

**PENGEMBANGAN MEDIA UTARI KALA DATANG (ULAR
TANGGA CERITA RAKYAT DAN LAGU DAERAH TEMPAT
TINGGALKU) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH:

ZUHROTUL AKHIROH

NIM. 1886206014



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2022



UNIVERSITAS ISLAM
UN **RADEN RAHMAT**
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA UTARI KALA DATANG (ULAR
TANGGA CERITA RAKYAT DAN LAGU DAERAH TEMPAT
TINGGALKU) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH:

ZUHROTUL AKHIROH

NIM. 1886206014

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

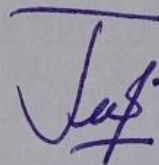
**PENGEMBANGAN MEDIA UTARI KALA DATANG (ULAR
TANGGA CERITA RAKYAT DAN LAGU DAERAH TEMPAT
TINGGALKU) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Oleh:
Zuhrotul Akhiroh
1886206014**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 18 Juli 2022**

Dosen Pembimbing



**(Tety Nur Cholifah, M. Pd)
NIDN. 0718089201**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

Juli 2022

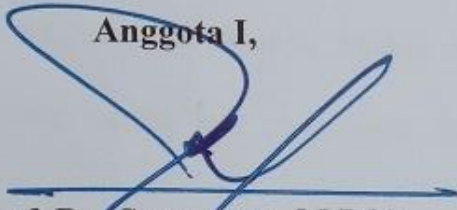
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 01 Agustus 2022


Anggota I,


(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIP. 195803051986031020

Anggota II,


(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN. 0729078802


Ketua Penguji,


(Tety Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN. 0718089201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang


(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zuhrotul Akhiroh

NIM : 1886206014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 18 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Zuhrotul Akhiroh

ABSTRAK

Akhiroh, Zuhrotul. 2022. “*Pengembangan Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat Dan Lagu daerah Tempat Tinggalku) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing : Tety Nur Cholifah, M. Pd.

Kata Kunci: Media pembelajaran, UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat Dan Lagu daerah Tempat Tinggalku), hasil belajar kognitif

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan motivasi belajar pada diri siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar diakibatkan oleh berbagai faktor, diantaranya yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, terutama media dalam bentuk permainan. Mengetahui permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : 1) untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar, 2) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah diterapkan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan berdasarkan tahapan model *Borg and Gall*, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, dan 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, wawancara, angket, dan soal evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase 92,5% dengan keterangan sangat valid. Hasil validasi media menunjukkan presentasi 97,55% dengan keterangan sangat valid. Kelayakan media berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 88,5% dan kelompok besar sebesar 78,6%, semua masuk dalam kategori sangat baik dan baik. Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dapat dikatakan valid dan layak digunakan. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar diperoleh dari hasil perhitungan uji gain (N-Gain). Hasil uji gain pada uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sebesar 0,74 dan kelompok besar mendapatkan hasil sebesar 0,82. Klasifikasi dari hasil perhitungan uji gain pada kelompok kecil dan kelompok besar masuk dalam kategori tinggi, artinya hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar meningkat setelah menggunakan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku).

ABSTRACT

Akhiroh, Zuhrotul. 2022. "*Development of Media UTARI KALA DATANG (Snakes and Ladders Folklore and songs from the area where I live) To Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students.*" Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Rahmat Kapanjen Islamic University, Malang. Supervisor : Tety Nur Cholifah, M. Pd.

Keywords: Learning media, UTARI KALA DATANG (Snakes and Ladders Folklore and songs from the area where I live), cognitive learning outcomes

This research and development is motivated by the lack of interest and motivation in learning in students, so that it can affect cognitive learning outcomes in fourth grade elementary school students. The low cognitive learning outcomes of fourth grade elementary school students are caused by various factors, including the lack of use of learning media, especially media in the form of games. Knowing these problems, the researchers developed the UTARI KALA DATANG media (Snakes and Ladders, Folklore and Local Songs where I live) to improve cognitive learning outcomes for fourth grade elementary school students. The objectives of this study are: 1) to determine the validity and feasibility of the media UTARI KALA DATANG (Ular Ladder Folklore and Local Songs where I live) to improve cognitive learning outcomes for fourth grade elementary school students, 2) to improve cognitive learning outcomes for fourth grade students. Elementary school after the application of UTARI KALA DATANG media (Snakes and Ladders, Folklore and Local Songs Where I Live).

The type of research used is R&D development research (Research and Development). This research was conducted based on the stages of the Borg and Gall model, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, and 5) product revision, 6) product trial, 7) product revision, 8) use trial, 9) product revision. The instruments used are observation sheets, interviews, questionnaires, and evaluation questions.

The results of material expert validation showed a percentage of 92.5% with very valid information. The results of material validation show a 97.55% presentation with very valid information. The feasibility of the media based on the results of the student response questionnaire in the small group trial was 88.5%, the results were in the very good category, and the large group was 78.6%, in the good category. Media UTARI KALA DATANG (Snakes and Ladders Folklore and Local Songs Where I Live) can be said to be valid and feasible to use. The increase in cognitive learning outcomes of fourth grade elementary school students was obtained from the results of the gain test calculation (N-Gain). The results of the gain test in the small group trial got a result of 0.74 and the large group got a result of 0.82. The classification of the results of the calculation of the gain test in the small group and large group is in the high category, meaning that the cognitive learning outcomes of fourth grade elementary school students increase after using the media UTARI KALA DATANG (Snakes and Ladders, Folklore and Regional Songs where I live).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat, hidayah serta nikmat-nyalah kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa pula shalawat serta salam kami berikan pada junjungan kami nabi Muhammad Saw, karena atas kehadirannya kita terhindar dari kesesatan yang menjauhkan kita dari bimbingan Allah swt.

Selama penulis menyusun skripsi ini, banyak hal yang kami pelajari. hal ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang mendukung terutama peran dosen pembimbing dan guru. Peneliti menyadari ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE. M.Si selaku rektor UNIRA Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang Yang Telah Memberi Izin Penelitian.
4. Tety Nur Cholifah, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi atas segala saran, motivasi, dan dukungannya.
5. Bapak/ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
6. Sri Lestari, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Sukoraharjo 02.

7. Zainul Arifin, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah mendampingi dalam pengambilan data.
8. Orang tua dan saudara–saudara kami atas doa, bimbingan, bantuan serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
9. Teman-teman seperjuangan, dan sahabat-sahabat terbaikku yang selalu membantu dan memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.
10. Keluarga besar Universitas Islam Raden Rahmat Malang atas semua dukungan, motivasi, bantuan, semangat, serta kerjasamanya.
11. Seluruh civitas akademika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis.

penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran untuk membangun penulis sebagai pedoman untuk memperbaiki penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik lagi.



Penulis

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

Zuhrotul Akhiroh
NIM.1886206014

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian Pengembangan | 6 |
| F. Spesifikasi Produk | 6 |
| G. Manfaat Penelitian Pengembangan | 9 |
| H. Definisi Operasional | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Media Pembelajaran..... | 12 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran..... | 12 |
| 2. Fungsi Media Pembelajaran..... | 13 |
| 3. Manfaat Media Pembelajaran | 14 |
| 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 15 |
| 5. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran..... | 17 |
| B. UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) | 20 |
| 1. Pengertian UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku)..... | 20 |
| 2. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku)..... | 22 |
| 3. Langkah-Langkah Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku)..... | 23 |
| 4. Materi Pembelajaran Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah | |

| | |
|--|----|
| Tempat Tinggalku)..... | 26 |
| C. Hasil Belajar Kognitif | 32 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar..... | 32 |
| 2. Macam-Macam Hasil Belajar | 32 |
| 3. Pengertian Hasil Belajar Kognitif | 34 |
| 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 35 |
| D. Penelitian Terkait | 36 |
| E. Kerangka Berpikir..... | 42 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Model Pengembangan | 44 |
| B. Prosedur Pengembangan | 44 |
| C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan | 45 |
| D. Rancangan Uji Coba Produk | 49 |
| 1. Potensi dan Masalah..... | 49 |
| 2. Pengumpulan Data | 50 |
| 3. Desain Produk | 51 |
| 4. Validasi Desain..... | 51 |
| 5. Revisi Desain..... | 52 |
| 6. Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)..... | 52 |
| 7. Revisi Produk | 53 |
| 8. Uji Coba Produk (Kelompok Besar) | 53 |
| 9. Revisi Produk | 53 |
| E. Desain Uji Coba Produk | 54 |
| 1. Desain Uji Coba | 54 |
| 2. Subyek Uji Coba | 54 |
| 3. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data | 54 |
| F. Teknik Analisis Data | 57 |
| 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif..... | 57 |
| 2. Uji Gain Ternormalisasi (N-Gain) | 58 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal | 60 |
| B. Hasil Uji Coba Produk..... | 66 |
| C. Revisi Produk | 72 |
| D. Kajian Produk Akhir..... | 72 |
| E. Kendala Penelitian..... | 76 |

BAB V PENUTUP

| | |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 77 |
| B. Saran..... | 78 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| DAFTAR PUSTAKA | 80 |
| LAMPIRAN | 85 |
| RIWAYAT HIDUP | 195 |



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 6..... | 8 |
| 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 6..... | 27 |
| 2.2 Penelitian Terkait..... | 36 |
| 3.1 Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan..... | 46 |
| 3.2 Kategori Penilaian Skala Likert..... | 57 |
| 3.3 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi..... | 58 |
| 3.4 Interpretasi Nilai Gain..... | 59 |
| 4.1 Tampilan Awal Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku)..... | 63 |
| 4.2 Validasi ahli materi..... | 67 |
| 4.3 Hasil Penilaian Media..... | 68 |
| 4.4 Data <i>pre-test</i> , <i>pos-test</i> , dan indeks gain hasil belajar kognitif pada kelompok kecil..... | 69 |
| 4.5 Hasil angket respon siswa pada kelompok kecil..... | 70 |
| 4.6 Data <i>pre-test</i> , <i>pos-test</i> , dan indeks gain hasil belajar kognitif pada kelompok besar..... | 70 |
| 4.7 Hasil angket respon siswa pada kelompok besar..... | 71 |
| 4.8 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Direvisi..... | 72 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Tinggi Rendah Nada | 31 |
| 2.2 Tangga Nada | 31 |
| 2.3 Kerangka Berpikir | 43 |
| 3.1 Langkah-Langkah <i>Research and Development</i> menurut <i>Borg and Gall</i> | 45 |
| 3.2 Rumus Perolehan Presentase Validator | 57 |
| 3.3 Rumus Uji Gain | 58 |



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1 Surat Izin Penelitian/Observasi/Praktik Lapangan | 86 |
| 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara dan Lembar Wawancara..... | 87 |
| 3 Kisi-Kisi Observasi dan Analisis Hasil Observasi..... | 89 |
| 4 <i>Storyboard</i> Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) | 91 |
| 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan Instrumen Validasi | 95 |
| 6 Hasil Validasi Ahli Materi | 99 |
| 7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media dan Instrumen Validasi..... | 101 |
| 8 Hasil Validasi Ahli Media..... | 105 |
| 9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa dan Angket Respon Siswa..... | 107 |
| 10 Hasil Angket Respon Siswa..... | 110 |
| 11 Silabus Tematik Kelas IV | 115 |
| 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... | 123 |
| 13 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> | 151 |
| 14 Soal Evaluasi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> | 167 |
| 15 Hasil Soal Evaluasi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> | 173 |
| 16 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Kecil | 188 |
| 17 Hasil Peningkatan Belajar Kognitif Kelompok Kecil..... | 190 |
| 18 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Besar..... | 192 |
| 19 Hasil Peningkatan Belajar Kognitif Kelompok Besar | 192 |
| 20 Surat Selesai Melakukan Penelitian..... | 193 |
| 21 Foto Dokumentasi Penelitian | 194 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku pada siswa setelah menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru maupun sumber belajar lainnya, yang nantinya akan merubah aspek-aspek yang ada pada diri siswa kearah yang lebih baik lagi (Maharani, 2018). Menurut Romadhona (2019), hasil belajar yang dapat menyebabkan manusia mengalami perubahan pada sikap dan tingkah laku, aspek pada perubahan ini tertuju pada diri siswa terhadap proses berfikir atau menalar, mentalitas serta sikap yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (pemahaman), dan aspek psikomotorik (keterampilan).

Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. yaitu pengetahuan siswa dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru (Sahara, 2021). Hasil belajar kognitif merupakan laporan hasil belajar akhir siswa dalam bentuk nilai atau angka setelah mengikuti, memenuhi, dan memahami pelajaran atau masalah yang dipelajari (Putra, dkk., 2022). Menurut Wahyuningsih (2021), hasil belajar kognitif dibagi menjadi beberapa tingkatan yang meliputi C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis), C5 (Sintesis), C6 (Evaluasi).

Media pembelajaran adalah sebuah media kreatif yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga proses

belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Ayuningtyas, 2019). Menurut Auliyah (2021), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran dalam rangka merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga dapat memberikan rangsangan kepada siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, menimbulkan semangat dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02 didapati hasil bahwa guru tidak sepenuhnya menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung, terutama media pembelajaran dalam bentuk permainan. Guru kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02 hanya menggunakan media *powerpoint* sederhana dan video yang diambil dari laman *Youtube*, serta menggunakan media cetak berupa buku guru, buku siswa, dan LKS. Metode yang digunakan oleh guru kelas IV SD Negeri Sukoraharjo 02 selama proses pembelajaran yaitu metode ceramah dan diskusi.

Dampak yang ditimbulkan yaitu mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi belajar pada siswa karena siswa tidak tertarik belajar menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint*, video yang diambil dari laman *Youtube*, serta buku. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Supaya hasil belajar kognitif siswa meningkat, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa mengajak siswa untuk berinteraktif yaitu

media pembelajaran dalam bentuk permainan. Media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa, serta cara untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Romadhonah, 2019).

Media pembelajaran dalam bentuk permainan yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu media pembelajaran permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak (Syawaluddin et al., 2020). Menurut Kasanah et al. (2022), media pembelajaran ular tangga merupakan media yang sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena lebih ringkas dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Media pembelajaran permainan ular tangga memiliki tujuan agar siswa dapat belajar secara menyenangkan dengan permainan serta dapat melatih siswa tentang sikap jujur (Maharani, 2018).

Penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ular tangga yaitu siswa dapat belajar sambil bermain, permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga membangun rasa kebersamaan siswa, pada media ini terdapat gambar-gambar yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa, mudah untuk dimainkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Adanya kelebihan tersebut, maka diharapkan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga nantinya mampu mempengaruhi hasil belajar siswa (Maharani, 2018).

Kekurangan media ular tangga adalah permainan ini mungkin memerlukan waktu yang sedikit lama dalam pelaksanaannya. Hal tersebut diakibatkan karena guru menyampaikan terlebih dahulu aturan-aturan dalam

permainan ular tangga sehingga hal tersebut dapat memakan waktu yang cukup lama. Maka guru perlu membuat aturan permainan ular tangga yang lebih ringkas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa (Nuzulia, 2021).

Penelitian yang relevan dengan judul yang diteliti yaitu penelitian dari Dian Maharani dan Riris Khoirotul Ummah. Penelitian Maharani (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember”. Sedangkan penelitian Ummah (2021) yang berjudul “Pengembangan Media ULTACER (Ular Tangga Cerpen) Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema I Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut bisa di ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga yang dikembangkan peneliti dinyatakan layak oleh validator media dan materi untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas mendorong peneliti untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran, terutama media dalam bentuk permainan.
2. Guru hanya menggunakan media *powerpoint* sederhana dan video yang diambil dari laman *Youtube*, serta menggunakan media cetak berupa buku guru, buku siswa, dan LKS.
3. Kurangnya minat dan motivasi belajar pada diri siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif pada siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada variabel yang berkaitan dengan pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dan hasil belajar kognitif tema 8 subtema 1 pembelajaran 6 pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) dipilih karena berhubungan dengan kurangnya minat dan motivasi belajar pada diri siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif pada siswa. Dengan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan pengembangan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana peningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah diterapkan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) ?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah diterapkan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku).

F. Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk permainan yaitu media pembelajaran UTARI KALA

DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku), adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) merupakan papan permainan ular tangga yang yang menarik sesuai KD dan indikator.
2. Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) terbuat dari kayu dan triplek yang memiliki bentuk persegi.
3. Media pembelajaran ini memiliki ukuran 36x36 cm dan di dalamnya terdapat ruangan kosong dengan kedalaman 3 cm.
4. Pada ruangan kosong bisa digunakan untuk menyimpan kartu pertanyaan (*truth or dare*), kartu materi, dadu, kun, serta *manual book*.
5. Penggunaan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) ini di gunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa (C1-C6)
6. Dari segi tampilan, media pembelajaran UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) menggunakan gambar yang bervariasi serta pemilihan warna dan tipe tulisan pada media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
7. Kelebihan penggunaan media pembelajaran UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) adalah siswa dapat belajar sambil bermain, permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga membangun rasa kebersamaan siswa, dan pada media ini terdapat

gambar-gambar yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

8. Materi yang termuat dalam media ini berkaitan dengan cerita rakyat dan lagu daerah Indonesia.
9. Tema yang dikembangkan pada media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) adalah tema 8 subtema 1 pembelajaran 6, kompetensi dasar dan indikator yang ada pada media yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 6

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|--|
| <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Mencermati tokoh-totok yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p>4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan,tulis dan visual.</p> | <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9.1 Menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita rakyat.</p> <p>3.9.2 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita rakyat.</p> <p>4.9.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang ada pada teks cerita rakyat secara tertulis.</p> <p>4.9.2 Menyajikan tokoh-tokoh yang ada pada teks cerita rakyat secara tertulis.</p> |
| <p>SBdP</p> <p>3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan tinggi rendah nada.</p> | <p>SBdP</p> <p>3.2.1 Menerapkan tanda tempo pada lagu daerah.</p> <p>3.2.2 Menjelaskan tanda tempo pada lagu daerah.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi lagu daerah dengan memperhatikan tinggi rendah nada.</p> <p>4.2.2 Menyajikan lagu daerah dengan memperhatikan tinggi rendah nada.</p> |

Sumber: Buku Guru Tema 8 (2017) dan Ummah (2021)

G. Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk guru agar lebih memperbaiki cara mengajar terutama untuk proses pembelajaran menggunakan media dalam bentuk permainan.
- b. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat menambah pengalaman keilmuan secara langsung lebih kompleks dan mendalam mengenai masalah yang diteliti.

a. Manfaat Bagi Sekolah

Produk ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran tematik, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

b. Manfaat Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman, memunculkan minat belajar siswa serta dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif.

c. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif menggunakan media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) serta sebagai upaya untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi peneliti dalam memahami pengembangan media pembelajaran UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

H. Definisi Oprasional

1. UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku)

UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) merupakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang digunakan untuk membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) terbuat dari kayu dan triplek yang berbentuk persegi. Dalam media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) terdapat ruangan kosong yang digunakan sebagai tempat penyimpanan kartu pertanyaan (*truth or dare*), kartu materi, dadu, kun, serta *manual book*.

Media UTARI KALA DATANG (Ular Tangga Cerita Rakyat dan Lagu Daerah Tempat Tinggalku) mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena lebih ringkas dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan laporan hasil belajar akhir siswa dalam bentuk nilai atau angka setelah mengikuti, memenuhi, dan memahami pelajaran atau masalah yang dipelajari. Hasil belajar kognitif dibagi menjadi beberapa tingkatan yang meliputi C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis), C5 (Sintesis), C6 (Evaluasi).



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT