

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR IPS KELAS IV SD DONOTIRTO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Purwaningsih, Siti Maisaroh

Universitas PGRI Yogyakarta

(Purwa92@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran, mengetahui tingkat kelayakan produk, mengetahui respon siswa, dan mengetahui peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Donotirto, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta kelas 4, dengan melibatkan 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, kuesioner, observasi, dan wawancara tidak terstruktur. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil kelayakan diperoleh dari penilaian 2 ahli materi dengan persentase 88% dan 85% dengan kategori sangat layak, ahli media persentase 87% dengan kategori sangat layak. Hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran pada uji terbatas diperoleh persentase 87% dengan kategori sangat menarik, sedangkan pada uji kelompok besar yaitu 93% dengan kategori sangat menarik. Selain itu siswa juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter disetiap permainannya yaitu dari keempat aspek nilai jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab dengan perolehan nilai 81 masuk ke dalam kategori baik. Nilai rata-rata pretes 6,4, sedangkan rata-rata postes adalah 8,5. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan dianggap layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Ular Tangga, Pendidikan Karakter

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan usaha yang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran jenjang tingkat pertama dalam program pendidikan dasar sembilan tahun sehingga sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pengetahuan siswa ke perkembangan selanjutnya. Memasuki abad ke-21 banyak diperbincangkan mengenai pendidikan karakter di Indonesia yang semakin menurun. Rendahnya karakter di Indonesia ini menjadi perhatian semua pihak. Pendidikan merupakan salah satu solusi untuk menanggulangi masalah di atas. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya sebatas mengembangkan aspek kognitifnya. Siswa juga harus mengembangkan aspek afektif dan psikomotoriknya yang akan berpengaruh pada perkembangan pembentukan karakter siswa. Berbagai upaya perlu dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, di antaranya melakukan pembaharuan dibidang pendidikan, terutama pengembangan pembelajaran yang digunakan di lembaga-lembaga sekolah.

Upaya dalam pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran perlu dilakukan namun tidak hanya berfokus pada fasilitas pendidikan, tetapi juga pada sarana nonfisik seperti keterampilan dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia, pengembangan kualitas tenaga kependidikan, dan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diembannya. Peran guru dalam menerapkan pembelajaran aktif dituntut agar kreatif dalam mengelola pembelajaran dan menyiapkan media yang sesuai dengan pembelajaran. Keberhasilan dari tiap pembelajaran tidak lepas dari usaha guru dan siswa itu sendiri.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberikan kebebasan guru untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, kreativitas, dan perhatian siswa. Menurut Bambang

Warsito (2008: 123) “media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seseorang pengembang mata pelajaran (program pembelajaran) dengan siswa.” Adapun yang dimaksud interaksi adalah terjadinya suatu proses belajar pada diri siswa pada saat menggunakan atau memanfaatkan media. Seorang guru yang menerapkan strategi dan media pembelajaran yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa baik berupa metode maupun pendekatan melalui alat bantu media.

Kompetensi guru dalam menentukan media pembelajaran harus diperhatikan. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan sarana penghubung yang digunakan oleh seorang guru untuk berkomunikasi dengan siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan media berbasis pendidikan karakter dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD Donotirto, pada hari Selasa, tanggal 15 Maret 2016, pukul 09.00 WIB, menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS belum dilakukan, siswa masih fokus pada guru. Hal ini dikarenakan minimnya fasilitas dan guru yang masih cenderung memberikan pembelajaran secara konvensional. Kurang adanya variasi media pembelajaran membuat proses pembelajaran siswa cenderung bosan dan kurang tertarik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini ditunjukkan dengan sikap siswa yang diam saat berada di kelas, mengobrol sendiri, bahkan mengantuk di dalam kelas. Hal tersebut berdampak pada nilai prestasi siswa yang cenderung kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Rata-rata nilai mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Donotirto yaitu 65.

Melihat hasil tersebut maka perlu adanya inovasi pembelajaran yang mampu

meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Donotirto. Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar siswa tertarik mempelajari IPS, karena ilmu sosial sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya dengan penanaman karakter dalam sebuah media pembelajaran berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, perlu untuk menyelipkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dengan berbasis pendidikan karakter, media tersebut adalah ular tangga. Pendidikan karakter berupa nilai karakter yang diterapkan dalam lingkungan pendidikan akan memiliki dampak langsung pada prestasi belajar. Meningkatnya hasil belajar afektif memicu pula meningkatnya prestasi belajar kognitif.

Media permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kondisi di atas. Hal ini didasarkan pertimbangan bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan. Siswa SD sangat senang apabila diajak bermain. Belajar IPS akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Pertimbangan lain yaitu dalam permainan ular tangga terkandung pesan moral yang sangat penting bagi kehidupan siswa. Metode bermain berfungsi untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, dan norma. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS. Nilai karakter yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran ular tangga ini adalah jujur, disiplin, kerja keras dan tanggung jawab. Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan media permainan ular tangga dengan bahan *banner* yang berukuran cukup besar sehingga terlihat menarik. Pemilihan media pembelajaran ular tangga menjadi alternatif karena pada usia SD siswa senang dengan permainan.

Oleh karena itu dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga selain siswa menerima materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut juga sekaligus dapat bermain. Pada media pembelajaran ular tangga ini terdapat papan kotak yang dibagi menjadi beberapa bagian dalam bentuk segienam dan diberi gambar sesuai dengan materi serta tangga dan ular yang menghubungkan tiap kotak. Ada beberapa pemain dalam media ular tangga ini. Pion dalam media ular tangga ini adalah siswa langsung, sehingga akan terlihat berbeda dari permainan ular tangga pada umumnya. Setiap kotak berisi materi sekaligus pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Donotirto pada Kompetensi Dasar “mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya”.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV dibatasi pada kompetensi dasar “Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya”. Pembatasan pada kompetensi dasar ini dikarenakan materi yang diajarkan merupakan materi yang membutuhkan banyak contoh visual dan siswa dapat berinteraksi dalam lingkungan sekitar sehingga mampu memperkaya pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV SD Donotirto?; 2) bagaimana tingkat kelayakan produk media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada

mata pelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar kelas IV SD Donotirto yang dikembangkan?; 3) bagaimana respon siswa terhadap media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar kelas IV SD Donotirto yang dikembangkan?; 4) seberapa besar penguatan nilai karakter dalam media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar IPS?; 5) adakah peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter?

B. KAJIAN TEORI

Proses pembelajaran merupakan salah satu proses komunikasi, oleh karena itu media pembelajaran dapat dipahami sebagai salah satu media komunikasi yang digunakan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 9), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Sukiman (2012: 29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Askalin (2013: 46) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh Nusantara. Iva Rifa (2012: 95) game ular tangga bertujuan agar siswa belajar secara menyenangkan. Menurut Suyadi (2013: 6) “pendidikan karakter dapat diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam mengetahui kebenaran atau kebaikan, mencintainya dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Muchlas dan Hariyanto (2013: 45) “pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik

untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, serta rasa, dan karsa.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2012: 119), prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Menurut Fathurrohman dan Sulistyorini (2012: 23), prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Rudy Gunawan (2013: 17), hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Donotirto yang beralamat di Bangunjiwo, Kasihan, Bantul. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran ular tangga mengadopsi langkah-langkah R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:407).

Menurut Sugiyono (2015:407), langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri dari: potensi dan masalah, pengumpulan data, produk desain, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, dan produk massal. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yaitu : potensi dan masalah, pengumpulan data, produk desain, validasi desain, revisi desain, pretes, ujicoba

produk terbatas, ujicoba produk kelompok besar, postes, angket respon siswa, revisi produk, dan produk akhir.

Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Donotirto dengan jumlah keseluruhan 26 siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu teknik tes, angket, observasi, dan wawancara tidak terstruktur. Sedangkan instrumen tes yang digunakan adalah instrumen tes, lembar angket, lembar observasi, dan lembar wawancara tidak terstruktur.

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian akan dianalisis dengan statistik kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan skala lima.

Tabel 1. Tabel Interval Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Interval skor	Kriteria
85% - 100%	Sangat Layak
75% - 84%	Layak
60% - 74%	Cukup Layak
40% - 59%	Tidak Layak
0% - 39%	Sangat tidak Layak

Ket: Sunarti & Selly Rahmawati, (2014: 191)

Analisis kualitas dan kelayakan produk dilakukan dengan cara menghitung menghitung skor rata-rata penilaian kelayakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skorperolehan}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$$

Analisis data hasil angket respon siswa menggunakan analisis statistik deskriptif. Langkah pertama adalah mengubah pertanyaan “ya” dan “tidak” menjadi skor 0 dan 1. Untuk pertanyaan negatif, jawaban “ya” = 0 dan jawaban “tidak” =1. Sedangkan pertanyaan positif, jawaban “ya”= 1 dan jawaban “tidak” = 0. Persentase respon siswa dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skorperolehan}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Tabel Interval Penilaian Respon Siswa

Interval skor	Kriteria
85% - 100%	Sangat Menarik
75% - 84%	Menarik
60% - 74%	Cukup Menarik
40% - 59%	Tidak Menarik
0% - 39%	Sangat tidak Menarik

Di dalam analisis tes digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa melalui pretes dan postes. Soal dalam pretes dan postes berupa tes tertulis pilihan ganda. Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata nilai pretes dan postes adalah:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh siswa

$\sum N$: Jumlah siswa

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Desain produk pengembangan media pembelajaran ini meliputi: papan media ular tangga, dadu, papan peraturan permainan, dan tempat penyimpanan media. Media pembelajarannya sendiri menggunakan *Corel Draw X4*. Penggunaan *Corel Draw X4* dapat dijadikan pilihan utama untuk pembuatan desain permainan ular tangga. Pilihan warna yang beraneka ragam, secara lebih spesifik memiliki pewarnaan ceria yang sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV. Media pembelajaran ular tangga ini dicetak dalam ukuran yaitu 200cm x 240cm menggunakan bahan *banner*.

Bahan baku dadu terbuat dari *sterofoam*, dengan ukuran yaitu 15cm x 15cm. Papan peraturan permainan sendiri menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Word 2007*. Jenis *font* yang digunakan dalam papan peraturan ini adalah *Berlin Sans FB*, dengan ukuran 12. Bahan yang digunakan adalah kertas glossy ivory 310, dan papan peraturan permainan ini dicetak dalam kertas ukuran A4. Bahan baku tempat penyimpanan media pembelajaran ular tangga yaitu paralon dengan ukuran 3 inchi, dan panjang 210 cm. paralon dilapisi dengan skorlet warna hitam.

Setelah masalah sudah diketahui, langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan data atau informasi yang dapat dijadikan sebagai alat pendukung data untuk membantu dalam perencanaan membuat media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur yang melibatkan guru dan siswa kelas IV SD Donotirto. Ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 orang. Ahli materi 1 dilakukan oleh guru IPS SD yaitu Ibu Bakti Widiasih, S.Pd., pada hari Sabtu, tanggal 7 Mei 2016. Sedangkan ahli materi 2 dilakukan oleh guru kelas SD Donotirto yaitu Bapak Ilham Sawabi, S.Pd., pada hari Senin, tanggal 9 Mei 2016. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa produk media ular tangga berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat layak” dengan persentase 88% dan 85%.

Hasil kelayakan media pembelajaran dinilai menggunakan angket skala lima. Penilaian kelayakan dilihat dari aspek tampilan yang meliputi ketepatan pemilihan warna, ketepatan pemilihan jenis teks, ketepatan ukuran huruf, ketepatan pemilihan gambar, kualitas pemilihan bahan, serta kejelasan gambar dan tulisan, sedangkan dari aspek pembelajaran yaitu kemudahan penggunaan media dan kejelasan petunjuk penggunaan. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa produk media ular tangga berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat layak” dengan persentase 87%.

Tabel 3. Rekapitulasi Kelayakan Media

No	Sumber Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Validasi ahli materi oleh pakar	88%	Sangat layak
2.	Validasi ahli materi oleh guru	85%	Sangat layak
3.	Validasi oleh ahli media	87%	Sangat layak

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli langkah selanjutnya yaitu, media pembelajaran ular tangga diujicobakan terhadap siswa. Sebelum diujicobakan terlebih dahulu diberikan soal pretes untuk mengukur seberapa pemahaman siswa terhadap materi IPS tentang mengenal teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Setelah dilakukan pretes dipertemuan selanjutnya yaitu dilakukan ujicoba kelompok kecil terhadap lima orang siswa untuk mengetahui seberapa menarik produk yang dikembangkan. Pertemuan pertama siswa merasa senang melihat media ular tangga yang disajikan. Di samping itu penyajian warna dan gambar pada media membuat siswa antusias untuk melakukan permainan.

Selain melakukan permainan, guru mengamati apakah siswa dalam bermain sudah menanamkan nilai karakter seperti jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab. Karakter siswa yang diamati saat menggunakan media pembelajaran pada ujicoba kelompok kecil yaitu sebanyak lima siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan yaitu dari empat aspek dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai dari 4 karakter tersebut adalah perolehan skor 49 dari jumlah skor maksimal 60, dengan nilai 80 sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata penanaman karakter siswa saat permainan adalah cukup.

Pada ujicoba kelompok kecil siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk mengetahui media tersebut sudah menarik atau belum menarik. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengisian angket diperoleh total skor 74 dengan persentase sebesar 87% sehingga masuk dalam kategori sangat menarik.

Dari hasil respon siswa terlihat bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter sangat menarik. Selanjutnya yaitu dilakukan ujicoba dalam jumlah besar yaitu seluruh siswa kelas IV sebanyak 26 orang. Setelah dilakukan pengamatan karakter pada kelompok kecil, selanjutnya adalah dilakukan pengamatan pada kelompok yang luas yaitu seluruh siswa kelas IV sebanyak 26 orang. Dari hasil pengamatan yang dilakukan diperoleh skor 68 dari jumlah skor maksimal 312 dengan nilai 87 pada aspek jujur, skor 62 dengan nilai 79 aspek disiplin, skor 62 dengan nilai 79 aspek kerja keras, dan skor 61 dengan nilai 78 pada aspek tanggung jawab. Sesuai dengan pedoman penilaian, pada penilaian karakter ini maka dapat disimpulkan bahwa penanaman karakter siswa setelah melakukan permainan rata-rata nilai karakter masuk dalam kategori baik yaitu skor 252 dari jumlah maksimal 312 dengan nilai 81.

Tabel 4. Rekapitulasi Karakter Siswa

No	Aspek	Nilai	
		Kel. Kecil	Kel. Besar
1.	Kejujuran	100	87
2.	Disiplin	73	79
3.	Kerja keras	73	79
4.	Tanggung jawab	73	78
Jumlah		319	323
Rata-rata		80	81
Kategori		Cukup	Baik

Angket respon siswa terhadap media pembelajaran setelah diujicoba dikelompok kecil, selanjutnya diujikan secara luas (kelompok besar) yaitu siswa kelas IV sebanyak 26 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengisian angket diperoleh total skor 412 dengan persentase sebesar 93% sehingga masuk dalam kategori sangat menarik.

Tabel 5. Rekapitulasi Respon Siswa

No	Butir	Skor	
		Kel. Kecil	K. Besar
1	1	5	25
2	2	5	26
3	3	5	25
4	4	5	22
5	5	5	25
6	6	5	25
7	7	5	26
8	8	5	25
9	9	5	25
10	10	5	26
11	11	5	21

12	12	5	24
13	13	3	26
14	14	3	26
15	15	5	26
16	16	2	24
17	17	1	17
Jumlah		74	413
Persentase		87%	93%
Kriteria		Sangat Menarik	Sangat Menarik

Pretes dan postes digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Ketika terjadi peningkatan membuktikan bahwa media pembelajaran akan mempengaruhi nilai yang diperoleh siswa yaitu menjadi maksimal. Dilihat dari perolehan nilai pretes maupun postes terjadi perbedaan rata-rata skor, hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata perolehan nilai yaitu dari 6,4 menjadi 8,5.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dikembangkan melalui 10 langkah yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk (terbatas), angket respon, ujicoba produk (kelompok besar), revisi produk, dan produk akhir.
2. Dari hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dengan kategori sangat layak dengan skor rata-rata yang diberikan oleh ahli media yaitu 87% kategori sangat layak, ahli materi 1 yaitu 88% kategori sangat layak, dan ahli materi 2 yaitu 85% kategori

sangat layak. Sehingga media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan pada ujicoba terbatas adalah sangat menarik, dengan total skor 74 dan persentase sebesar 87%. Respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan pada ujicoba kelompok besar adalah sangat menarik, dengan total skor 413 dan persentase sebesar 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.
4. Hasil dari nilai karakter, siswa mampu menanamkan nilai-nilai karakter disetiap permainannya yaitu dari keempat aspek nilai jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab dengan perolehan nilai 81 masuk ke dalam kategori baik.
5. Hasil perolehan nilai rata-rata pretes dari keseluruhan siswa yaitu 6,4. Sedangkan perolehan nilai rata-rata postes dari keseluruhan siswa yaitu 8,5. Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata pretes dan postes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.

Selanjutnya dapat diajukan beberapa saran yaitu: pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk materi IPS yang lain, agar lebih mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan karakter yang dikembangkan dalam media pembelajaran ular tangga sebaiknya ditambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Prasetyo Nugroho. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya". *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Online), Vol. 1, No 1, ISSN 2338-0691, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diunduh 18 Mei 2016)
- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Nyo-nyo.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- _____. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Hamdani Hamid dan Beni Ahmad Saebani. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA
- Iva Rifa. 2012. *Koleksi Game Edukatif di dalam dan di luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Muchlas Samani dan Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Mulyasa. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Novan Ardy Wiyani. 2013. *Konsep, Praktik, & Strategi Membumikan Pendidikan Karakter Di SD*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifqi Fatihatul Karimah. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/Mts Klas VIII". *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Online), Vol. 2, No 1, ISSN 2338-0691, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diunduh 18 Mei 2016)
- Rudy Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: ALFABETA.
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sri Narwanti. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Yumarlin. 2013. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik*, (Online), Vol. 3, No 1, ISSN 2088-3676, (<http://jurnalteknik.janabadra.ac.id>, diunduh 4 Mei 2016)
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: PT Skripta Media Creative.