

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

SKRIPSI



Oleh

Purwaningsih

NPM 12144600017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

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

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Yogyakarta untuk memenuhi salah satu
persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Purwaningsih

NPM.12144600017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

2016

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*. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan metode Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk (terbatas), angket respon siswa, ujicoba produk (kelompok besar), revisi produk, dan produk akhir. 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.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter berhasil dikembangkan melalui beberapa langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk (terbatas), angket respon siswa, ujicoba produk (kelompok besar), revisi produk, dan produk akhir. 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

ABSTRACT

The purpose of this research were to know the developing of learning media, to know the level of expediency product, to know the students response, and to know the raising of average the students achievement after using learning media of snake-ladder based on character educational based.

Kind of this research was Research and Development. Developing of media done used Borg and Gall method that consisted of 10 steps they were ; potential and problem, data accumulation, product design, validation, design revision, product experiment (limited) design, questionnaire students response, product experiment (big group), product revision, and final product. This research was conducted at Donotirto Elementary School, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta, with involved 26 students of IV class. Data collection technique used test, questionnaire, observation, and unstructured interview. The data analysis used descriptive statistics.

Based on this research showed that learning media of snake-ladder based on character education is developed successfully through several steps, they were: potential and problem, data accumulation, product design, validation design, revision design, experiment the product (limited), questionnaire students response, experiment the product (big group), product revision, and final product. The result of obtained the feasibility assessment from 2nd subject matter expert with percentage 88% and 85% with a very decent category, expert of media percentage 87% with a very decent category. The result from student's response about learning media in the limited experiment gained percentage 87% with the interesting category, whereas in the big group experiment was 93% with the interesting category. In addition, students are also able to grow the character values in each of the game which covered four aspects such as honesty, discipline, hard work, and responsibility with score 81 (good category). The average of pre-test was 6,4. While the average of post-test was 8,5. Those learning of snake-ladder developed based on character education considered eligible as a medium of learning.

Key words: Learning Media Development, Snake Ladder, Character Education

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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



Yogyakarta, 23 Juni 2016

Pembimbing

**Siti Maisaroh, S.E., M.Pd
NIS. 19690916 200204 2 001**

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI

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



Oleh

PURWANINGSIH

NPM. 12144600017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 26 Juli 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

| | Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|------------|--------------------------------|--------------|----------|
| Ketua | : Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A | | 9/8-2016 |
| Sekretaris | : Taufik Muhtarom, M.Pd | | 9/8/2016 |
| Penguji I | : Ari Wibowo, M.Pd | | 1-8-2016 |
| Penguji II | : Siti Maisaroh, S.E. M.Pd | | 3/8-2016 |

Yogyakarta, 26 Juli 2016

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Yogyakarta

Dekan,



Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A.

NIP. 19570310 198503 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Purwaningsih

NPM : 12144600017

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis

Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS

Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pemikirannya saya sendiri.

Yogyakarta, 23 Juni 2016
Yang membuat pernyataan,



Purwaningsih

NPM 12144600017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ *Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), maka tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al Insyirah : 6-8)*
- ❖ *Spirit never die (by : Purwaningsih)*

Persembahan :

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Mardi Wiyono & Ibu Pariyem
2. Kakakku dan keponakanku, Purwanti Sarwo Wastiti, Lanjar Widodo, dan Salma Aisyah Fatimah
3. Sahabat-sahabatku Andriyas Kumoro Dewi, Riski Utami, Nur Fitri Barokah, Silvia Trisnawati, Trisni Kurniasih, dan Woro Priambodo yang telah memberikan kebersamaan yang hangat, dan dukungan yang luar biasa
4. Teman-teman PGSD angkatan 2012, khususnya A1-12 yang selalu memberikan motivasi untukku
5. Serta Almamater tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan taufik-Nya kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kelas IV SD Donotirto Tahun Ajaran 2015/2016” dapat penulis selesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Buchory MS., M.Pd. Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta dan telah memberikan seluruh fasilitas untuk mendukung studi.
2. Dra. Hj. Nur Wahyumiani, M.A. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dhiniaty Gularso, S.Si., M.Pd. Ketua Program Studi PGSD UPY, yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pengesahan pada skripsi ini.
4. Siti Maisaroh, S.E., M.Pd. Dosen pembimbing skripsi, yang telah membantu, memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. Agus Purwanto, S.Pd. kepala SD Donotirto, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.

6. Ilham Sawabi, S.Pd. wali kelas IV SD Donotirto, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Ibu Bekti Widiasih, S.Pd. selaku validator pembelajaran IPS yang telah memberikan bantuan dalam penelitian ini.
8. Seluruh siswa kelas IV SD Donotirto atas partisipasi dan kerjasamanya selama ini.
9. Segenap pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih untuk bantuan dan dukungannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak keterbatasan dan kekurangannya, maka penulis sangat membutuhkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 23 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| ABSTRAK | ii |
| <i>ABSTRACT</i> | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI..... | v |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | vi |
| HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 9 |
| G. Manfaat Penelitian | 9 |
| H. Asumsi Pengembangan | 12 |

| | |
|---|----|
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 13 |
| A. Kajian Teori | 13 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2. Ular Tangga..... | 19 |
| 3. Pendidikan Karakter..... | 25 |
| 4. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter .. | 30 |
| 5. Prestasi Belajar..... | 31 |
| 6. Ilmu Pengetahuan Sosial..... | 34 |
| 7. Prestasi Belajar IPS | 36 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan | 37 |
| C. Kerangka Berpikir..... | 39 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 42 |
| A. Model Pengembangan..... | 42 |
| B. Prosedur Pengembangan | 42 |
| C. Desain Ujicoba Produk | 48 |
| D. Desain Ujicoba | 48 |
| E. Subjek Ujicoba..... | 49 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 50 |
| G. Instrumen Penelitian..... | 51 |
| H. Teknik Analisis Data..... | 54 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 57 |
| A. Hasil Penelitian | 57 |
| 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran | 57 |

| | |
|--|----|
| 2. Hasil Kelayakan Produk Media Pembelajaran ditinjau oleh Ahli Materi | 63 |
| 3. Hasil Kelayakan Media oleh Ahli Media | 64 |
| 4. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran..... | 65 |
| 5. Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga.. | 65 |
| 6. Karakter Siswa | 68 |
| 7. Prestasi Belajar Siswa | 70 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 72 |
| BAB V KESIMPULAN, KETERBATASAN, DAN SARAN..... | 81 |
| A. Kesimpulan | 81 |
| B. Keterbatasan..... | 82 |
| C. Saran..... | 83 |
| DAFTAR PUSTAKA | 84 |
| LAMPIRAN..... | 86 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1 : Nilai-Nilai Karakter | 29 |
| Tabel 2 : Kisi-Kisi Lembar Validasi untuk Ahli Materi | 52 |
| Tabel 3 : Kisi-Kisi Lembar Validasi untuk Ahli Media..... | 53 |
| Tabel 4 : Penilaian Skor Angket Respon Siswa..... | 53 |
| Tabel 5 : Interval Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran | 55 |
| Tabel 6 : Interval Penilaian Respon Siswa..... | 55 |
| Tabel 7 : Hasil Wawancara Tidak Terstruktur dengan Guru dan Siswa..... | 58 |
| Tabel 8 : Validasi Ahli Materi Oleh Guru IPS..... | 63 |
| Tabel 9 : Validasi Ahli Materi Oleh Guru Kelas | 63 |
| Tabel 10: Validasi Ahli Media Oleh Dosen..... | 65 |
| Tabel 11: Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran | 65 |
| Tabel 12 : Hasil Respon Siswa Pada Ujicoba Kelompok Terbatas | 66 |
| Tabel 13: Hasil Respon Siswa Pada Ujicoba Kelompok Besar | 67 |
| Tabel 14: Kategori Pengamatan Karakter Siswa Selama Permainan | 68 |
| Tabel 15: Hasil Pengamatan Karakter Kelompok Kecil..... | 69 |
| Tabel 16: Hasil Pengamatan Karakter Kelompok Besar | 70 |
| Tabel 17: Rata-Rata Prestasi Belajar Siswa..... | 71 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1 : Bagan Kerangka Berpikir..... | 41 |
| Gambar 2 : Alur Penelitian | 43 |
| Gambar 3 : Ujicoba Menggunakan Produk..... | 49 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1 : Surat Ijin Penelitian Dari UPY | 87 |
| Lampiran 2 : Surat Ijin Penelitian Dari BAPPEDA Bantul | 88 |
| Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 89 |
| Lampiran 4 : Hasil Wawancara Tidak Terstruktur..... | 90 |
| Lampiran 5 : Lembar Validasi Silabus..... | 91 |
| Lampiran 6 : Silabus..... | 93 |
| Lampiran 7 : Lembar Validasi RPP | 99 |
| Lampiran 8 : RPP | 101 |
| Lampiran 9 : Hasil Validasi Instrumen Kelayakan Produk..... | 114 |
| Lampiran 10 : Hasil Validasi Materi Oleh Guru IPS | 116 |
| Lampiran 11 : Hasil Validasi Materi Oleh Guru Kelas IV..... | 119 |
| Lampiran 12 : Hasil Validasi Media Oleh Dosen | 122 |
| Lampiran 13 : Hasil Validasi Angket Respon Siswa..... | 124 |
| Lampiran 14 : Kisi-Kisi Angket Respon Siswa | 126 |
| Lampiran 15 : Angket Respon Siswa | 127 |
| Lampiran 16 : Hasil Rekapitulasi Respon Siswa | 131 |
| Lampiran 17 : Hasil Validasi Soal | 133 |
| Lampiran 18 : Kisi-Kisi Soal..... | 135 |
| Lampiran 19 : Kunci Jawaban..... | 136 |
| Lampiran 20 : Soal Pretes-Postes | 137 |
| Lampiran 21 : Rata-Rata Nilai Pretes..... | 146 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 22 : Rata-Rata Nilai Postes | 147 |
| Lampiran 23 : Nilai Pretes-Postes | 148 |
| Lampiran 24 : Hasil Validasi Lembar Pengamatan Karakter Siswa | 149 |
| Lampiran 25 : Lembar Pengamatan Karakter Siswa..... | 151 |
| Lampiran 26 : Gambar Revisi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran | 153 |
| Lampiran 27 : Gambar Hasil Pengembangan Media Pembelajaran..... | 155 |
| Lampiran 28 : Foto Selama Kegiatan..... | 159 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Kepedulian pada pendidikan karakter telah dirumuskan pada fungsi dan tujuan pendidikan bagi masa depan bangsa Indonesia ini.

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. Melalui pembaharuan tersebut, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih menarik dan kreatif sehingga akan memotivasi siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran aktif akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. 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. Tingkat kemampuan siswa di sekolah yang bervariasi dalam menerima pembelajaran, diharapkan dengan adanya media berbasis pendidikan karakter dapat membantu mempermudah siswa dalam menyerap pesan atau informasi diberikan oleh guru.

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. Selama ini pembelajaran IPS dipandang siswa sebagai kegiatan menghafal. Siswa dituntut mengingat sejarah-sejarah ataupun masalah sosial di lingkungannya tersebut untuk menyelesaikan soal-soal yang disajikan pada lembar kerja siswa. Pembelajaran semacam ini menyebabkan siswa beranggapan bahwa IPS adalah pelajaran yang membosankan, sehingga siswa enggan atau malas belajar IPS. Apalagi jika soal-soal yang harus dikerjakan adalah soal-soal yang tidak atau kurang menyentuh kebutuhan siswa. Oleh karena itu, 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. Karena itu, guru harus mengupayakan situasi dan kondisi yang menyenangkan serta strategi belajar yang 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. Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh Nusantara. Permainan ular tangga dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Media permainan ular tangga sangat mudah dimainkan karena dalam permainan tersebut tidak banyak aturan-aturan. Pemilihan media pembelajaran ular tangga menjadi salah satu alternative karena pada usia SD siswa senang dengan dunia 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 pada Kompetensi Dasar “mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya” kelas IV SD Donotirto.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa:

1. Kurang ada variasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS.
2. Guru masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS.
4. Kurangnya variasi dan media cenderung membuat siswa pasif dan prestasi belajar tidak maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar dapat dikaji dan dibahas lebih mendalam. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pada penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter mata pelajaran IPS kelas IV SD Donotirto, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, 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.
2. Karakter yang dimasukkan dalam media pembelajaran ular tangga ini adalah jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV SD Donotirto.
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar kelas IV SD Donotirto.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar kelas IV SD Donotirto.

4. Mengetahui seberapa besar penguatan nilai karakter dalam media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar IPS.
5. Mengetahui peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka spesifikasi produk yang dikembangkan ini adalah:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS SD Donotirto kelas IV. Karakter yang dikembangkan adalah jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab. Media pembelajaran ular tangga yang dikemas dengan menggunakan *banner* yang disetiap kotaknya berisikan materi-materi tentang mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya
2. Media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan berbasis pendidikan karakter yang dapat membantu dalam menanamkan karakter dalam diri siswa.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan yang positif terhadap pengembangan dunia pendidikan pada umumnya dan pendidikan IPS pada khususnya. Wujud sumbangan tersebut adalah ditemukannya media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS kelas IV kompetensi dasar “mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya” yang perlu dikaji lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberi manfaat dan pengetahuan baru bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut:

a. Bagi guru

- 1) Guru dapat memiliki media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS SD kelas IV.
- 2) Melatih guru dalam merancang pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- 3) Memberikan masukan bagi guru dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa di sekolah.

b. Bagi siswa

- 1) Siswa dapat memahami materi IPS khususnya pada kompetensi dasar “mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya”.

- 2) Siswa dapat memperoleh menanamkan pendidikan karakter dari setiap kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.
- 4) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat menambah media khususnya pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS SD kelas IV dengan kompetensi dasar “mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya”.

d. Bagi peneliti

- 1) Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman melakukan pengembangan media ular tangga berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran IPS SD kelas IV, Kompetensi Dasar “mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya” dengan *Research and Development*.
- 2) Memberikan pengetahuan baru sebagai calon guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan penelitian ini adalah produk ini digunakan hanya untuk anak normal. Media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter berupa media cetak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk siswa SD khususnya pada kompetensi dasar “mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya”. Media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter ini merupakan salah satu media pembelajaran IPS yang diharapkan dapat menyenangkan siswa dalam belajar IPS. Media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter ini di dalamnya terdapat muatan nilai-nilai karakter yang merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter siswa.