

**PEGEMBANGAN MEDIA ULTIBI
(ULAR TANGGA BAHASA INDONESIA)
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA PADA MATERI KERAGAMAN SUKU
BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU DI SDN 7
BANDA ACEH**

Proposal Skripsi

Diajukan sebagai satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**SIFA SALSABILA
1911080042**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIBING

LEMBARAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA ULTIBI(ULAR TANGGA BAHASA INDONESIA) UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAGAMAN
SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU DI SDN 7 BANDA ACEH**

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Banda Aceh, 25 Juli 2023

Pembimbing I



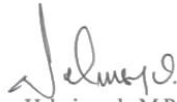
Haris Munandar, M.Pd
NIDN. 1316038901

Pembimbing II



Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Menyetujui,
Ketua Prodi PGSD



Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN. 0101118701

DAFTAR ISI

COVER	
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	I
LEMBAR PERSETUJUAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN.....	III
ABSTRAK.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. . Media Pembelajaran.....	8

1. Macam- macam Media Pembelajaran	9
2. Fungsi Media Pembelajaran	10
B. Media Ular Tangga Bahasa Indonesia	12
1. Komponen pengembangan media permainan ular tangga.....	14
2. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga	15
C.Keaktifan Belajar	18
D. Keberagaman Suku Bangsa	20
E. Kajian Penelitian Yang Relevan	22
F. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan penelitian	26
B. Populasi dan Sampel.....	29
C. Teknik pengumpulan data	30
D. Instrumen Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	60
BAB V_PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian pmbutan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran ini terjadi komunikasi dua arah dalam mempelajari suatu materi pembelajaran, pertama adalah mengajar yang dilakukan oleh guru atau pendidik, sedangkan kedua adalah belajar yang dilakukan oleh siswa atau peserta didik. “Usman dkk, *menjadi guru profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosakarya, 2008),h”.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran tematik menghubungkan ide-ide dengan pengalaman dan lingkungan tempat tinggal siswa dalam proses belajar. “Rusman, *Model- model pembelajarn*. (jakarta: Rajawali Pers,2016), h254”. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan itu sebagai hasil dari proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, kecakapan, dan kebiasaan serta aspek-aspek yang lain yang terjadi pada seseorang yang belajar. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep

yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Belajar mengacu pada apa yang dipelajari oleh individu, sedangkan mengajar mengacu pada apa yang dilakukan oleh guru sebagai pemimpin belajar. kedua kegiatan tersebut menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dan terjadi hubungan timbal balik (interaksi) antara guru dengan siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Proses belajar dilakukan untuk memperoleh hasil belajar. “Sudjana Nana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:2010,h 5-8”). Belajar tersebut dapat diketahui sejauh mana perubahan yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat di jelaskan dengan memahami dua kata yaitu ”hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukan pada suatu perolehan akibat dilakukannya aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. “Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 38-43”

Dalam pembelajaran tematik yang memerlukan keaktifan siswa dalam belajar untuk berfikir aktif dan kreatif tentunya memerlukan media sebagai pendorong pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai pemberi informasi dari pendidik ke peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih tertarik mempelajari suatu materi. Media yang tepat sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Seorang pendidik yang akan mengajarkan peserta didik dituntut

menggunakan media yang bertujuan membantu tersampainya suatu materi. Media yang digunakan merupakan media yang dapat menjadi penghubung antara pendidik dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan peserta didik serta salah seorang guru SD Negeri 7 Banda Aceh diketahui bahwa, peserta didik merasa bosan dan memiliki minat belajar Literasi yang rendah khususnya pada tema 7 subtema 1 keragaman suku bangsa dan Agama di negeriku. Hal ini karena media yang sering digunakan hanya buku paket yang disediakan sekolah dengan gambar dan penjelasan yang belum terlalu luas. Peserta didik sangat ingin mengetahui lebih luas keanekaragaman yang ada di Indonesia, dengan melihat jelas perbedaan suku bangsa baik dari segi bahasa, baju adat, alat musik serta lagu daerah dan kebiasaan masing- masing daerah, namun terkadang penjelasan yang disampaikan pendidik tidak sepenuhnya dipahami peserta didik terlebih lagi dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang kurang lengkap. Oleh karena itu, untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi keragaman suku bangsa dan Agama di negeriku diperlukan suatu media yang dapat membangkitkan minat belajar siswa agar lebih aktif dan tidak monoton serta memudahkan siswa untuk memahami materi. Media yang dapat digunakan salah satunya yaitu media ular tangga. Media 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 pengantar informasi bagi peserta didik. Kelebihan media pembelajaran

ular tangga yaitu peserta didik belajar sambil bermain, peserta didik tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok, memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Rifqi Fatihatul, Supurwoko, Daru Wahyuningsih dalam penelitiannya *JINOP(Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Mei (2015),h 77-89 tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII, mengatakan bahwa media pembelajaran ular tangga fisika pada materi getaran dan gelombang yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE telah berhasil diujicobakan kepada siswa dengan hasil yang sangat baik. Dari hasil kriteria penilaian tersebut dapat diketahui bahwa siswa sangat setuju apabila media ular tangga fisika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Penelitian tersebut juga dikuatkan oleh peneliti lainnya yaitu Hendrik Mentara, Marhadi, Christian Kungku, dalam penelitiannya pada bulan Juli- Desember 2017 tentang pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) Model Terpadu Madani, menunjukkan bahwa bentuk pengembangan media ular tangga yang dikembangkan ini sesuai untuk media pembelajaran penjasorkes di SD Model Terpadu Madani.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga Bahasa Indonesia (ULTIBI) yang terdapat pada tema 7 subtem 1 keragaman suku bangsa dan Agama di negeriku di SD Negeri 7 Banda Aceh. Selain itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena diharapkan dapat ikut berperan dalam

proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya adalah pada materi bahan ajar yang dikembangkan dengan judul **“Pengembangan media ULTIBI(ular tangga Bahasa Indonesia) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di SDN 7 Banda Aceh”**

B. Identifikasi Masalah

Bersarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang inovatif
2. Bahan ajar hanya sebatas buku ajar dari pemerintah
3. Media yang digunakan masih berupa media gambar dan belum pernah menggunakan media berupa permainan ular tangga.

C. Batasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

1. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Penulis mendesain khusus media permainan ular tangga terfokus pada tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

2. Materi dalam penelitian tentang Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku maka peneliti berfokus pada muatan ajar Bahasa Indonesia sesuai dengan media pembelajaran yang ingin peneliti kembangkan ULTIBI (Ular Tangga Bahasa Indonesia).

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran ULTIBI pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
2. Bagaimanakah keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ULTIBI pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran ULTIBI pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di SD Negeri 7 Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis keaktifan peserta didik terhadap media pembelajaran ULTIBI pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku di SD Negeri 7 Banda Aceh

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam pengembangan media yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat menarik minat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga meningkatkan pengetahuan siswa pada Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

b. Bagi Pendidik

1. Dapat memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan kajian dan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

c. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh sekolah yaitu berupa pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.