakan media pembelajaran merupakan gabungan dari dua kata "Media" dan "Pembelajaran". Kata media berasal dari suatu bahasa latin yang merupakan suatu bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media yang luas namun hal itu bisa dibatasi supaya tidak memiliki pengertian yang sangat luas dengan cara membatasi hanya media pendidikan. Media pembelajaran yang dimaksudkan adalah media yang digunakan sebagai alat peraga dan bahan kegiatan belajar mengajar.

Alat peraga pembelajaran wajib memenuhi dan harus sinkron menggunakan kebutuhan yang ingin dicapai saat proses pembelajaran. Sundayana, 2016 mengatakan beberapa hal yang harus diperhatikan waktu memilih media yang menggunakan kriteria seperti berikut ini :

- 1) Isi atau bahan pelajaran perlu didukung media.
- 2) Guru mampu membuatnya sendiri dan dapat dengan mudah memperolehnya
- 3) Pengajar terampil dalam memakainya
- 4) Media yang dipergunakan harus memperhatikan ketersediaan saat dalam menggunakannya.
- 5) Media sesuai menggunakan tingkat berpikir peserta didik.

Anak-anak berada pada usia 6-12 tahun masuk ke golongan termin operasional konkret. Di termin ini anak dapat memakai logika untuk berpikir tetapi untuk buat tujuan fisik. Sesuai teori Piaget, Murid SD yang terdapat di termin operasional nyata membutuhkan kegiatan yang menyerupai bentuk fisik supaya mempermudah peserta didik dalam berpikir. Bentuk fisik itulah yang harus dimanfaatkan oleh pengajar buat menarik perhatian peserta didik dan memperoleh pengetahuan yang utuh.

Media terdiri dari aneka macam macam dan jenis, keberagaman itulah yang memuat media mempunyai daya tarik dan keunikan masing-masing. Menurut (Nurseto, 2012) media pembelajaran yang dipergunakan umumnya mempunyai beberapa jenis. Jika dicermati berasal beberapa sudut pandang, contohnya jenis media ketika dilihat berasal bentuk gosip yg dipergunakan, dapat dipisahkan serta

dikategorikan ke dalam 5 kelompok akbar ialah media tampak diam, media tampak motilitas, media suara, media suara tampak diam dan media suara tampak gerak. meskipun bila dilihat berasal proses yg digunakan buat menyajikan pesan atau info bisa dikategorikan alat peraga yang melalui penglihatan sendiri, melalui lensa mata, dan melalui elektronik atau telekomunikasi. Beberapa jenis media kita mau cermati dari ragam bentuk memperagakan dan ragam cara memperagakan media bisa dibedakan menjadi 7 bagian diantaranya: 1. Grafis/bahan cetak serta gambar membisu, 2. Media tampak diam, 3. Media suara, 4. Media suara tampak diam, 5. Media suara tampak hidup, 6. Media TV, serta 7. Multimedia.

#### B. Alat Peraga belajar Permainan ular tangga

Teori Alamsyah Said (dalam Fitriyana, 2018) Ular tangga merupakan suatu permainan yang dibuat memakai papan yg biasa dimainkan sang anak-anak serta mampu dimainkan oleh dua orang atau lebih. menurut (Ratnaningsih, 2014) permainan ular tangga memiliki beberapa cara dalam memainkan ular tangga

- 1) Ular tangga dimainkan dan dilaksanakan pada sebuah tempat yang telah dirancang. Papan ini berisi kotak-kotak sesuai menggunakan kebutuhan.
- 2) Ular tangga dimainkan secara berregu bisa dimainkan oleh 2 orang atau lebih.
- 3) Papan permainan yang dipergunakan disekat dalam petak-petak mungil, jumlah petak disesuaikan menggunakan kebutuhan.
- 4) Petak yang sduah disertakan beberapa gambar ular dan tangga sinkron dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya.
- 5) Permainan memakai dadu buat memainkan pemain. pertanda pemain yang digunakan diubahsuaikan menggunakan jumlah pemain yang sedang memainkan ular tangga tadi.
- 6) Pemain yang memainkan media ular tangga akan memulai game ini dari kotak kesatu menggunakan pionnya dan dengan bergantian dadu dikocok lalu dibuka.
- 7) Pion berjalan menurut menggunakan tanda mata dadu yang timbul. umumnya jika murid mendapat nomor enam dari dadu maka dia menerima permainan diulang lagi. Jika tidak maka permainan dilanjut ke murid selanjutnya.
- 8) Jika pion murid terletak di dasar tangga, bisa eksklusif naik ke puncak tangga.



kebalikannya, Jika pion murid terletak di ekor ular selanjutnya harus kebawah hingga kepala ular.

9) Juara asal bermain ini artinya murid yang kesatu menggapai kotak terakhir.

Berlandaskan jurnal yang ditulis oleh (Dewi, Kurnia, & Panjaitan, 2017) memaparkan bahwa dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan diperoleh data bahwa hasil belajar mengalami peningkatan hanya pada 3 siklus, adalah pembelajaran menggunakan media ular tangga pada materi pembagian wilayahketika di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN sindang. Dalam jurnal yang ditulis (Purwaningsih. & Maisaroh, n.d.) mengenai pengembangan media ular tangga berbasis pendidikan karakter buat menaikkan prestasi belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Donotirto tahun ajaran 2015/2016 disampaikan bahwa respon siswa terhadap media ular tangga yg dikembangkan sangat menarik, baik pada uji coba terbatas ataupun di uji coba dalam gerombolan besar, siswa sangat tertarik menggunakan media ular tangga berbasis pendidikan karakter.

Menggunakan demikian berasal dari berbagai kajian diatas bisa ditarik kesimpulan sebenarnya alat peraga bermain ular tangga ialah keliru apabila bermain hanya satu yang bisa dimainkan sang 2 murid atau lebih. Alat peraga bermain ular tangga ialah alat peraga yang bisa menyedot pemikiran peserta didik agar bisa meningkatkan akibat KBM. Berlandaskan studi kasus yang dilaksanakan oleh (Salam, Safei & Jamilah, 2019) tentang mengembangkan alat peraga belajar bermain ular tangga pada muatan ke sistem saraf. Kegiatan termin mengembangkan media tadi penulis merancang kartu pertanyaan sesuai indikator pembelajaran, kemudian kartu jawaban sinkron terhadap kartu pertanyaan yang terdapat. Berlandaskan itu tadi, alat peraga ular tangga yang akan diperbaiki dan dikembangkan harus bisa mengikutsertakan bagian-bagian kartu bernalar kritis serta kartu soal dan kotak-kotak yang akan dirancang jumlahnya diubahsuaikan menggunakan kebutuhan Media ular tangga dapat memberikan fasilitas belajar sembari bermain tujuan primer dari pembuatan media ini adalah buat menaikkan antusias.

**METODE PENELITIAN**

Cara studi kasus serta dimanfaatkan penulis ialah metode DBR (Design Based Research) suatu cara penulis meneliti digambarkan atau didesain terlebih dahulu. Belajar yang mudah dimengerti mengenai mendesain, membuat dan menilai atau evaluasi campur tangan pendidikan menjadi solusi buat dilema kompleks pada kegiatan belajar mengajar. Manfaat meneliti menggunakan metode ini agar pengetahuan peserta didik bertambah dan semakin maju.

Perihal proses campur tangan serta proses mendesain dan dikembangkannya sesuai keterangan tersebut diatas penulis menyimpulkan bahwa cara meneliti dengan DBR adalah metode penelitian yang bertujuan buat merancang dan menyebarkan produk atau teori di bidang pendidikan. Hasil dari pengembangan yang diciptakan menggunakan desain dan metode ilmiah menjadi bentuk pemecahan asal dilema yang akan dihasilkan.

Adapun prosedur atau langkah-langkah yang dipergunakan pada penelitian yaitu menggunakan prosedur model Amiel & Reeves (2008).



Gambar 1 Prosedur Model Reeves

Adapun buat memperoleh data ada beberapa cara untuk mengumpulkannya tentang hasil yang dilaksanakan proses meneliti ini diantaranya:

a) Wawancara

Untuk memperoleh data penulis melakukan sesuatu yang terkait mengenai keadaan KBM Mupel IPS serta pemanfaatan medianya dan memperkuat penulis dalam memilih penekanan studi kasusnya.

b) Evaluasi oleh ahli/pakar

Evaluasi oleh para pakar ini arahnya buat mengesahkan bahwa produk yang telah dihasilkan dari rancangan tersebut.

c) Observasi

Observasi artinya aktivitas mengamati dan mencatat secara berurut terhadap unsur-



unsur yang muncul pada suatu tanda-tanda di objek penelitian (Widoyoko, 2015).

Observasi ini dilakukan di termin uji coba. Pengamat memperhatikan kondisi peserta didik cara memakai hasil media saat kegiatan belajar terjadi buat memperoleh hasil yang diharapkan dan sesuai dari media yang dikembangkan dalam permainan belajar ini.

d) Angket

ialah jenis metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan misalnya berupa pernyataan tertulis kepada responden buat diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna pada angket yang sudah dirancang (Widoyoko, 2015).

Peneliti menggunakan angket buat mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPS. Tata cara analisis ini untuk meneliti dengan memakai strategi kualitatif dan mengambil contoh Miles dan Huberman (pada Sugiyono 2015) mengatakan kegiatan pada kajian data strategi kualitatif dilaksanakan dengan berinteraksi serta berlangsung secara kontinu sampai selesai sehingga datanya sudah jenuh. terdapat tiga kajian data yang bisa digunakan yaitu reduksi data, Penyajian data, serta verifikasi data. Berikut Tata cara yang dilakukan dalam kajian data penelitian ini yaitu Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (hidangan Data, dan Conclusions Drawing/Verification (Penarikan kesimpulan/pembuktian) jika variabel data yang diperoleh sudah benar, kesimpulan pertama yang diperoleh pun sangat benar.

“Andaikata menyimpulkan yang dikemukakan pada tahapan pertama disponsori oleh syarat yang benar serta konsisten waktu peneliti kembali ke lapangan mendapatkan data, maka konklusi ya dikemukakan artinya konklusi yang andal”, (Sugiyono, 2015).





## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1. Pemahaman serta Kajian Kasus dan Praktisi Secara Kerjasama

Fase ini penulis sebagai peneliti melaksanakan wawancara kepada teman sejawat. Teman sejawat selalu memakai peraga seadanya yang simpel diperoleh serta cara memperolehnya tidak mengeluarkan pikiran dan tenaga. Peraga yang dipakai dalam KBM artinya peraga yang telah terdapat dikelas maupun peraga-peraga yang terdapat diinternet. penekanan peserta didik waktu menggunakan media umumnya meningkat karena terdapat motivasi peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. pengajar tidak paham memakai peraga ular tangga untuk pembelajaran, cuma pernah menonton dalam bentuk permainan anak. Rekan sejawat mendukung penuh rancangan dalam mengembangkan peraga ular tangga di pembahasan Persiapan Kemerdekaan mupel IPS Kelas V SDN 1 Sidogede, hal tersebut tadi menjadikan pengalaman yang unik dan menarik bagi peserta didik.

#### 2. Rancangan media ular tangga

Peneliti membuat rancangan kasar terlebih dahulu secara manual dengan tulis tangan dalam kertas A3, adapun rancangan media ular tangga yang akan dikembangkan memperhatikan konten-konten yang akan dimasukan pada petak-petak ular tangga yaitu konten yang berkaitan dengan sejarah Persiapan Kemerdekaan. Media yang didesain berbentuk persegi, disamping kiri akan dicantumkan goresan pena terkait ajakan untuk memulai belajar, dengan menyertakan gambar karakter serta sedikit menyentuh konten yaitu mencantumkan teks proklamasi, dibagian atas akan disertakan judul dari media itu sendiri yaitu "Sejarah Persiapan Kemerdekaan" sedangkan dibagian kanan akan dicantumkan goresan pena yang memuat hukum permainan, supaya siswa dapat secara tertib melakukan serta memakai media ular tangga dengan membacahukum terlebih dahulu. kemudian dibagian tengah merupakan bagian primer media permainan yaitu petak yang saling bekerjasama yang berjumlah 30 petak menggunakan beberapa gambar yang mendukung konten, serta tambahan gambar ular serta tangga sesuai dengan kebutuhan. Media permainan ular tangga IPS mengenai Sejarah Persiapan Kemerdekaan yang dibuat berdasarkan dari tujuan

KD dan indikator Mupel IPS serta kurikulum yang ada. Peraga alat belajar permainan ular tangga memuat materi tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan lahirnya Pancasila menggunakan penyajian yang lebih menarik, mudah serta mudah dipahami oleh peserta didik, selain itu, Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur antara lain papan permainan yang berjumlah 30 petak, dadu berbentuk kubus dengan mata dadu 1-6, kartu pertanyaan, kartu ilmu pengetahuan, dadu digunakan pada permainan sebagai tanda buat menjalankan pion, Bila pemain berada pada petak pertanyaan maka pemain wajib bisa menjawab pertanyaan dan bisa balik mengundi dadu jika benar tetapi jika salah dalam menjawab pertanyaan, maka pion akan permanen ditempat sampai menunggu giliran mengundi dadu balik.

Begitu pula menggunakan kartu pengetahuan apabila pemain berada pada petak kartu pengetahuan, maka pemain berkesempatan untuk merogoh kartu pengetahuan yang menunjang informasi pada konten materi Sejarah Persiapan Kemerdekaan. Peneliti mendesain dengan menggunakan aplikasi Inkscape, menggunakan jenis alfabet Century Gothik, background untuk papan permainan dipilih warna terperinci dan mencolok, pada papan permainan disertakan gambar-gambar yang sinkron dengan konten IPS yaitu perihal Sejarah Persiapan Kemerdekaan.

3. Kelayakan media ular tangga tentang Sejarah Proklamasi Kemerdekaan
  - a. Validasi ahli IPS dan Media

Penelitian ini dilakukan, dengan validator diminta buat mengamati serta menilai desain secara eksklusif dengan mengisi lembar validasi. pakar memberi apresiasi bahwa peraga tadi secara holistik telah benar serta dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.

- b. Uji coba produk

Uji coba produk juga dilakukan dikelas serta dihalaman sekolah SDN 1 Sidogede pada siswa kelas V, Tetapi proses uji coba dilakukan secara sedikit demi sedikit dan tidak dilaksanakan secara bersama-sama karena menjadi salah satu upaya buat menghindari kerumunan, Saat praktik sesi 1 diperagakan kepada 9 peserta didik pendapat peserta didik tentang peraga ular tangga ihwal Sejarah Persiapan Kemerdekaan yang dikembangkan yaitu menggambarkan pendapat yang

positif terdapat 94,44 % murid mencentang pilihan "ya" dari jumlah pernyataan 10 terdapat di angket. Berikutnya di praktik sesi 2 uji coba dilakukan kepada 11 jumlah peserta didik jenjang kelas 5 akibat asal praktik tersebut menandakan sebesar 98,18 % peserta didik mencentang pilihan "ya" dari jumlah pernyataan 10 dibedakan menjadi 3 ciri yang ada pada angket. Pendapat awam ke 2 praktikum yang dilakukan murid merespon sangat suka pelajaran memanfaatkan peraga ular tangga perihal cerita tentang perjuangan Persiapan Kemerdekaan. Pendapat peserta didik terlalu baik sekali melalui mengasihkan pendapat yang terlalu positif. Berasal tentang wujud peraga permainan ular tangga yang menarik tentang tujuan serta kegunaan asal peraga ular tangga. Kemudian keefektifan pembelajaran serta pemahaman mendapatkan berita dan mempunyai pendapat bahwa peraga ular tangga membikin peserta didik menyukai apa yang mereka praktikkan dan perasaan sangat suka. waktu praktik peserta didik memakai peraga ular tangga mereka tidak merasa bosan terhadap permainan peraga ular tangga tadi peserta didik bisa bersendau gurau dalam belajarnya dan peserta didik bisa praktek secara pribadi memakai media tadi.

Tidak hanya respons peserta didik, yang akan terjadi observasi di uji coba kedua. Beberapa rekan guru mencoba dan menerima reaksi yang bagus. Selaku awam peneliti mengamati peserta didik sangat termotivasi antusias serta suka studi memakai peraga ular tangga. Murid termotivasi buat mempraktekkan langsung peraga ular tangga secara homogen rata-rata murid tidak mengenal cara memakai peraga ular tangga pada kegiatan belajar mengajar. Kecakapan peserta didik memanfaatkan peraga pun sangat bagus walau di dalam unit permainan peserta didik merasakan sedikit kekacauan antar murid saat memakai peraga. Peneliti disini mengasih masukan agar proses kondisi di awal saat mau mempraktekkan memakai peraga permainan wajib dikembangkan kembali.

#### 4. Perenungan hasil buatan Peraga

Perenungan hasil buatan Peraga mempunyai maksud buat memoles kembali hasil peraga apabila ada kurangnya agar mendapatkan peraga bisa dimanfaatkan. Peraga dipakai dalam Mupel IPS buat kelas 5 SDN 1 Sidogede wacana Sejarah Persiapan Kemerdekaan, Media ular tangga didesain meningkatkan motivasi supaya peserta didik memahami pelajaran yang harus



murid ketahui. Sesuai akibat praktek peraga ditemukan adanya dadu yang dipakai sangat mungil sebagai akibatnya observer membentuk kembali menggunakan dadu dengan ukuran lebih akbar lagi. Permainan menyampaikan perasaan riang serta pelajaran yang mau diberikan permanen diteliti kembali.

Adapun kelebihan serta kekurangan media ular tangga perihal Sejarah Persiapan Kemerdekaan pada pembelajaran IPS buat siswa kelas V SDN 1 Sidogede yaitu :

A. Beberapa kelebihan asal produk yg dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- a) Peraga ular tangga ini menghadirkan materi IPS Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia yang dipergunakan bagi peserta didik kelas 5 SD.
- b) Peraga ular tangga dirancang menyampaikan fasilitas memahami materi menggunakan metode menarik perhatian agar tidak bosan bagi murid.
- c) Peraga ular tangga mempunyai konten menarik untuk belajar, dan peserta didik cepat memahami serta mendapatkan informasi yang ada pada peraga ular tangga karena banyak gambar-gambarnya.
- d) Peraga ular tangga memanfaatkan rona yang dapat memotivasi untuk murid saat menatap langsung dan mempraktekkannya.
- e) Peraga ular tangga memakai kata-kata menarik serta sederhana gaya bahasanya sebagai akibatnya peserta didik cepat memahaminya.
- f) Peraga ular tangga dirancang menggunakan petunjuk jelas bagi peserta didik, memahami aturan atau hukum dalam bermain peraga ular tangga.
- g) Peraga ini melatih kesabaran dalam mengantre dan menghormati sesama murid

B. Produk mempunyai Kejelekan sebagai berikut:

- a) Peraga yang dikembangkan hanya bisa digunakan buat satu utama bahasan saja yaitu tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan.
- b) Membutuhkan pemantauan yang intens ketika murid menggunakan media ular tangga karena dikhawatirkan ketika siswa satu sedang bermain, peserta didik yang lain tidak melakukan observasi terhadap materi yang dicantumkan dalam petak- petak ular tangga.
- c) Memerlukan ketelitian penuh ketika mendesain ular tangga pada perangkat lunak yang dipilih.

**B. Pembahasan**

Ular Tangga ialah suatu permainan papan yang dimainkan oleh dua murid atau lebih. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian Design Based Research (DBR) Studi sistematis perihal merancang, membuatkan serta mengevaluasi hegemoni pendidikan, menjadi solusi buat perkara berbelit-belit pada proses pembelajaran, mempunyai keinginan supaya pola pikir murid memiliki wacana karakteristik mengatur tentang cara mendesain serta mengembangkannya (Plomp & Nieveen, 2007). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media ular tangga ihwal Sejarah Persiapan Kemerdekaan untuk peserta didik kelas 5 SDN 1 Sidogede.

Pada peraga ular tangga memuat materi-materi ihwal Sejarah Persiapan Kemerdekaan menggunakan disertai gambar-gambar yang berhubungan menggunakan materi. Penggunaan media ular tangga yang dipergunakan sang kelas V Sekolah Dasar adalah hal yang baru pada pembelajaran IPS bahasan Sejarah Persiapan Kemerdekaan, sehingga siswa yg menggunakannya begitu antusias serta terlihat sangat senang memakai media ular tangga tadi. Buat mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi kepada dua ahli yaitu, ahli IPS, pakar media. Validasi sang ahli IPS secara holistik telah baik serta mampu diujicobakan. tetapi di esensi memahami peraga ular tangga di kotak angka enam gambar yang dimunculkan ialah gambar BM Diah, ahli menyarankan untuk merubahnya memakai foto Soekarno dan Hatta dengan foto yang jelas. Validasi ahli media pakar menyatakan jikalau gambaran dari segi warna serta penataan gambar telah baik, lalu peraga sudah dijamin buat dipraktekkan oleh murid.

Praktikum dilaksanakan oleh peneliti 2 kali yaitu termin kesatu peraga dipraktekkan pada 9 peserta didik. Minat peserta didik pada peraga ular tangga perihal Sejarah Persiapan Kemerdekaan dirancang peneliti membuktikan pendapat yang positif menggunakan angka 94,44 % peserta didik menyilang kolom jawab "ya" kepada 10 soal berada di angket. Dan pada praktikum termin kedua dimainkan pada 11 peserta didik kelas 5 SD diperoleh angka 98,18 % peserta didik menyilang lembar jawab "ya" kepada 10 soal dikelompokkan pada 3 indikator pendapat murid sesuai angket.

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga layak dipergunakan pada pembelajaran IPS Sekolah Dasar.



## SIMPULAN

Media ular tangga disusun berdasarkan hasil studi pendahuluan ke sekolah dasar dan didapatkan sebuah temuan bahwa dalam mata pelajaran IPS belum banyak menggunakan media dan belum ada media ular tangga tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan. Saran dan kritik dari pembimbing pemicu penulis untuk memulai merubah agar lebih baik. Hasil revisi peraga ular tangga dapat dipraktekkan langsung. Peraga ular tangga ihwal Sejarah Persiapan Kemerdekaan kegiatan belajar mengajar IPS bagi murid kelas 5 SDN 1 Sidogede telah melalui proses validasi oleh pakar agar mendapatkan yang tepat dan mengevaluasi kepatutan hasil buatan peraga ular tangga hingga pantas dipraktekkan. Adapun validator yang memvalidasi media ular tangga yaitu ahli konten IPS, ahli media. Hasil validasi ahli IPS menunjukkan adanya perbaikan pada gambar konten namun secara keseluruhan sudah bagus dan layak diuji cobakan. Selanjutnya hasil validasi ahli media secara umum sudah bagus namun ada sedikit konfirmasi terkait teknik penggunaan media ular tangga itu sendiri.

Sedangkan saat mempraktekkan hasil rancangan peneliti memperoleh data minat murid ketika memanfaatkan peraga ular tangga tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan bagi murid kelas 5 SDN 1 Sidogede. Dari proses praktikkum pengembangan peraga permainan ular tangga mendapat respon hal positif peserta didik. Peraga permainan ular tangga ini sungguh bermanfaat bagi peserta didik pada kegiatan belajar tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan dan tidak membuat bosan serta jenuh karena pembelajaran dilakukan sambil bermain. Selain itu siswa memiliki tingkat antusias yang tinggi karena penggunaan media ular tangga dalam pembelajara IPS merupakan hal yang baru bagi siswa. Hasil produk akhir media ular tangga tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan dicetak dalam ukuran lebih besar yang bisa memberikan fasilitas belajar sambil bermain untuk siswa kelas V SDN 1 Sidogede yang representatif.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). *Design- based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda*. Educational Technology and Society, 11(4), 29–40.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*. *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*, 2(1), 2091–2100. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Indriasih, A. (2015). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III Sd*. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Nurseto, T. (2012). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Purwaningsih., & Maisaroh, S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Kelas Iv Sd Donotirto Tahun Ajaran*.
- Ratnaningsih, N. N. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas Iii A Sdn Nogopuro, Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). *pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf*. *Al- Ahya*, 1(pengembangan media pembelajaran ular tanggapada materi sistem saraf), 18.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, P. E. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.