

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII MTS TAUFIQIYAH
KEMUNING KRANGGAN NGAJUM**

SKRIPSI

OLEH :

MAULINA AROFATI ZUHRO

NIM. 20842071005



**UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII MTS TAUFIQIYAH
KEMUNING KRANGGAN NGAJUM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
Memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Oleh :

MAULINA AROFATI ZUHRO

NIM. 20842071005



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII MTS TAUFIQIYAH
KEMUNING KRANGGAN NGAJUM

SKRIPSI

Oleh :

Maulina Arofati Zuhro

NIM. 20842071004

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing

(Dr. Mamidi Rasvid, M.Pd)
NIDN. 0721068801

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAIHMAT MALANG

JUNI 2024

HALAMAN PENGESAHAN

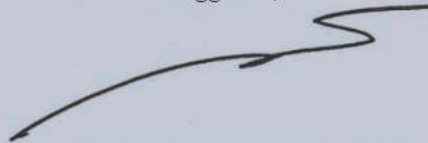
Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 24 Juni 2024

Anggota I,

Anggota II,



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)

NIDN. 0725128303



(Wafiyatu Maslahah, M.Pd)

NIDN. 0730109001

Ketua Penguji,



(Dr. Hamidi Rasvid, M. Pd)

NIDN. 0721068801

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)

NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maulina Arofati Zuhro

NIM : 20842071005

Program Studi : Pendidikan IPS

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui 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, 15 Juni 2024



Maulina Arofati Zuhro

NIM. 20842071005

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII MTS TAUFIQIYAH KEMUNING KRANGGAN NGAJUM.**

Shalawat dan salam, semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benerang yakni Ad-Dinnul Islam Wal Iman. Semoga kita semua termasuk kedalam orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafa'atnya pada hari kiamat kelak.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis terima selama berada di bangku perkuliahan.

Tiada kata yang dapat penulis ucapkan selain ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Kedua Orang tua, Bapak Achmad dan Ibu Wijati yang selalu senantiasa mendoakan dalam proses menuntut ilmu, yang senantiasa telah mendidik dan memberi dukungan dan motivasi baik secara materi maupun non materi.
2. Bapak Hamidi Rasyid, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ilmu

Pengetahuan Sosial sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar selalu memberikan arahan dan bimbingan.

3. Bapak Dr. Hendra Rustantono, M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
 4. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Pd. selaku rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
 5. Bapak Jama'un S.Pd.I selaku kepala Madrasah Tsanawiyah Taufiqiyah Kranggan-Ngajum, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
 6. Ibu Islamiyah, S.Pd, selaku guru IPS di Madrasah Tsanawiyah Taufiqiyah Kranggan-Ngajum dan yang telah memberikan banyak informasi mengenai pembelajaran IPS kepada penulis.
 7. Keluarga besar saya dan teman-teman seangkatan saya yang dengan tulus mendoakan dan memotivasi dalam mencari ilmu.
 8. Guru-guru saya yang telah tulus mendoakan dan mendidik saya hingga saat ini.
 9. Alfin Elvani yang senantiasa mendampingi perjalanan selama ini dan mensupport saya dalam proses pengerjaan skripsi.
 10. Semua pihak yang terlibat dan tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis.
- Dengan iringan do'a, atas segala kesalahan dan khilafan penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

Malang, 15 Juni 2024

Penulis

ABSTRAK

Zuhro, Maulina Arofati. 2024. *“Pengembangan Media Ular Tangga dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs Taufiqiyah Kemuning Kranggan Ngajum”*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dosen Pembimbing: Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd

Kata Kunci : Pengembangan Media Ular Tangga, Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Taufiqiyah Kemuning. Banyak faktor yang peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi Hasil Belajar Siswa khususnya Ranah Kognitif peserta didik. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media ular tangga dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS materi Mengenal Negara ASEAN, Interaksi Sosial, Pluralitas Masyarakat Indonesia di MTs Taufiqiyah Kemuning.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (RnD) dengan pendekatan kualitatif. Adapun model RnD yang digunakan adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Peneliti melakukan penelitian melalui 5 tahap sesuai dengan model ADDIE yakni analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber, yaitu hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya ranah kognitif peserta didik. Pada analisis awal nilai rata-rata peserta didik pada ulangan harian materi Mengenal Negara ASEAN, Interaksi Sosial, Pluralitas Masyarakat Indonesia mencapai 58. Setelah menggunakan media ular tangga nilai rata-rata ulangan harian pada materi Mengenal Negara ASEAN, Interaksi Sosial, Pluralitas Masyarakat Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 78.

ABSTRACT

Zuhro, Maulina Arofati. 2024. *“Pengembangan Media Ular Tangga dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs Taufiqiyah Kemuning Kranggan Ngajum”*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dosen Pembimbing: Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd

Keywords : Development of Snakes and Ladders Media, Student Learning Outcomes

This research was motivated by the lack of use of learning media in class VIII social studies subjects at MTs Taufiqiyah Kemuning. There are many factors that researchers encounter in the learning process that influence student learning outcomes, especially the cognitive domain of students. Meanwhile, the aim of this research is to develop snakes and ladders media in an effort to improve the learning outcomes of class VIII students in the social sciences subject of Getting to Know ASEAN Countries, Social Interaction, Plurality of Indonesian Society at MTs Taufiqiyah Kemuning.

The type of research used is the Research and Development (RnD) method with a qualitative approach. The RnD model used is the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) model developed by Dick and Carry. Researchers conducted research through 5 stages in accordance with the ADDIE model, namely analysis, planning, development, implementation and evaluation. In collecting data, researchers used triangulation of sources, namely interview results, observation results, and documentation.

The results of the research show that through the application of snakes and ladders learning media it can improve learning outcomes, especially in the cognitive domain of students. In the initial analysis, the average score of students on the daily test on the material Getting to Know ASEAN Countries, Social Interaction, Plurality of Indonesian Society reached 58. After using snakes and ladders media the average score on the daily test on the material Getting to Know ASEAN Countries, Social Interaction, Plurality of Indonesian Society experienced quite a significant increase with an average score reaching 78.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Spesifikasi produk yang dikembangkan.....	10
G. Manfaat Pengembangan	11
H. Definisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Pengembangan.....	15
1. Hakikat Pengembangan	15
2. Model-model Pengembangan.....	16
B. Media Pembelajaran	21
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2. Ciri-ciri media pembelajaran.....	23
3. Fungsi Media Pembelajaran	25
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	26
5. Penggunaan Media Pembelajaran.....	28
C. Media Ular Tangga.....	28
1. Pengertian Media permainan ular tangga	28

2. Ciri-ciri Media Permainan Ular Tangga.....	30
3. Manfaat Media Permainan Ular Tangga	31
4. Indikator Media Ular Tangga	31
5. Kelebihan Media Permainan Ular Tangga	32
6. Kelemahan Media Permainan Ular Tangga	32
7. Alat	33
8. Cara Bermain.....	33
D. Hasil Belajar	34
1. Pengertian Hasil Belajar	34
2. Indikator Hasil Belajar	34
3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	35
E. Kemampuan Kognitif	37
1. Pengertian Kognitif	37
2. Indikator Kognitif	38
F. Pembelajaran IPS.....	42
1. Pengertian Pembelajaran IPS	42
2. Model-model Pembelajaran IPS.....	43
3. Metode dalam Pembelajaran IPS.....	43
4. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	44
5. Perencanaan Pembelajaran IPS	44
6. Tujuan Pembelajaran IPS	45
G. Penelitian Terkait.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Model Pengembangan	52
B. Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	52
C. Gambaran Produk yang akan dikembangkan	56
D. Rancangan Uji Coba Produk	57
E. Subjek Uji Coba	59
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	59
G. Teknik Analisis Data	64
BAB IV PEMBAHASAN	65
A. Studi Pendahuluan.....	65

B. Hasil Pengembangan Produk Awal	70
C. Hasil Uji Coba Produk.....	78
D. Revisi Produk	83
E. Implementasi Produk.....	85
F. Evaluasi Produk.....	90
G. Kajian Produk Akhir.....	91
H. Keterbatasan Penelitian	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	102

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif	40
Tabel 2. 2 Penelitian terkait	47
Tabel 3. 1 Tabel Indikator Pada Aspek desain media	60
Tabel 3. 2 Tabel Indikator Pada Aspek Isi	61
Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket respon peserta didik	62
Tabel 3. 4 Kisi-kisi soal ulangan harian	62
Tabel 4. 1 Nilai ulangan harian untuk menunjukkan kemampuan kognitif peserta didik.....	67
Tabel 4. 2 Tingkat kemampuan kognitif	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Tingkat kemampuan kognitif peserta didik.	68
Tabel 4. 4 Lembar hasil validasi ahli media	76
Tabel 4. 5 Lembar hasil validasi ahli materi	77
Tabel 4. 6 Hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas	79
Tabel 4. 7 Hasil ulangan peserta didik pada uji coba terbatas	80
Tabel 4. 8 Hasil respon pendidik.....	81
Tabel 4. 9 Hasil respon peserta didik pada uji coba Luas	82
Tabel 4. 10 Hasil ulangan peserta didik pada uji coba luas	83
Tabel 4. 11 Hasil respon peserta didik pada tahap Implementasi	87
Tabel 4. 12 Nilai ulangan harian untuk meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif peserta didik.....	88
Tabel 4. 13 Perkembangan kemampuan kognitif peserta didik	89
Tabel 4. 14 Perbedaan nilai ulangan harian sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga.	93
Tabel 4. 15 Perbedaan kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga.....	94

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah langkah Pengembangan model ADDIE	53
Gambar 3. 2 Bagan Pengembangan Produk.....	56
Gambar 3. 3 Desain Ular Tangga yang dikembangkan	57
Gambar 4. 1 Soal ulangan materi mengenal negara-negara asean, mobilitas sosial dan pluralitas masyarakat Indonesia	66
Gambar 4. 2 Desain Ular Tangga sementara	72
Gambar 4. 3 Gambar Papan Ular Tangga IPS	73
Gambar 4. 4 Gambar Kartu Soal.....	73
Gambar 4. 5 Gambar Kartu Jawaban	73
Gambar 4. 6 Gambar Kartu Soal.....	73
Gambar 4. 7 Gambar Kartu Jawaban	73
Gambar 4. 8 Gambar Dadu Kertas	73
Gambar 4. 9 Gambar Gambar Dadu Kertas	73
Gambar 4. 10 Pion dari kertas Buffalo.....	75
Gambar 4. 11 Gambar Dadu sebelum revisi	84
Gambar 4. 12 Gambar Dadu setelah revisi	84
Gambar 4. 13 Gambar pion sebelum revisi.....	85
Gambar 4. 14 Gambar pion setelah revisi.....	85

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat lepas dari kehidupan setiap manusia, karena setiap manusia membutuhkan pendidikan dari seorang pendidik yang sudah lebih berpengalaman ataupun yang telah ahli dibidangnya. Karena, pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Pendidikan juga dapat dijadikan sebagai pembentukan watak dan kriteria seseorang sesuai dengan pendidikan yang dipelajarinya. *Education is an ongoing process that aims to increase the quality of human resources* (Kurniawati, 2020: 10).

Purwaningsih (2022: 15) mengemukakan bahwa Pendidikan ialah usaha untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Usaha tersebut mencakup tiga unsur pokok, antara lain masukan, unsur proses, usaha itu sendiri dan unsur hasil usaha. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan pendidikan adalah suatu sistem yang memiliki unsur-unsur tujuan sasaran pendidikan, peserta didik, pengelolaan pendidikan, struktur atau jenjang, kurikulum dan fasilitas. Setiap sistem ini saling mempengaruhi satu sama lain. Oleh karena itu, dalam usaha mengembangkan sistem pendidikan setiap unsur pokok dalam sistem-sistem pendidikan harus mendapatkan perhatian penuh.

Menurut Saat (2018: 1) menyatakan bahwa Fungsi pendidikan pada dasarnya yaitu menyediakan fasilitas yang dapat menjadikan tugas pendidikan berjalan dengan lancar, baik secara struktural maupun secara institusional. Secara struktural menuntut terbentuknya struktur organisasi yang dapat mengatur jalannya proses kependidikan. Sedangkan secara institusional mengandung maksud bahwa proses kependidikan yang terjadi dalam struktur organisasi itu dilembagakan agar lebih menjamin proses pendidikan berjalan dengan konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia yang cenderung ke arah tingkat kemampuan yang optimal.

Dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran merupakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu sesuai apa yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam kegiatan pengajaran (Basri, 2018: 24).

Peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran akan dicapai apabila peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya dari segi fisik saja yang aktif dan mentalnya tidak aktif, maka tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Hal ini sama saja dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan dalam dirinya. Belajar pada hakikatnya adalah suatu “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar (Prawiradilaga, 2017: 4)

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil dari adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku tersebut dapat terjadi dalam berbagai kondisi. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Adapun tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa seorang pendidik telah berhasil dalam proses pengajaran. Dengan demikian,

efektifitas sebuah proses belajar dan pembelajaran dapat ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut. (Darwis, 2019: 333-334)

Menurut Slameto (2018: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu ada pendapat lain juga bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang berproses dan juga merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan pembelajaran (Syah, 2018:63). Susanto (2019: 56) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktifitas belajar dan mengajar. Aktifitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan kepada peserta didik, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh pendidik. Pembelajaran merujuk pada perubahan tingkah laku untuk dapat mengetahui bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran.

Diahratri (2020: 7) Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru. Sedangkan menurut Rosmita (2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung yang membutuhkan sebuah media.

Media merupakan suatu benda yang mempermudah dalam proses pembelajaran dan menjadikan kegiatan belajar menjadi menarik dan aktif. Media pembelajaran yang inovatif dapat menjadikan sebuah alternatif bagi seorang guru untuk menyampaikan sebuah pembelajaran atau materi dengan lebih banyak varian (Riyana, 2018 :21). Sedangkan menurut (Ngalimun, 2019 :62) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang

dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Asyhar (2020) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Fungsi media pembelajaran untuk menyampaikan pesan. Kemudian media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa secara mudah diterima agar siswa mampu memahami dengan cepat dan mudah. Begitu juga dengan guru yang mudah menyampaikan materi ajarnya agar siswa mampu menerima dengan cepat (Rama, 2020:17). Media pendidikan memiliki pengaruh yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran dalam perkembangannya dapat menyebarkan, menampilkan, mengemas, dan mengolah materi, sehingga bisa terjadi proses pembelajaran yang menarik dan media yang bisa digunakan diantaranya media pembelajaran Ular Tangga.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi (2018:87) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa. Rahina (2020:43) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk

meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Novita dkk. 2019: 4). Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh karena itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan masih ada pendidik yang tidak memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. National Education Association memberikan define media sebagai bentukbentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat atau dibaca (Azhar Arsyad, 2016: 4). Sedangkan Chairul Anwar (2018: 14) menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran karena media berfungsi untuk memudahkan seorang pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi di kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Kemampuan kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak yang berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan peserta didik dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir (Mulyasa, 2014: 25). Kemampuan kognitif merupakan kesanggupan peserta didik dalam ranah kognitif berisi perilaku atau sikap yang lebih menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berfikir yang mencakup kematangan berfikir tingkat rendah atau Lower Order Thinking Skills (LOTS) mengingat disimbolkan dengan C1, memahami atau pemahaman C2, dan mengaplikasikan C3, selanjutnya ada seberapa indikator dari kemampuan kognitif tingkat tinggi Higher Order Thinking Skills (HOTS) yakni kesanggupan menganalisis C4, mengevaluasi C5, serta mencipta C6 berdasarkan teori taksonomi Bloom yang telah direvisi. Keenam kategori tersebut merupakan indikator kognitif seseorang.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah faktor lingkungan. Lingkungan yang sangat memengaruhi bertumbuh kembangnya seorang anak adalah lingkungan keluarga, latar belakang pendidikan orang tua. Semakin tinggi pendidikan terakhir orang tua akan semakin baik cara pengasuhan anak karena wawasan mereka yang lebih luas dan akibatnya perkembangan anak menjadi positif (Latuconsina, 2018: 3). Salah satu hal yang dapat merangsang perkembangan kemampuan kognitif adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Adanya inovasi dan variasi dari pendidik dalam menerapkan media pembelajaran akan memberi kemudahan bagi pendidik dalam menyampaikan materi, dengan begitu pendidik tidak hanya menyampaikan materi dengan ceramah atau hanya membaca Lembar Kerja Siswa (LKS) saja, tapi pendidik juga bisa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi dan melakukan tanya jawab (Novi Triana Habsari dan Khoirul Huda, 2018: 361). Pendidik maupun peserta didik merupakan

pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil maksimal apabila proses pembelajaran berjalan secara efektif. Pendidik dituntut untuk mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efisien, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial erat hubungannya dengan interaksi sesama manusia. Melalui mata pelajaran ini diharapkan murid bisa bergaul dan berinteraksi dengan orang lain serta bisa berkomunikasi dengan baik dengan manusia lainnya. Selain itu ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk mengembangkan sebuah potensi siswa agar tahu terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan terampil mengatasi setiap semua masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Berdasarkan sebuah pendapat tersebut dibidang studi ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk mendidik siswa agar menjadi warga negara yang baik dan bisa memiliki keterampilan sosial yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab pada diri sendiri maupun negara (Schweitzer & Schreiner, 2020).

Ilmu pengetahuan sosial adalah sebuah bidang studi yang dimana mempelajari dan menganalisis gejala maupun masalah sosial yang ada di dalam masyarakat, ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu, atau juga ilmu pengetahuan sosial bisa disebut dengan ilmu yang mempelajari semua konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan seorang masyarakat dan lingkungannya. Selain itu lagi ilmu pengetahuan sosial mempelajari mengenai cara agar dapat mampu berpikir dengan kritis dan logis, mampu memecahkan sebuah masalah di dalam lingkungan dan keterampilan dalam kehidupan sosial (Utari & Degeng, 2018). Untuk mempelajari materi ini di perlukan beberapa metode bervariasi karena pada umumnya Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang membosankan karena berupa hafalan dan mayoritas bacaan. Sehingga guru harus memiliki inisiatif ataupun inovasi untuk menggunakan media

pembelajaran yang menarik murid untuk belajar materi ini dan membuat murid berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Lingkungan yang kekurangan sarana dan prasarana menjadi target penelitian ini dikarenakan pada sekolah tersebut, tenaga pendidik yang ada tidak memberikan media-media yang mampu menunjang proses belajar mengajar sehingga murid kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan permainan tiap pembelajarannya. Permainan yang diberikan bersifat santai sehingga suasana belajar yang menyenangkan dan penuh keaktifan dari murid dapat terjadi. Suasana belajar yang menyenangkan dapat menjadi umpan untuk ketuntasan hasil belajar murid. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang mampu membuat murid menjadi lebih tertarik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan di MTs Taufiqiyah Kemuning, dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan papan tulis dan mengandalkan buku paket. Guru menjelaskan materi yang telah ada di buku paket dan memberikan tugas sesuai yang ada dalam buku paket. Bahkan dalam suatu proses pembelajaran papan tulispun tidak digunakan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Hal ini juga membuat murid mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar murid tidak mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian sumatif nya tergolong rendah sehingga peneliti akan mengembangkan media ular tangga khususnya pada materi ASEAN, Interaksi Sosial dan Pluralitas masyarakat Indonesia, dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada ranah kognitif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menjadi alat bantu bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Namun peneliti hanya fokus pada hasil belajar ranah kognitif saja karena hal ini berkaitan

dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII Mts Taufiqiyah Kemuning Kranggan Ngajum".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian sebagaimana yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah, yaitu:

1. Guru menggunakan model konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi).
2. Kurangnya pengembangan dan pemanfaatan media oleh guru, serta penggunaan media yang tidak bervariasi.
3. Permainan Ular Tangga belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di MTs Taufiqiyah.

C. Batasan Masalah

Keterbatasan peneliti menjadi hambatan untuk menjangkau semua permasalahan yang ada, maka dari itu diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan yang akan diteliti jelas. Pembatasan dari penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu media ular tangga yang berisikan tentang materi Mengenai negara-negara ASEAN, Mobilitas Sosial dan Pluralitas Masyarakat Indonesia.
2. Fokus penelitian pada hasil belajar hanya pada ranah kognitif saja karena adanya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Taufiqiyah Kemuning Kranggan Ngajum?

2. Bagaimana pengembangan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII MTS Taufiqiyah Kemuning Kranggan Ngajum?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Untuk menghasilkan media ular tangga yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS pada kelas VIII MTs Taufiqiyah Kemuning Kranggan Ngajum.

F. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam mata pelajaran IPS Kelas VIII Semester 1. Beberapa uraian mengenai spesifikasi produk diantaranya:

1. Media ular tangga ini dibuat dari bahan banner Flexy ukuran 2x2 meter, berbentuk persegi yang memiliki 30 kotak persegi di dalamnya. Dalam 30 kotak tersebut terdapat tiga warna kartu yang disebar yakni warna merah untuk materi mengenal negara-negara ASEAN, warna kuning untuk materi mobilitas sosial, dan warna hijau untuk materi pluralitas masyarakat indonesia. Dalam setiap kartu berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh murid.
2. Banner ular tangga berbentuk seperti permainan ular tangga pada umumnya yang di dalamnya ada kolom kotak-kotak dengan berbagai macam warna serta dilengkapi dengan gambar ular yang berfungsi untuk turun ke kolom yang dituju dan gambar tangga berfungsi untuk naik sampai ke kolom yang di tuju, hanya saja ada beberapa ilustrasi gambar tentang materi IPS dan dicetak dengan banner ukuran besar.
3. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada kolom atau kotak dalam banner ular tangga.

4. Dalam permainan ular tangga terdapat 15 kartu soal dan 15 kartu jawaban. Kartu soal diberikan ketika pemain berhenti pada kota yang berisikan soal, setelah mereka menjawab selanjutnya guru memberikan kartu jawaban untuk memastikan jawaban yang diberikan benar atau salah. Jika jawaban benar pemain mendapatkan skor (+) jika salah mendapatkan skor (-). Diakhir permainan guru akan memberikan apresiasi untuk pemain yang berhasil menyelesaikan misi di angka 30 dan pemain yang paling banyak mengumpulkan skor (+).

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini adalah:

1. Manfaat/signifikansi dari segi Teori
 - a. Sebagai bahan informasi yang bermanfaat dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya
 - b. Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berupa permainan serta penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik
2. Manfaat/signifikansi dari segi kebijakan

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS Kelas VIII MTS Taufiqiyah Kemuning Kranggan Ngajum.

3. Manfaat/signifikansi dari segi praktik
 - a. Bagi peserta didik dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda, menyenangkan, dan membuatnya menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar
 - b. Bagi pendidik, sebagai bahan masukan mengenai media pembelajaran yang dapat dikemas terpadu dengan permainan sehingga menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta menjadi referensi dalam meningkatkan hasil belajar murid terhadap pembelajaran di kelas

- c. Bagi peneliti dapat memberikan gambaran mengenai hasil belajar murid melalui media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan sebagai bahan kajian bagi peneliti yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran
 - d. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas sekolah yang ditunjang oleh keberhasilan prestasi siswa.
4. Manfaat/signifikansi dari segi isu serta aksi sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga di sekolah sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga-lembaga formal maupun non formal. Dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti.

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Ular Tangga

Menurut Affandi (2018 : 98) Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik murid dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi murid.

2. Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2013 : 148) indikator hasil belajar yaitu nilai belajar siswa. Yang terkait dalam tiga ranah diantaranya:

a. Ranah Kognitif (pengetahuan)

Muhibbin Syah (2013 : 149) dalam bukunya kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif ialah peroleh, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam ranah kognitif, seseorang bisa dilihat dari pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisa dan sintesis.

b. Ranah Afektif (Rasa)

Menurut Nana Sudjana (2017) Dalam ranah afektif, seseorang dapat dilihat dari penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (panghayatan).

c. Ranah Psikomotorik

Dalam ranah psikomotor, seseorang dapat dilihat dari keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal. (Sanjaya, 2019:18)

Namun peneliti hanya fokus pada hasil belajar ranah kognitif saja karena hal ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran.

3. Kemampuan Kognitif

Menurut Anissatul (2020 : 32) Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan. Dalam Taksonomi Bloom, ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan yang disusun secara urutan tingkatan dari rendah ke tingkatan tinggi, yaitu:

- a. Pengetahuan (C1)
- b. Pemahaman (C2)
- c. Penerapan (C3)
- d. Analisis (C4)
- e. Evaluasi (C5)
- f. Mencipta (C6)

Dari enam tingkatan kemampuan kognitif yang telah dijelaskan, hanya empat tingkatan kemampuan kognitif yang dapat peneliti gunakan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik kelas VIII MTs Taufiqiyah Kemuning.

Sedangkan untuk evaluasi (C5) dan mencipta (C6) belum dapat peneliti gunakan dikarenakan dari hasil observasi awal soal ulangan harian yang diberikan pendidik kepada peserta didik hanya mencakup C1, C2, C3, dan C4.

4. Pembelajaran IPS

Menurut Prihantini (2020: 19) Pembelajaran IPS merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk menyampaikan mata pembelajaran yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diorganisasikan dengan satu pendekatan interdisipliner, multidisipliner, atau transdisipliner dari ilmu–ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, politik, hukum, budaya, psikologi sosial, ekologi).