

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Selama proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru bertindak sebagai pengirim informasi, dan siswa bertindak sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil jika keduanya berjalan dengan lancar, artinya guru dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa dapat menerima informasi dengan baik. Untuk meningkatkan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar lebih efektif dan efisien, diperlukan adanya media. Media merupakan sebuah alat yang dapat membantu seorang guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Alat bantu yang digunakan tersebut dapat berupa tampilan visual, yaitu gambar, model, grafis, atau benda nyata lain. Alat-alat bantu yang ditampilkan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa dan memudahkan pemahaman dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran.

Secara epistemologi, media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medium*” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara terminologi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Musfiqon (Muhammad Hasan, 2021:27) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *National Education*

Association (NEA) media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Menurut Astuti (2017:2) media adalah alat yang fungsi serta kegunaanya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran bertujuan memudahkan proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/ informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Suryani dkk., 2018:2).

Pembelajaran merupakan membelajarkan siswa dengan menggunakan asas dari pendidikan maupun teori belajar, sehingga menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seperti yang dikemukakan Hamalik dalam (Lefudin, M.Pd. 2017 :13) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan”. Dapat disimpulkan Pembelajaran adalah suatu komunikasi dua arah yaitu antara pendidik dengan yang dididik (siswa), dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru mempersiapkan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran, agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut (Arsyhar 2013:8) menyatakan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan

pesan dari suatu sumber belajar yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.”

Media pembelajaran menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:124) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Menurut azikiwe (Muhammad Hasan, 2021:28) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana perantara dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Yang artinya dalam pengertian media pembelajaran terdapat lima komponen. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Jika kelima komponen ini bekerja sama dengan baik, maka pencapaian pembelajaran akan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan akan berhasil.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipandang tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi lebih dari itu, media dapat digunakan sebagai

alat untuk membantu pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media sebagai alternatif untuk mengkomunikasikan ide-ide kepada para siswa, agar siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar dan akhirnya siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, media dapat berguna untuk meningkatkan daya serap dan pengetahuan anak terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat bantu saat mengajar diciptakan untuk mempengaruhi suasana saat belajar. Levie dan Lentz mengilustrasikan fungsi psikologis media pembelajaran seperti kebosanan siswa terhadap materi pelajaran yang mereka rasa sulit atau tidak menarik sehingga menyebabkan mereka tidak menyimak dengan baik. Penggunaan media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal tersebut memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk mereka memperoleh dan mengingat isi materi pelajaran. Dengan tampilan visual yang menarik perhatian mereka, para siswa akan menikmati proses pembelajaran dan akan menggugah emosi dan sikap para siswa.

Fungsi sosio-kultural dalam media pembelajaran yaitu kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam berkomunikasi pada proses pembelajaran. Sosio-kultural sendiri berkaitan dengan segi sosial dan budaya masyarakat. Seperti yang kita ketahui, Indonesia dengan wilayah yang luas dan budaya yang beragam, memiliki tingkat sosio-kultural yang tinggi. Dan media pembelajaran membantu untuk mengasah kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik sebagai bekal dalam bersosial dan mendorong siswa untuk memahami kondisi lingkungan sosial budaya yang diperoleh di dalam kelas sembari melakukan kegiatan belajar dan mengajar.

Menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017: 23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi.

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2016: 8), adalah sebagai berikut:

- 1 Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung,
- 2 Mendengar suara yang sukar ditangkap telinga secara langsung,
- 3 Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau,
- 4 Dengan mudah membandingkan sesuatu,
- 5 Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya,
- 6 Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung,
- 7 Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat,
- 8 Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak,
- 9 Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Dari penjelasan di atas kedudukan komponen media pembelajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting, yaitu sebagai:

- 1 Alat bantu;
- 2 Alat penyalur pesan;
- 3 Alat penguatan (*reinformant*);
- 4 Wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, menambah motivasi belajar siswa sehingga

perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat, dan memaksimumkan proses pembelajaran.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasikkan dalam proses pembelajaran. Karena media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan, gambar serta simbol-simbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Hal itulah yang membuat pembelajaran menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki manfaat yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton (Arsyad 2017:25) yakni :

- 1 Materi yang disampaikan menjadi lebih baku, menarik dan interaktif.
- 2 Mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan.
- 3 Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik, dan jelas.
- 4 Meningkatkan sikap positif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5 Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif.

Suryani (2018: 14-15) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat media bagi guru dan manfaat media bagi siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta membantu guru dalam memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran bermanfaat dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran

dengan lebih mudah, merangsang rasa ingin tahu dan minat belajar, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu pembelajaran lebih menarik, meningkatkan daya ingat siswa, memberikan kesempatan interaksi sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, dan metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal oleh guru.

2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

1 Media Visual/ Grafis

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan atau informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik, kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Selain fungsi tersebut secara khusus, visual berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafiskan (divisualkan). Contoh media visual yaitu, gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau globe, papan flannel/papan buletin, bagan/chart, sketsa,

2 Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini shanya berupa suara. Contohnya, laboratorium bahasa,

radio, alat perekam pita magnetik, dan alat perekam pita kaset/piringan hitam.

3 Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Contohnya, video animasi, papan tulis interaktif, video tutorial, film edukasi, game edukasi, dan sebagainya.

2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran tentunya tidak boleh dilakukan dengan sembarangan. Ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1 Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- 2 Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, disajikan secara langsung melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau simbol kemudian disertakan penjelasan. Media yang berbeda, misalnya film grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3 Praktis, luwes, dan bertahap. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak

perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- 4 Sasaran pengguna. Saat memilih media yang dikembangkan perlu mengetahui kondisi peserta didik sehingga dapat bermanfaat dan berguna. Menentukan siapa sasaran didik, mengetahui karakteristik peserta didik, mengetahui motivasi dan minat belajarnya.
- 5 Karakteristik media. Dalam memilih media harus mengetahui karakteristik media yang akan digunakan, kelemahan dan kelebihan media dibuat.
- 6 Waktu. Pada saat penggunaan media pembelajaran jangan sampai kekurangan waktu pada jam pelajaran. Waktu yang dibutuhkan untuk menyajikan media harus sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.
- 7 Biaya. Faktor biaya perlu dipertimbangkan agar tidak terjadi pemborosan. Media mahal belum tentu efektif untuk belajar dibandingkan dengan media sederhana dan murah.
- 8 Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Sebagai contoh, visual pada gambar harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan dan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

2.1.6 Keefektifan Media Pembelajaran

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari,

menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Karakteristik ini antara lain adalah kematangan anak dan latar belakang pengalamannya serta kondisi mental yang berhubungan dengan usia perkembangannya.

Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas, media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya. Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat dipahami oleh siswa dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku.

2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran

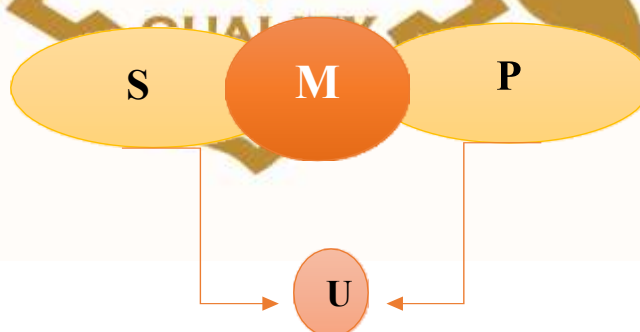
Awalnya media dianggap sebagai alat bantu saat pendidik mengajar yang berupa alat bantu visual saja seperti gambar, model, objek maupun benda yang memberikan pengalaman belajar konkret, dan mempertinggi daya serap pada peserta didik. Terlalu terpusatnya pada media visual sehingga kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi maupun evaluasi.

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Menurut Azhar (Alifiyana 2020 : 22) Guru juga harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu:

- 1 Media sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifitaskan proses belajar mengajar,
- 2 Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
- 3 Seluk beluk proses belajar,
- 4 Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan,
- 5 Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan,
- 6 Pemilihan dan penggunaan media pendidikan,
- 7 Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan,
- 8 Media pendidikan dalam setiap pembelajaran,
- 9 Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Letak media dalam pembelajaran dapat dijelaskan seperti gambar berikut:



Gambar 2 1 : Letak Media dalam Pembelajaran

(Sumber: Sukiman 2012:29)

Keterangan:

S: Sumber Pesan

P: Penerima Pesan

M: Media

U: Umpan Balik

Pengembangan media pembelajaran adalah menciptakan atau menyempurnakan suatu media yang telah ada dengan analisis kebutuhan, dimana media tersebut merupakan penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan pesan tersebut merupakan suatu materi pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan tercapai tujuan pembelajaran. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswa.

Dalam bukunya Punaji Setyosari, Gall and Borg mengatakan bahwa, penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria efektifitas, kualitas dan standar tertentu.

Pengembangan suatu produk pembelajaran khususnya media pembelajaran berupa permainan ular tangga materi indahya keragaman budaya negeriku diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

2.1.8 Media Pembelajaran Ular Tangga

A. Pengertian Ular Tangga

Ular tangga diciptakan pada tahun 1870 dengan nama *Paramapada Sopanam (Ladder To Salvation)*. Dikembangkan oleh pemuka agama Hindu untuk mengajarkan anak-anak mengenai penghargaan. Ular mempresentasikan keputusan yang buruk dan jahat, sedangkan tangga melambangkan keputusan yang bermoral dan baik. Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah lama dikenal.

Permainan lahir sebagai perwujudan jati diri setiap manusia ataupun bangsa berupa “harta”, “warisan”, dan “cita-cita” yang dimiliki oleh seluruh masyarakat, dan perlu dilestarikan. Apabila dimodifikasi “bentuk luarnya” agar bentuk permainan terus *up to date*, namun tetap tidak mereduksi maknanya. Menurut Mulyani (I Wayan Widiana, dkk., 2018:262), permainan tradisional adalah permainan yang diwarisi dari leluhur wajib kita lestarikan, ini mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, dapat meningkatkan kualitas berbagai aspek perkembangan anak-anak. Permainan merupakan kegiatan yang paling disenangi oleh siswa sekolah dasar. Proses belajar sambil bermain merupakan hal yang tepat di terapkan pada anak 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.

Ular tangga merupakan suatu permainan yang disenangi dan sering dimainkan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah tangga dan ular digambar dibeberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pemain yang menemukan anak tangga pada kotak yang ditempati maka dia berhak menaiki anak tangga tersebut. Apabila dia menemui kepala ular pada kotak yang ditempati maka dia wajib turun mengikuti kepala ular ke ekor ular. Pemain yang berhenti diangka 50 terlebih dahulu merupakan pemenang dari permainan ini. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

Media permainan ular tangga termasuk dalam jenis media visual berbentuk spanduk/ *banner*. Media ini berupa permainan ular tangga yang hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun pada ular tangga indahnnya keragaman budaya negeriku ini dilengkapi dengan kartu kuis dan kartu pintar. Media ular tangga indahnnya keragaman budaya negeriku terdiri dari beberapa komponen yaitu ular tangga visual berbentuk spanduk/*banner*, kartu kuis, kartu pintar, dadu, dan buku panduan/petunjuk.

1 Spanduk/*Banner* Ular Tangga

Ular tangga indahnnya keragaman budaya negeriku didesain dengan aplikasi *corell draw X7* dengan ukuran 3m x 2m berbentuk persegi panjang yang dikombinasikan dengan bermacam warna pada setiap petak-petak kecil yang keseluruhan petaknya berjumlah 50. Pada setiap petak memiliki nomor, 10 gambar kebudayaan yang terdapat di dalam petak secara acak, 4 anak tangga yang terdapat di dalam petak secara acak, 5 ular yang terdapat di dalam petak secara acak, dan 4 kepala banteng yang terdapat di dalam petak secara acak.

2 Dadu

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

3 Kartu Ular Tangga

Pada pengembangan media ular tangga ini peneliti akan membuat 2 jenis kartu yaitu Kartu kuis dan Kartu pintar berukuran 10 cm x 10 cm dan dicetak menggunakan kertas *art peaper A4*. Kartu kuis berisi pertanyaan yang wajib dijawab oleh pemain yang mendapat petak bergambar budaya dari beberapa daerah, jika pemain berhasil menjawab maka maju dua

langkah dan jika pemain menjawab salah pemain harus mundur satu langkah. maka tentang materi indahny keragaman budaya negeriku. Kartu pintar berisi jawaban atau informasi dari pertanyaan materi indahny keragaman budaya negeriku. Kartu ini berfungsi untuk mengetahui jawaban benar yang dijawab oleh pemain.

4 Buku Petunjuk/Panduan

Buku panduan berisi tentang aturan cara bermain media pembelajaran ular tangga. Buku ini berukuran panjang 25 cm x 18 cm, menggunakan *Font Comic Sans MS* dengan ukuran 13 dan dicetak pada kertas *Art Paper A4*.

B. Cara Penggunaan Ular Tangga

Adapun tata cara serta aturan permainan yang peneliti gunakan ialah mengikuti aturan permainan Menurut Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya (2015: 240-241), dengan terdapat penambahan tata cara dalam permainan media pembelajaran ular tangga pada materi indahny keragaman budaya negeriku adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 3-5 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 berjalan kepetak sesuai mata dadu yang diperoleh.

- 5) Pada pemain bermain berhenti di petak yang berisi kepala ular, maka pemain harus turun mengikuti petak 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 petak yang terdapat gambar kepala banteng maka pemain berhak mendapat *reward* dari guru berupa bingkisan snack.
- 8) Kemudian, jika pemain mendapatkan posisi pada petak yang terdapat gambar budaya dari beberapa daerah maka pemain berhak mengambil 1 kartu pertanyaan seputar materi yang harus di jawab oleh pemain. Jika pemain tidak berhasil menjawab pertanyaan, maka wajib mundur satu langkah, dan jika pemain berhasil menjawab pertanyaan pemain akan maju dua langkah dan mendapat *point* dari guru.
- 9) Permainan terus berlangsung hingga pemenang dapat ditentukan dengan siapa pemain yang terlebih dahulu mencapai petak *finish*.
- 10) Bagi kelompok yang mendapat skor menjawab pertanyaan dengan benar terbanyak akan mendapat tambahan nilai dari guru.

C. Unsur-Unsur Pengembangan Media Ular Tangga

Media ular tangga merupakan jenis media visual dua dimensi atau grafis. Grafis memiliki unsur-unsur yang dapat digabungkan dan dirancang sehingga menghasilkan media efektif untuk digunakan. Untuk menghasilkan media yang efektif perlu suatu perencanaan yang baik. Peneliti yang mengembangkan media dituntut untuk memiliki kemampuan memadukan antara satu komponen dengan komponen yang lain guna menghasilkan

visualisasi yang menarik, komunikatif, dan mampu merangsang pengguna.

Dalam mengembangkan dan proses penataan media ular tangga sebagai media pembelajaran, terdapat prinsip-prinsip desain yang harus diperhatikan, karena keberhasilan penggunaan media visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan yang digunakan. Prinsip-prinsip pengembangan media visual tersebut, yakni:

1 Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan media itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang telah disajikan.

2 Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

3 Penekanan

Meskipun terdapat prinsip kesederhanaan, namun konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

4 Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan

meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaliknya, keseimbangan informal memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.

D. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Kelebihan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1 Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
- 2 Menarik motivasi belajar belajar siswa, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran.
- 3 Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 4 Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
- 5 Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas karena sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 6 Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.
- 7 Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.
- 8 Membangun sikap kerjasama dan keterampilan siswa.

Kekurangan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1 Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemui kepala ular.
- 2 Ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu.
- 3 Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan keriuhan.
- 4 Tanpa pengawasan yang intensif dari guru, siswa dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja tanpa bisa menyerap nilai-nilai atau tujuan digunakan media pembelajaran ini.

2.1.9 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

A. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Dalam Pasal 33 UU Sisdiknas menyatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Melalui matapelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta kedamaian.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. IPS diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah, sebagai dasar atau pengantar dalam mempelajari studi sosial atau ilmu sosial di tingkat yang lebih lanjut. Sapriya (2015:19) menjelaskan bahwa Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum persekolahan Negara lain. Istilah IPS disekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains,

bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (Swasono 2013:20).

Eliana Yunitha Seran (2021:3) Ilmu pengetahuan sosial diartikan sebagai upaya pembinaan baik dari segi pengetahuan maupun kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik yang diharapkan pada akhirnya memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi terhadap diri sendiri dan lingkungannya.

Dari paparan diatas, menunjukkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

B. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama IPS adalah membantu manusia (generasi) muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang informatif dan rasional sebagai warga negara yang baik dari budaya yang berbeda-beda serta dalam konteks masyarakat yang demokratis dalam dunia yang saling membutuhkan. Pembelajaran IPS yang diajarkan tentunya dimulai dari lingkungan yang dekat dengan siswa yaitu keluarga dan berjalan secara langsung di lingkungannya menjadikan siswa dapat lebih mudah mempelajari sehingga pembelajaran yang dapat dilihat dan dipraktikkan secara langsung di lingkungannya menjadikan siswa dapat lebih mudah mempelajari sehingga pembelajaran IPS memiliki kesan yang bermakna bagi dirinya.

Secara umum tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar agar siswa memiliki kemampuan:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu dalam memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi.
- d) Membekali siswa dengan sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e) Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.1.10 Tema 7 Subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku

Indonesia merupakan negara kepulauan yang penuh dengan kekayaan dan keragaman budaya, ras, bahasa daerah, suku bangsa, agama dan kepercayaan, dan masih banyak lainnya. Meskipun penuh dengan keragaman budaya dan lain sebagainya, Indonesia tetap satu sesuai dengan semboyan Bangsa Indonesia, yaitu Bhineka Tunggal Ika yang artinya “meskipun berbeda-beda tapi tetap satu jua”. Meskipun kita berbeda-beda antara satu dengan yang lain, kita harus tetap menjaga persatuan dan kesatuan. Untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa kita harus belajar mengenai keberagaman ini agar mampu menjaga dan melestarikan keberagaman yang ada di Indonesia.

Ke-bhinekaan Indonesia adalah salah satu hal yang khas dan menarik dari Indonesia. Bhineka Tunggal Ika menjadi simbol dari kekayaan bangsa Indonesia akan adat, budaya, suku dan berbagai perbedaan lainnya, yang meski berbeda, tapi tetap bisa hidup

berdampingan dan harmonis di bawah nama Negara Kesatuan Republik Indonesia. Suku bangsa di Indonesia memang ada begitu banyak dengan berbagai ragam budaya, adat dan kekhasannya masing-masing. Jika ditelusuri, ada ratusan, atau mungkin saja hampir seribuan suku bangsa yang pernah tinggal dan berkembang di Indonesia.

A. Keanekaragaman Budaya

Keanekaragaman budaya itu dapat kita lihat dalam bentuk pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, lagu daerah, dan alat musik daerah.

a) Pakaian Adat

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Misalnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat daerah setempat. Di beberapa daerah, pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa.

1) Pakaian Adat Provinsi Sumatera Utara

Pakaian adat Batak Karo merupakan pakaian adat Sumatera Utara yang serupa dengan Batak Toba. Perbedaan paling menonjol yang terlihat yaitu adanya kain tenun yang dikenal dengan uis gara. Uis diartikan sebagai kain dan gara berarti merah dalam bahasa Karo. Dikenal sebagai kain merah karena uis gara didominasi oleh warna merah dan

kadang dipadukan dengan warna lain seperti hitam dan putih. Selain itu, dihiasi juga oleh tenunan benang warna emas dan perak yang membuat pakaian tersebut terlihat elegan dan mahal. Biasanya dipakai sehari-hari oleh perempuan Karo



Gambar 2.2 Pakaian Adat Provinsi Sumatera Utara

Sumber: <https://katadata.co.id/agung/lifestyle/64aba863394fd/7-pakaian-adat-sumatera-utara-dari-khas-batak-karo-hingga-angkola>

2) Pakaian Adat Provinsi Bali

Pakaian adat wanita berciri khas menggunakan sanggul, kebaya, kamen, bulang pasang, dan selendang. Pakaian adat pria berciri khas menggunakan penutup kepala berupa udeng, memakai baju berupa jas berkerah maupun berbagai jenis baju asal rapi, kamen, saput, keris, serta selendang. Dalam acara-acara resmi, pakaian adat pria dan wanita biasanya tidak memiliki penutup bahu dan lengan. Biasanya menggunakan aksesoris tambahan berupa bunga, namun bukan sembarang bunga, diantaranya seperti bunga cempaka kuning, bunga cempaka putih, dan bunga kamboja.



Gambar 2 3 Pakaian Adat Provinsi Bali

Sumber:

<https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/8koMAzdN-mengenai-pakaian-adat-bali-filosofi-jenis-hingga-aksesorisnya>

3) Pakaian Adat Provinsi Kalimantan

Keunikan pakaian adat Kalimantan Barat ini terletak pada bahan pembuatannya yakni dari kulit kayu ampuro atau kapuo. Kedua pohon ini dikenal dengan kandungan serat yang sangat tinggi. Cara pembuatannya dengan dipukul-pukul di dalam air kemudian dikeringkan dan dihias untuk digunakan. Keunikan lainnya adalah pelengkap hiasan baju adat yang digunakan yakni bulu burung enggang. Burung ini sendiri adalah hewan khas Kalimantan dan sudah langka.



Gambar 2 4 Pakaian Adat Kalimantan Barat

Sumber: <https://kalbar.inews.id/berita/pakaian-adat-kalimantan-barat>

4) Pakaian Adat Jawa Barat

Pakaian adat ini berasal dari provinsi Jawa Barat. Keunikan pakaian adat Jawa Barat pada pakaian pria: Penutup kepala yang disebut bendo, Pria mengenakan pakaian jas taqwa dengan kain dodot. Keunikan pakaian adat Jawa Barat pakaian wanita: Mengenakan kebaya dengan ikat pinggang yang disebut beuber. Kain yang dikenakan adalah kain kebat.



Gambar 2 5 Pakaian Adat Jawa Barat

Sumber: <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6947158/pakaian-adat-jawa-barat-ciri-khas-dan-contohnya#:~:text=Pangsi,-Pakaian%20adat%20jawa&text=Dikutip%20dari%20e%20library%20Unikom,yang%20tidak%20melebihi%20mata%20kaki.>

5) Pakaian Adat Provinsi Jambi

Pakaian adat ini berasal dari provinsi Jambi. Keunikan pakaian Adat Jambi: Keunikan pakaian Adat Jambi pada wanita. Pakaian wanita secara garis besar sama dengan pria, hanya saja wanita menggunakan penutup kepala yang bernama pesangkon berbentuk duri pandan. Sarung songket yang dikenakan pihak wanita berbeda dengan pria, wanita akan menggunakan sarung songket dari bahan benang sutra. Menggunakan berbagai aksesoris seperti gelang emas, selendang tipis merah jambu, kalung, cincin,, anting-anting,

sampai gelang kaki. Keunikan pakaian Adat Jambi pada pria. Untuk pria menggunakan penutup kepala yang terbuat dari kain beludru berisi karton berbentuk tegak menjulang tinggi. Baju yang dikenakan pria memiliki panjang lengan hanya $\frac{3}{4}$. Pria menggunakan celana cangge yang terbuat dari kain beludru kemudian dipakaikan sarung songket beserta sabuk kuning. Bahan kain yang digunakan untuk pembuatan pakaian adat ini terbuat dari kain.



Gambar 2 6 Pakaian Adat Provinsi Jambi

Sumber:

<https://lifestyle.bisnis.com/read/20230707/104/1672731/pakaian-adat-jambi-pria-dan-wanita-lengkap-dengan-aksesorisnya>

Tabel 2 1 Pakaian Adat di Indonesia Pakaian Adat di Indonesia

No	Nama Pakaian Adat	Asal Daerah
1.	Elee Balang	Nanggroe Aceh Darusalam
2.	Ulos	Sumatra Utara
3.	Limpapeh Rumah Nan Gadang atau Bundo Kandung	Sumatera Barat
4	Aesan gede	Sumatera Selatan

5.	Pakaian Tradisional Melayu Jambi	Jambi
6.	Melayu Bengkulu	Bengkulu
7.	Pakaian Tradisional Melayu	Riau
8.	Teluk Belanga	Riau Kepulauan
9.	Pangsi/ Kebaya/ Bedahan	Jawa Barat
10.	Pesa'an	Jawa Timur
11.	Kebaya Jawa/ Beskap	Jawa Tengah
12.	Tulang bawang	Lampung
13.	Baju pangsi	Banten
14.	Paksian	Bangka
15.	Pakaian adat Betawi	DKI Jakarta
16.	Kebaya Ksatrian dan Surjan	D.I. Yogyakarta
17.	Payas Agung	Bali
18.	Baju Bodo	Sulawesi Selatan
19.	Lipa Saqbe Mandar	Sulawesi Barat
20.	Baju Nggembe	Sulawesi Tengah
21.	Babu Nggawi	Sulawesi Tenggara
22.	Kulavi (Donggala) / Laku Tepu	Sulawesi Utara
23.	Ta'a dan Sapei Sapaq.	Kalimantan Utara
24.	baju takwo biasa, takwo kustim dan takwo sebelah	Kalimantan Timur
25.	Baju upak nyamu	Kalimantan Tengah
26.	Babaju kun galung pacinan	Kalimantan Selatan
27.	Perang / King Baba dan King Bibinge	Kalimantan Barat
28.	Pakaian suku Sabu	Nusa Tenggara Timur
29.	Pakaian Adat Sumbawa	Nusa Tenggara Barat
30.	Biliu dan Makuta	Gorontalo
31.	Baju cele	Maluku
32.	Pakaian manteren lamo	Maluku Utara
33.	Koteka	Papua

34.	Pakaian adat Ewer, Baju seruni	Papua Barat
-----	--------------------------------	-------------

b) Keragaman Rumah Adat di Indonesia

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek handal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Begitu beragam rumah adat di Indonesia. Keragaman rumah adat di Indonesia menjadi kekayaan budaya yang dapat kita banggakan.

Tabel 2 2 Keragaman Rumah Adat di Indonesia

No	Nama Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Rumoh Aceh	Nanggroe Aceh Darusalam
2.	Rumah Bolon	Sumatra Utara
3.	Rumah Gadang	Sumatera Barat
4	Rumah limas	Sumatera Selatan
5.	Rumah Panggung	Jambi
6.	Rumah bubungan lima	Bengkulu
7.	Balai Salaso Jatuh	Riau
8.	Rumah melayu atap limas	Riau Kepulauan
9.	Rumah kasepuhan	Jawa Barat
10.	Rumah joglo	Jawa Timur
11.	Rumah joglo	Jawa Tengah
12.	Rumah nuwou sesat	Lampung
13.	Rumah adat baduy	Banten
14.	Rumah rakit	Bangka
15.	Rumah kebaya	DKI Jakarta

16.	Rumah joglo	D.I. Yogyakarta
17.	Gapuro candi bentar	Bali
18.	Rumah adat tongkonan	Sulawesi Selatan
19.	Rumah adat mandar	Sulawesi Barat
20.	Rumah seuraja	Sulawesi Tengah
21.	Rumah adat buton	Sulawesi Tenggara
22.	Rumah laikas	Sulawesi Utara
23.	Rumah baloy	Kalimantan Utara
24.	Rumah lamin	Kalimantan Timur
25.	Rumah betang	Kalimantan Tengah
26.	Rumah banjar	Kalimantan Selatan
27.	Rumah panjang	Kalimantan Barat
28.	Sao ata mosa laikatana	Nusa Tenggara Timur
29.	Dalam loka samawa	Nusa Tenggara Barat
30.	Rumah adat doloupa	Gorontalo
31.	Rumah balileo	Maluku
32.	Rumah balileo	Maluku Utara
33.	Honai	Papua
34.	Honai	Papua Barat

c) Tarian Daerah/ Tradisional

Setiap daerah memiliki kekayaan kesenian yang berbeda-beda. Kesenian daerah ditunjukkan dalam bentuk tarian, lagu, upacara adat, dan seni pertunjukan. Seni tari yang berkembang di Indonesia begitu banyak dan beragam. Tarian daerah menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan penduduk di suatu daerah. Tarian biasanya menjadi ciri khas pertunjukan pada upacara adat atau peristiwa penting. Tarian daerah ini biasanya dipentaskan pada waktu upacara adat, menyambut tamu kehormatan atau untuk menarik para wisatawan.

Tabel 2 3 Keragaman Tari Daerah di Indonesia

No	Nama Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Tari Saman	Nanggroe Aceh Darusalam
2.	Tari Tor-tor, Tari Serampang XII (Tari Serampang Dua Belas), Tari Piso Surit.	Sumatra Utara
3.	Tari Piring	Sumatera Barat
4	Tari Putri Bekhusek	Sumatera Selatan
5.	Tari Sekapur Sirih	Jambi
6.	Tari Bidadari	Bengkulu
7.	Tari Tandak	Riau
8.	Tari Joget Lambak	Riau Kepulauan
9.	Tari Jaipong	Jawa Barat
10.	Tari Remo	Jawa Timur
11.	Tari Bambang Cakil	Jawa Tengah
12.	Tari Jangget	Lampung
13.	Tari Merak	Banten
14.	Tari Campak	Bangka
15.	Tari Yapong	DKI Jakarta
16.	Tari Serimpi	D.I. Yogyakarta
17.	Tari Kecak	Bali
18.	Tari Kipas	Sulawesi Selatan
19.	Tari Toerang Batu	Sulawesi Barat
20.	Tari Lumense	Sulawesi Tengah
21.	Tari Balumpa	Sulawesi Tenggara
22.	Tari Maengket	Sulawesi Utara
23.	Tari Kencet Ledo	Kalimantan Utara
24.	Tari Gong	Kalimantan Timur
25	Tari Balean Dadas	Kalimantan Tengah
26.	Tari Baksa Kembang	Kalimantan Selatan
27.	Tari Monong, Tari Pedang Mualang	Kalimantan Barat

28.	Tari Perang	Nusa Tenggara Timur
29.	Tari Gandrung	Nusa Tenggara Barat
30.	Tari Saronde	Gorontalo
31.	Tari Lenso	Maluku
32.	Tari Cakalele	Maluku Utara
33.	Tari Selamat Datang	Papua
34.	Tari Soanggi, Tari Sajojo	Papua Barat

2.2 Penelitian Yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga oleh Avelina Sherin Pratiwi, Agustina Tyas Asri Hardini, 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ular tangga pada pembelajaran IPA Kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian akhir yang diperoleh dari uji ahli media memperoleh nilai persentase 78,67% dengan kriteria “Tinggi”, dari ahli materi memperoleh nilai persentase 72,5% dengan kriteria “Tinggi”. Dan dari hasil angket yang di tunjukkan yaitu motivasi belajar siswa sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebanyak 70,20% dengan kriteria ”Baik”, namun setelah diberikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA mengalami peningkatan 84,86% dengan kategori “Sangat Baik”, yang artinya motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

- 2 Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Marcela, Muhamad Idris, Kiki Aryaningrum, 2022 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang”. Penelitian ini menunjukkan hasil kevalidan yang dilakukan oleh validator media, bahasa dan 2 validator materi diperoleh skor mencapai 80,3% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan dengan melakukan uji coba one to one memperoleh skor 81,5 % dan uji coba small group 82,2% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil penelitian ini menyatakan media permainan ular tangga layak digunakan. Produk media permainan ular tangga dalam pengembangan ini memiliki kelebihan yaitu media permainan ular tangga menarik dan mampu memotivasi siswa semangat dalam belajar, media permainan ular tangga memudahkan siswa dalam belajar karena latar dan tulisan yang digunakan mudah untuk dibaca maupun dimengerti, media permainan ular tangga melatih siswa menjadi disiplin dan menaati peraturan dan siswa merasa senang dan tertantang saat belajar sambil bermain menggunakan media permainan ular tangga.
- 3 Gaby Ester, Sulistyani Puteri Ramadhani, 2022 penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SD Negeri Pengadegan 07 Jakarta Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ular tangga mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian menggunakan enam langkah sebagai berikut : (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) revisi produk. Hasil validasi dari semua validator menunjukkan penilaian “Sangat Baik” yaitu dari validator pertama ahli materi dengan presentase skor 97,3% “Sangat Baik” dan validator kedua ahli materi dengan presentase skor 89% “Sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka Media Pembelajaran

Berbasis Ular Tangga “Sumber Energi” untuk Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07 memiliki kualitas “sangat baik” dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran IPA.

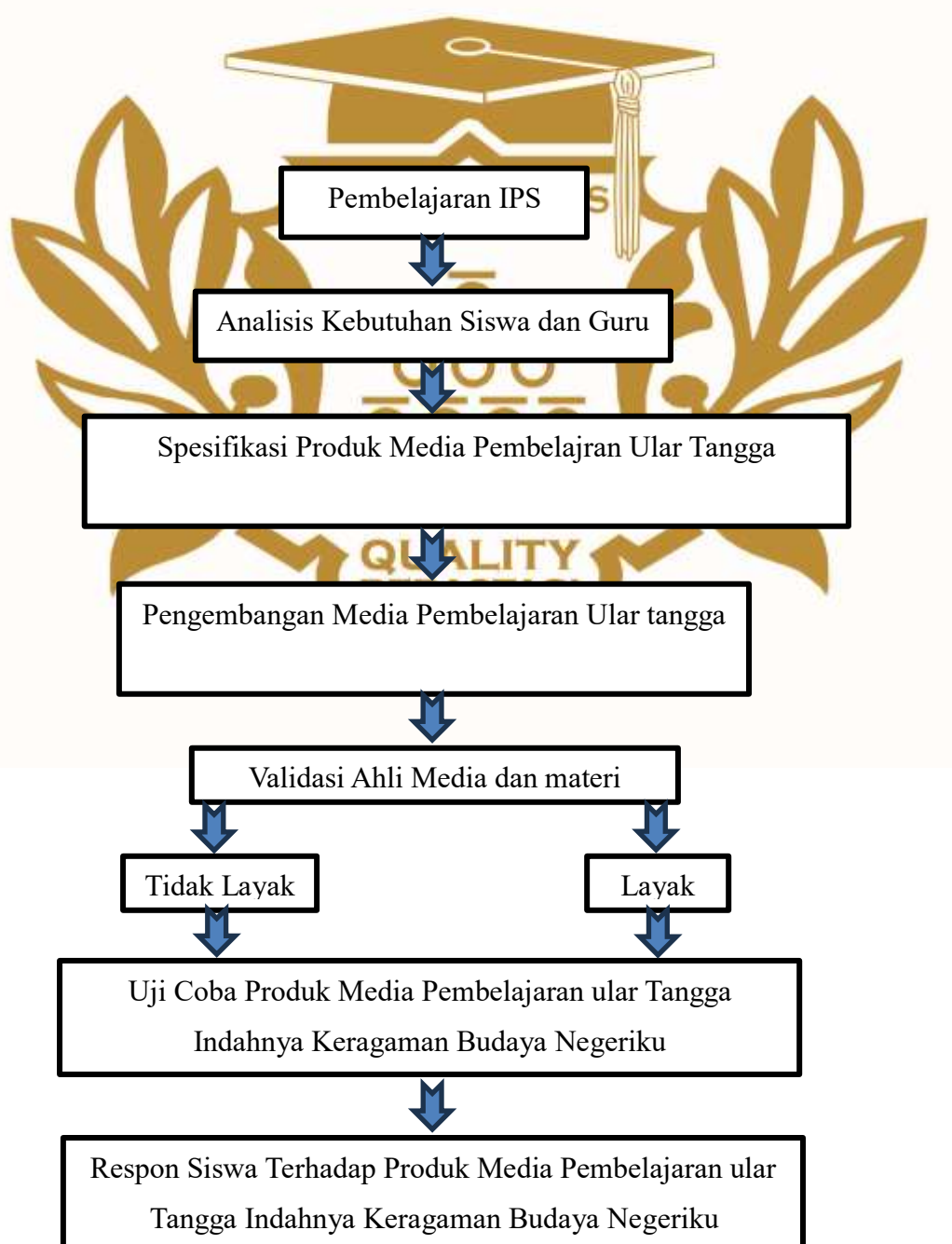
Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran tematik dan terdapat kartu soal dalam permainan tersebut. Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Namun penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memiliki perbedaan pada konten media yang akan dikembangkan, tempat penelitian, subjek dan objek penelitian.

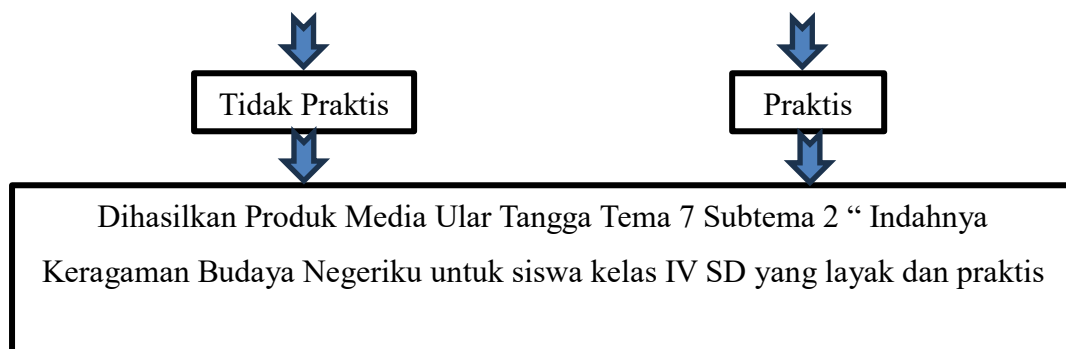
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian yang telah dilaksanakan, sebagai bahan rujukan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga muatan IPS kelas IV SD 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik pokok pemikiran bahwa Pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media yang belum maksimal. Guru cenderung menggunakan gambar dan buku dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran IPS. Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS. Media pembelajaran yang sederhana, berkriteria baik dalam kelayakan sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS yang terdiri dari konsep-konsep abstrak.

Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Penerapan media ular tangga pada pembelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 Indahny Keragaman Budaya Negeriku dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus untuk mengingatnya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian dengan kerangka berpikir sebagai berikut yaitu:





Gambar 2 7 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Ular Tangga Tema 7 Subtema 2 “ Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”

2.4 Pertanyaan Peneliti

- 1 Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV SD?
- 2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut peserta didik dan guru dalam menggunakan media di proses pelaksanaan pembelajaran di SD?
- 3 Bagaimana efektivitas media pembelajaran ular tangga tentang pemahaman siswa dalam tema 7 subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”?
- 4 Bagaimana media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang Indahnya Keragaman Budaya Negeriku?