

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA NASIONALISME PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SDN JATISAMPURNA IV**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi

Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :**

Amelia Bahriyani

1601025348

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA**

**2020**



## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Nasionalisme Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN JATISAMPURNA IV

Nama : Amelia Bahriyani

NIM : 1601025348

Telah Diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai saran Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA

Hari : Selasa

Tanggal : 1 September 2020

Disahkan oleh :

Ketua : Ika Yatri, M.Pd

Sekretaris : Nurafni, M.Pd

Pembimbing : Dr. Acep Kusdiwelirawan, M.MSi

Penguji I : Drs. Hari Naredi, M.Pd

Penguji II : Trisni Handayani, M.Pd

Tanda Tangan

Tanggal

19-10-20

19/10/20

19/10-2020

19/9/20

19/9/2020

19/9



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIP.0317126903



## ABSTRAK

**Amelia Bahriyani: 1601025348** “ Pengembangan Media Ular Tangga Nasionalisme Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SDN JATISAMPURNA IV”.Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk tema 7 Indahya Keragaman Negeriku dengan bentuk media konkret untuk siswa SD kelas IV, serta mengetahui bagaimana kualitas yang terdapat dalam produk ini yang telah dibuat dan dihasilkan sehingga dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran tematik. Penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dalam tahapannya yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Media Ular Tangga Nasionalisme ini dilakukan uji coba kepada 16 siswa SD kelas IV SDN JATISAMPURNA IV.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk pembelajaran tematik dalam bentuk media konkret yang telah dikembangkan berdasarkan validasi ahli media mendapatkan skor presentase 97% dengan kategori sangat baik, sedangkan perolehan skor yang melalui validasi ahli materi mendapatkan presentase 94% dengan kategori sangat baik. Uji coba produk dilakukan pada siswa SD kelas IV mendapatkan skor presentase dengan menilai kualitas produk pada media ular tangga nasionalisme sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan data membuktikan bahwa pengembangan Media Ular Tangga Nasionalisme memiliki kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa SD khususnya kelas IV.

**Kata Kunci:** Media , Ular Tangga, Nasionalisme, Tematik

## ABSTRACT

**Amelia Bahriyani: 1601025348** "Development of snakes and ladders of nationalism in class IV thematic learning at SDN JATISAMPURNA IV". Thesis. Jakarta: Elementary School teacher Education Program Faculty of Teaching and education, Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA University, 2020.

This research aims to develop a learning media for themes 7 beautiful diversity of my country with a form of concrete media for ELEMENTARY students in class IV, as well as knowing how the quality contained in this product that has been made and produced so that it can be declared worthy of use in thematic learning process. This research is research and development or Research and Development (R&D). And using ADDIE's development model in the Stages of analysis (analysis), Design, Development, implementation, evaluation (evaluations). The Media snakes and ladders nationalism conducted a trial to 16 elementary school students at SDN JATISAMPURNA IV.

The results of this research show that the learning media for thematic learning in the form of concrete media that has been developed based on the validation of media experts get a prentase score of 97% with excellent categories, while the scoring through the validation of material experts get a percentage of 94% in a very good category. The product trials were conducted on grade IV ELEMENTARY students gaining a score percentage by assessing the quality of the products on snake media for nationalism of 87% with excellent categories. Based on the results of data acquisition proved that the development of snakes and ladders nationalism has very good criteria and deserves to be used as one of the learning resources of elementary school students, especially class IV.

**Keywords:** Media, snakes and ladders, nationalism, thematic

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>12</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>12</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	12
B. Fokus Penelitian.....	16
C. Rumusan Masalah .....	16
D. Manfaat Penelitian .....	17
<b>BAB II</b> .....	<b>20</b>
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	<b>20</b>
A. Konsep Pengembangan Model .....	20
B. Konsep Model yang Dikembangkan .....	24
C. Kerangka Teoritik .....	27
1. Definisi Media .....	27
2. Jenis Media Pembelajaran.....	28
3. Fungsi Media Pembelajaran .....	31
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	32
5. Pengertian Ular Tangga .....	33
6. Pengertian Nasionalisme.....	35
7. Pembelajaran Tematik .....	37
D. Definisi Media Ular Tangga Nasionalisme .....	39
E. Rancangan Model.....	40
<b>BAB III</b> .....	<b>51</b>

<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
A. Tujuan Penelitian .....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	52
D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	53
E. Langkah-langkah Pengembangan Model .....	57
F. Sumber Data .....	71
H. Teknik Analisis Data .....	76
<b>BAB IV .....</b>	<b>78</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>78</b>
A. Hasil Pengembangan Model .....	78
B. Kelayakan Model .....	94
C. Efektifitas Model.....	100
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	103
<b>BAB V.....</b>	<b>108</b>
<b>KESIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI.....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan .....	108
B. Saran .....	109
C. Implikasi .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung majunya sebuah negara, dan memiliki peranan yang sangat penting untuk bisa meningkatkan dan mengembangkan dalam mencapai kualitas sumber daya manusia yang lebih baik. Maka dalam hal ini pendidikan dapat merubah sikap dan pola pikir individu dikarenakan dalam pendidikan adanya pengarahan untuk masing-masing individu dapat menentukan tujuan hidupnya mulai dari persiapan diri hingga ke tahap-tahap mereka menjalankan semua proses yang ada di dalam pendidikan tersebut.

Perubahan dan perkembangan zaman di era globalisasi salah satunya adalah perubahan dalam kurikulum. Pada tahun 2013/2014 Indonesia menerapkan sistem kurikulum 2013 yang sebelumnya merupakan kurikulum KTSP (2006). Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum tahun 2006 dan Kurikulum 2013. Perubahan kurikulum tersebut diterapkan agar sistem kurikulum dan sistem pendidikan lebih baik dari sebelumnya. Perubahan kurikulum juga berpengaruh pada sistem pendidikan di dalamnya termasuk pada pendidik nya. Kurikulum 2013 menggunakan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, yang sebelumnya di dalam Kurikulum 2006 menggunakan Standar

Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Melalui perubahan kurikulum tersebut, di harapkan proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif dan menarik sehingga siswa termotivasi serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 mencakup kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang tersusun terpadu. Pada kurikulum 2013 berpusat pada siswa, karena di dalam kurikulum ini siswa di tuntut agar aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Pada Kurikulum 2013 materi pembelajaran menjadi Tematik yang di dalam nya berisi muatan Bahasa Indonesia, Ppkn, IPA, IPS, Sbdp dan PJOK menjadi satu pembelajaran berdasarkan tema tersebut. Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dengan tema tertentu yang dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Dengan pembelajaran tematik siswa dapat mengaitkan antara pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari di ruang lingkup siswa dan pengetahuan satu dengan pengetahuan yang lain sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang nyata karena antara pembelajaran dan kehidupan sehari-harinya saling keterkaitan.

Pada permendikbud No 65 tahun 2013 bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian yang meningkatkan efisiensi dan efektifitas pada proses pembelajaran, proses



pembelajaran pada satuan pendidikan yang terdapat dalam peraturan menteri, sejalan dengan pembelajaran tematik yang menyatukan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema. Pada proses pembelajaran ini lebih menekankan dengan keaktifan siswa.

Dari beberapa penjelasan, dapat disimpulkan bahwa pada proses pembelajaran harus adanya penyusunan rencana pembelajaran atau bisa disebut dengan RPP. RPP disusun oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Pada komponen RPP berisi tentang Tujuan, alokasi waktu, materi, kompetensi dasar, kompetensi inti, strategi, model. Metode, evaluasi, media dan lain sebagainya. Salah satu penunjang dari proses pembelajaran adalah media. Media sebagai sarana penunjang agar pembelajaran lebih menarik dan memiliki keefektifan dalam penyampaian materi, selain itu media dapat membuat siswa terfokus pada guru pada saat penyampaian materi.

Menurut NEA (National Education Association) Media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual dan teknologi diantaranya. Media cetak itu meliputi (buku, gambar, koran dan lain-lain) , media audio visual yaitu (film, video, recorder dan lain-lain) dan media teknologi yaitu (komputer, internet, gadget dan lain-lain) (Riyana, 2018). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru berfungsi untuk menyampaikan pesan secara efektif dan efisien. Media yang digunakan oleh guru disesuaikan dengan karakter

dan jenjang kelasnya baik untuk kelas rendah maupun kelas tinggi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran ular tangga nasionalisme ini diharapkan dapat meningkatkan rasa nasionalisme siswa sekolah dasar menjadi lebih baik.

Didalam proses pembelajaran disaat guru menjelaskan materi, siswa tidak semua memperhatikan gurunya. Ketika pembelajaran sulit di resap oleh siswa perlu adanya penunjang yang membuat siswa antusias terhadap belajarnya. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan media ular tangga nasionalisme diharapkan siswa bisa mencintai apa yang dimiliki oleh bangsa dan negaranya, melalui media ular tangga nasionalisme ini menjadikan siswa lebih berfikir maju kedepan untuk mencapai tujuan.

Keterbatasan media juga berpengaruh terhadap kemandirian siswa serta tanggung jawab mengerjakan tugas terkait materi tersebut, dan siswa tidak mengerjakan karena tidak paham ketika guru menjelaskan materi dengan media yang kurang menarik dan konvensional yang menyebabkan siswa tidak terfokus pada guru sehingga siswa tersebut tidak mengerjakan tugas, dan tertinggal siswa yang lainnya.

Adapun alasan keterbatasan media pembelajaran yang sering terabaikan yaitu keterbatasannya waktu dalam persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya untuk media

pembelajaran yang lebih. Tetapi dalam hal ini guru adalah fasilitator utama bagi siswanya untuk bisa memposisikan dirinya sebagai salah satu sumber pengetahuan untuk siswa.

Atas dasar alasan tersebut dengan demikian peneliti berusaha mengembangkan media ular tangga nasionalisme. Dan diformulasikan dalam bentuk judul “Pengembangan Media Ular Tangga Nasionalisme dalam Pembelajaran Tematik kelas IV SD”

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan media Ular Tangga Nasionalisme dalam proses belajar mengajar pembelajaran tematik di SDN Jatisampurna IV.
2. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media Ular Tangga Nasionalisme dalam proses belajar mengajar pembelajaran tematik di SDN Jatisampurna IV.
3. Mengetahui bagaimana proses siswa atas penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Nasionalisme dalam proses belajar mengajar pembelajaran tematik di SDN Jatisampurna IV.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah di jelaskan maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga nasionalisme untuk melestarikan nilai-nilai nasionalisme pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Apakah media pembelajaran ular tangga nasionalisme layak digunakan dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritik**

- a) Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat menciptakan proses interaksi baik secara langsung antar sesama peserta didik dengan sumber belajar yang bervariasi dalam proses pembelajaran.
- b) Dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Dapat menambah pengetahuan serta juga menjadikan bahan pertimbangan penggunaan media pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.



## **2. Manfaat Empirik**

### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini menjadi salah satu penerapan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan dan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti serta wawasan yang lebih luas.

### **b. Bagi Peneliti selanjutnya**

Dapat memberikan wawasan pengetahuan dan sebagai referensi tambahan yang nantinya jika peneliti selanjutnya ingin meneliti sebuah media pembelajaran yang akan di teliti agar lebih di perbaharui lagi dan dikembangkan dengan lebih kreatif dan inovatif.

### **c. Bagi Program Studi**

Dapat menjadikan sebuah pembaharuan dari pemikiran kreatif mahasiswa dalam memberikan sebuah produk yang nantinya dapat meningkatkan kualitas dalam universitas lebih baik lagi serta memberikan penambahan koleksi dan kenangan sebagai hasil belajar yang sudah di dapat selama memperoleh ilmu di universitasnya.

### **d. Bagi Tempat Penelitian**

Dapat memberikan penambahan koleksi karena adanya media pembelajaran baru. Serta bisa meningkatkan kerja sama antara guru dalam rangka menjadikan pembelajaran dalam kelas menjadi suatu kegiatan yang lebih menjadi perhatian bagi

peserta didik dan lebih termotivasi lagi untuk kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan nantinya. Dan menjadikan sebagai acuan sekolah untuk lebih meningkatkan kualitas sekolahnya lebih baik lagi yakni menerapkannya media pembelajaran dengan memanfaatkan sarana-prasana yang tersedia



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, M. H. (2017). Faktor-Faktor Yang Mendorong Siswa MIA SMAN Mengikuti Bimbingan Belajar Luar Sekolah Di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi. *Jurnal EduFisika* , II (01).
- Arsyad, A. (2017, Cet.20). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers.
- Asrohah, A. K. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Depok: Rajawali Press.
- Cecep Kustandi, M. d. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Eka setiawati, D. E. (2019). Permainan ular Tangga dalam Meningkatkan kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK* , 88.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *jurnal kajian keislaman* , 130.
- Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech* , I (2), 129.
- Isran Rasyid Karo-karo S, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. VII (1).
- Kurniasih, R. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualang. *Cakrawala Dini* , V (2), 120.
- Kusumandari, A. Y. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis E-Learning Elgg pada Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* , 4 (2), 50.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar* , 10.
- Maryuliana, I. M. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Translator Elektro dan Informatika* , I (2).
- Ni Putu Weda Putri Astiti dan FX, M. S. (2017). penggunaan media permainan lar tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ips tema sejarah peradaban indonesia kelas SDN babatan 1/456 surabaya. *JPGSD* , V (03).
- Nourmavita, E. P. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif pada mata pelajaran ipa materi mendeskripsikan daur hidup hewan di lingkungan sekitar suswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , X (2), 79-85.

Rifqi Fatihatul karimah, s. d. (2014). pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika* , 2 (1), 6.

Riyana, R. S. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Rusman. (2014, edisi kedua). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Steffi Adam, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal* , 79.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Sumantri, Mohamad Syarif. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Tafonao, T. Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* , 2 (2).

Tatang Ary Gumanti, Y. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bogor, Jawa Barat: Mitra Wacana Media.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Solusi Distributor: Kata Pena.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yusup, F. (2011). Penanaman Nilai-nilai Nasionalisme Dalam Lingkup Kehidupan Sehari-hari. Semarang.