

The Development of GISEL Media (Giant Snakes and Ladders) in Social Class V Elementary School

Pengembangan Media Gisel (Giant Snakes and Ladders) pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar

Sukmawati Dewi Hardono¹, Ana Nurhasanagih², Rina Yuliana³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia,
sukmawatidewi.sd@gmail.com, anahursaragih@gmail.com, rinyuliana@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oct 9, 2020
Revised Nov 09, 2020
Accepted Nov 11, 2020

Keywords:

*Gisel Media,
Social Studies Learning*

Kata Kunci:

Media Gisel,
Pembelajaran IPS

Corresponding Author:

Sukmawati Dewi Hardono
Email:
sukmawatidewi.sd@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine how to develop gisel media (giant snakes and ladders) in social studies class V Elementary Schools, to determine the feasibility of giant gakes products (giant snakes and ladders) in social studies class V Elementary Schools that were developed get an assessment from experts , and to determine students' responses to giant snakes and ladders media products in social studies class V Elementary School. The type of research used in the research and development method of the Borg and Gall modified from Sugiyono consists of 6 stages: the problem analysis stage, the data collection stage, the product design development stage, the product design validation stage, the improvement test stage (revision) product design, and product trial phase. The results of the validation test by experts (media experts, material experts, linguists, and education experts) on the quality of gisel media (giant snakes and ladders) developed are included in the very feasible criteria with a percentage rating of 94.57%. The results of the trial are limited to students of giant snakes and ladders media who get very decent criteria with an assessment percentage of 97.60%. Based on the results of the study it can be concluded that the gisel media (giant snakes and ladders) developed are very feasible to be used in the learning process of Social Sciences (IPS).

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media gisel (giant snakes and ladders) pada pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar, , untuk mengetahui kelayakan produk media gisel (giant snakes and ladders) pada pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari para ahli, dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk media gisel (giant snakes and ladders) pada pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada metode penelitian pengembangan (Research and Development) dari Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono terdiri dari 6 tahapan yaitu : tahap analisis masalah, tahap pengumpulan data, tahap pengembangan desain produk, tahap validasi desain produk, tahap uji perbaikan (revisi) desain produk, dan tahap uji coba produk. Hasil uji validasi oleh para ahli (ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan) terhadap kualitas media gisel (giant snakes and ladders) yang dikembangkan termasuk dalam

kriteria sangat layak dengan presentase penilaian sebesar 94,57 %. Hasil uji coba terbatas pada peserta didik terhadap media gisel (giant snakes and ladders) mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase penilaian sebesar 97,60 %. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media gisel (giant snakes and ladders) yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.



PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial) menekankan agar peserta didik memiliki keterampilan sosial yang baik, terutama pada interaksi sosial baik pada individu maupun lingkungan masyarakat. Pembelajaran saat di sekolah menentukan baik tidaknya interaksi peserta didik. Peserta didik merupakan salah satu pihak yang akan mengalami kerugian apabila pembelajaran berlangsung dengan tidak optimal atau baik. Pembelajaran yang baik sudah tentu harus memiliki tujuan. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar peserta didik mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif diantaranya seperti yang dinyatakan oleh Ian James Mitchell dalam disertasinya yang diujikan di Monash University dalam (Hariyanto, 2011), yaitu: (1) Perhatian siswa yang aktif dan terfokus kepada pembelajaran, (2) Berupaya dan menyelesaikan tugas dengan benar, (3) Siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya, (4) Siswa difasilitasi untuk berani menyatakan kepada guru apa-apa yang belum dipahami, (5) Siswa berani menyatakan ketidaksetujuan, (6) Siswa dimotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topik bahasan lebih lanjut.

Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran pada saat dikelas Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Berbagai macam jenis media pembelajaran menurut (Asyhar, 2012) diantaranya: (1) Media visual (2) Media audio (3) Media audio visual, (4) Multimedia. Terkait dengan interaksi sosial peserta didik yang rendah. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat peserta didik antusias dalam bermain (M. Husna, 2009)

Kurangnya inovasi pada media pembelajaran tersebut juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Peserta didik akan bosan jika menggunakan media yang monoton dan tidak inovatif. Peserta didik juga tidak dilibatkan secara langsung oleh guru. Peneliti dalam hal ini memilih penggunaan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan dalam pembelajaran, Berdasarkan uraian sebelumnya tentang interaksi sosial, dan dilihat dari kondisi peserta didik kelas V saat pembelajaran IPS, serta didukung skala interaksi sosial pada pratindakan maka ada keterkaitan antara tidak optimalnya pembelajaran dan interaksi sosial. Berdasarkan hasil wawancara dan didukung dengan angket analisis kebutuhan peneliti

terhadap narasumber. Maka dapat diuraikan bahwa kurang optimalnya pembelajaran IPS yang berlangsung dikelas.

Berdasarkan alasan tersebut maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga ini yang akan dikemas desainnya sesuai kebutuhan materi IPS yaitu bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat di Indonesia. Media GISEL ini dibuat agar pembelajaran berjalan dengan lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Selain itu media GISEL ini selain mengukur kemampuan kognitif peserta didik, media ini mengajarkan peserta didik untuk lebih bertanggung jawab atas tugasnya, dan media ini juga dapat membangun jiwa berjuang dan ikhlas menerima kegagalan. Disisi lain media GISEL ini juga dapat mempererat hubungan antar teman dan murid dengan gurunya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dikembangkanlah media pembelajaran GISEL (Giant Snakes And Ladders) Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu : (1) Mengetahui langkah-langkah pengembangan media GISEL (giant snakes and ladders) pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar, (2) Mengetahui kelayakan pengembangan media GISEL (giant snakes and ladders) pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar, (3) Mengetahui respon peserta didik kelas V setelah proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media GISEL (giant snakes and ladders) pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut (Sukmadinata, 2015) penelitian dan pengembangan adalah suatu produk atau proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini merujuk pada desain pengembangan yang dilakukan oleh Borg and Gall yang dimodifikasi (Sugiyono., 2014) peneliti mengambil 6 langkah dari 10 langkah desain pengembangan yang dilakukan oleh Sugiyono. Adapun 6 langkah yang telah dimodifikasi ini antara lain : (1) analisis masalah, dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dari permasalahan yang ada kemudian dianalisis berdasarkan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis materi, (2) pengumpulan data yakni mengumpulkan informasi menggunakan studi literatur dan kuesioner, (3) desain produk merancang desain media pembelajaran yang terdiri atas media gisel, dadu permainan, kartu P3K (pertanyaan, pernyataan, poin, dan kesempatan), peraturan permainan, rubrik penilaian, totebag gisel, dan buku gisel, (4) validasi desain, tujuan pada tahap ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria atau belum. Uji validasi ini dilakukan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. (5) revisi desain, bertujuan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan sehingga

menjadi layak dan dapat diujicobakan, (6) uji coba produk, uji coba terbatas ini dilaksanakan di SDN Bhayangkari. Populasi pada uji coba terbatas adalah siswa kelas 5 SDN Bhayangkari, dengan sampel sebanyak 25 orang peserta didik.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik (1) wawancara, (2) angket (kuesioner), dan (3) dokumentasi. Sedangkan teknik analisis pengolahan data dengan menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase kelayakan yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh SM : Skor maksimal ideal (Sukmadinata, 2015)

Adapun kriteria interpretasi skor persentase yang didapatkan dari uji kelayakan penilaian ahli pada tabel berikut ini :

Tabel 1
Kriteria Pemberian Skor Analisis Kelayakan Uji Ahli

Nilai Kualitatif	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2012)

Pada angket respon peserta didik yang dianalisis menggunakan skala Guttman. Skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori yang terdiri dari dua pilihan jawaban yaitu pilihan Ya atau Tidak, dengan menggunakan Checklist (Sugiyono, 2015)

Tampilan skala Guttman pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Kategori Penilaian Pada Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1	1	Ya
2	0	Tidak

(Sugiyono, 2015)

Hasil dari penskoran angket respon peserta didik, kemudian dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase sikap peserta didik setiap indikator

N : Jumlah skor perolehan peserta didik untuk setiap indikator

N : Jumlah skor total untuk setiap indikator

(Arikunto, 2012: 113)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan telah dilakukan tahapan pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahapan pengembangan yang telah dilalui diantaranya: (1) Analisis Masalah, pada analisis masalah dibagi dalam 3 analisis, (a) analisis kurikulum, penetapan pembahasan tema 6 panas dan perpindahannya, subtema 1 suhu dan kalor. Kompetensi Dasar 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia, dan 4.2 Menyajikan analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. Indikator yang digunakan 3.2.1 Menjelaskan pengertian interaksi sosial, 3.2.2 Menyebutkan macam-macam interaksi sosial dan contohnya, 3.2.3 Mengamati gambar/foto/video/ teks bacaan tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat, 3.2.4 Menyebutkan dampak interaksi sosial, dan 4.2.1 Membuat garis besar tentang bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia, (b) analisis kebutuhan, Tujuan dilakukannya wawancara dan mengisi angket analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui permasalahan pada proses pembelajaran dan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran, khususnya pada pelajaran IPS materi interaksi sosial. (c) analisis materi, Terdapat 4 sub topik materi yang digunakan : (a) Interaksi sosial budaya, (b) Sosialisasi/ enkulturasi, (c) Pembangunan sosial budaya, dan (d) Pembangunan ekonomi, (2) Pengumpulan Data, mengumpulkan informasi dari studi literatur mengenai media ular tangga dan penyebaran angket (kuesioner) untuk melakukan analisis kebutuhan. (3) pengembangan desain produk, media gisel dibuat menggunakan aplikasi Corel Draw X4 kemudian dicetak Banner menggunakan bahan Fronlite dengan ukuran 2,5 m X 3 m dengan 36 kotak. Selanjutnya Kartu P3K (pertanyaan, pernyataan, poin, dan kesempatan) yang berisi soal, intruksi, dan pernyataan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kartu P3K didesain menggunakan aplikasi Corel Draw X5 dengan ukuran 12 x 8 cm Kartu pernyataan dibuat sebanyak 6 kartu. Kartu Poin dibuat sebanyak 35 kartu. Kartu pertanyaan dibuat sebanyak 31 kartu. Kartu Kesempatan sebanyak 15 kartu. Selanjutnya totebag gisel digunakan sebagai wadah berwarna dasar hitam dengan bahan kanvas. Ukuran totebag 30 x 40 cm. Perangkat selanjutnya Dadu permainan yang berbentuk kubu. Menggunakan bahan yelfo dengan ukuran 25 x 25 cm. Pada bagian dalam dadu dimasukan dakron agar dadu tidak membahayakan. Berikutnya buku materi gisel yang berisikan materi singkat didesain dengan aplikasi power point 2010 dengan ukuran 19 x 25 cm. Selanjutnya rubrik penilaian dan peraturan permainan didesain menggunakan aplikasi power point 2010. Ukuran yang digunakan berukuran 23 x 32 cm dicetak dengan kertas kanvas. Rubrik penilaian berisi 3 penilaian yang berhubungan dengan kartu P3K yaitu penilaian kartu

pertanyaan, poin, dan pernyataan. Sedangkan peraturan permainan memiliki 18 aturan yang akan diikuti oleh pemain, (4) validasi/ uji ahli, dilakukan pada 4 ahli dengan 1 orang disetiap ahlinya. Adapun validasi ahli kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pendidikan.

Tabel 3
Data Penilaian Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Media/Desain
1	Penyajian/Tampilan	15
2	Kesesuaian	26
3	Kemudahan	14
4	Daya Tarik	18
Jumlah Skor		73
Jumlah Soal Pernyataan		16
Skor Maksimal Ideal		80 (5x16)
Rerata Skor		4,562 (73:16)
Persentase Nilai %		91,25%

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli media, didapatkan jumlah skor sebesar 73 pada 16 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 4,562 dengan persentase nilai akhir sebesar 91,25%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria "sangat layak".

Tabel 4
Data Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Materi
1	Relevansi Materi	19
2	Keakuratan Materi	14
3	Kemutakhiran Materi	21
4.	Mendorong Keingintahuan	24
Jumlah Skor		78
Jumlah Soal Pernyataan		17
Skor Maksimal Ideal		85 (5x17)
Rerata Skor		4,588 (78:17)
Persentase Nilai %		91,76%

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli materi, didapatkan jumlah skor sebesar 78 pada 17 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 4,588 dengan persentase nilai akhir sebesar 91,76%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”.

Tabel 5
Data Penilaian Validasi Tata Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Desain
1	Kererbacaan	15
2	Kejelasan Informasi	15
3	Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	14
4	Pemanfaatan bahasa yang baik dan efisien	14
Jumlah Skor		58
Jumlah Soal Pernyataan		12
Skor Maksimal Ideal		60 (5x12)
Rerata Skor		4,833 (58:12)
Persentase Nilai %		96,67%

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli bahasa, didapatkan jumlah skor sebesar 58 pada 12 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 4,833 dengan persentase nilai akhir sebesar 96,67%, dimana hal tersebut masuk pada kriteria “sangat layak”.

Tabel 6
Data Penilaian Validasi Ahli Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli Pendidikan
1	Penyajian	20
2	Isi	15
3	Bahasa	19
4	Konseptual	20
Jumlah Skor		74
Jumlah Soal Pernyataan		15
Skor Maksimal Ideal		75 (5x15)
Rerata Skor		4.933 (74:15)
Persentase Nilai %		98,6%

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli pendidikan didapatkan jumlah skor sebesar 74 pada 15 butir soal pernyataan. Rata-rata perolehan skor adalah 4.933 dengan persentase nilai akhir sebesar 98,6 %, dimana hal tersebut masuk pada kriteria "sangat layak" (5) Perbaiki Desain (Revisi), dilakukan sesuai dengan saran dan perbaikan oleh para ahli. (6) Tahap Uji Coba Produk (Uji Coba Terbatas)

Berdasarkan data hasil respon peserta didik terhadap Media GISEL (giant snakes and ladders) didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 97,6 %, yang berarti masuk dalam kategori "sangat baik". Pengembangan Media Gisel (Giant snakes and ladders) dibuat dengan tujuan untuk mempermudah guru pada proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran serta dapat merangsang peserta didik agar lebih termotivasi dalam pembelajaran. Hal ini sependapat dengan (Sadiman, A. S., 2010) bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar yang bertujuan instruksional dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat penerima pesan sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Ular tangga atau pada penelitian ini dinamakan Media Gisel (Giant snakes and ladders) dipilih menjadi pengembangan media dikarenakan media ini sudah banyak dikenal serta dimainkan oleh berbagai kalangan. Berbeda dari ular tangga biasanya, media gisel memiliki konsep tersendiri yaitu media gisel memiliki beberapa gambar terkait materi interaksi sosial, media gisel memiliki kartu P3K (pernyataan, pertanyaan, poin dan kesempatan) untuk menunjang permainan dan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, dan biasanya pada permainan ular tangga pion dijadikan bidak untuk dijadikan pengganti pemain, tetapi pada media gisel pionnya adalah peserta didik itu sendiri. Hal ini sejalan dengan Jannah dalam penelitian (Ratnaningsih, 2014) yang mengatakan bahwa permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular, dan tangga yang disesuaikan oleh pemain.

Berbicara terkait media pembelajaran ular tangga, dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang dianggap membosankan oleh sebagian besar peserta didik SDN Bhayangkari. Sesuai dengan fungsi atensi bahwa media pembelajaran secara visual merupakan media inti yang menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan pada makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran (Arsyad, 2011).

Pada saat penelitian dilaksanakan kendala yang peneliti temukan adalah kurangnya pengkondusifan dalam pengelolaan kelas, dikarenakan peserta didik antusias dengan media gisel dan tidak sabar dalam menunggu giliran bermain (Purwanto., 2014). Hal ini membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif dan berisik. Selaras dengan pendapat (Ariesta, 2011) pada penelitian yang telah dilakukannya kelemahan dari media pembelajaran ular tangga bahwa kurangnya pemahaman aturan permainan oleh peserta

didik dapat menimbulkan kericuhan, permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, dan bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain. Oleh karena itu, peneliti mengatasinya dengan membuat aturan permainan yang harus di ikuti oleh para pemain. Jika pemain melanggarnya atau tidak mau mengikuti maka akan diberikan hukuman/sanksi.

Adapun kelebihan dari media pembelajaran ular tangga berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Ariesta, 2011) bahwa kelebihan media pembelajaran ular tangga antara lain dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak, dan anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik saat melihat permainan ular tangga dan peserta didik terlihat senang saat melakukan permainan ular tangga atau media gisel (Riduwan, 2009). Kelebihan media gisel selanjutnya media ini mengharuskan peserta didik untuk kompak antar tim, melatih peserta didik berkompetisi dan jujur, dan melatih anak untuk lebih bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rifa, 2012) tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan dan dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan.

Penelitian pengembangan media gisel (*giant snakes and ladders*) dapat membantu peserta didik bukan hanya dalam segi kognitifnya saja namun dapat mengasah keterampilan sosial peserta didik terutama pada interaksi sosialnya (Arikunto, 2012). Sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS menurut Menurut (Susanto, 2013) mengungkapkan, tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

KESIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bahwa pengembangan media gisel (*giant snakes and ladders*) pada pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar yang telah dilakukan dengan melalui metode *Research and Development (R&D)* dengan 10 tahapan dari Borg and Gall, namun pada penelitian ini menggunakan 6 tahapan yang digunakan yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media termasuk dalam kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata yang diperoleh 91,25%. Hasil validasi materi oleh ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata yang diperoleh 91,76 %. Hasil validasi oleh ahli bahasa termasuk dalam kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata yang diperoleh 96,67 %. Hasil validasi oleh ahli pendidikan termasuk dalam kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata yang diperoleh 98,60 %. Presentase rata-rata skor validasi para ahli adalah 94,57 % dengan kriteria sangat layak. Adapun hasil dari angket respon peserta didik pada uji coba terbatas di lapangan

menunjukkan kriteria sangat baik dengan diperoleh nilai 97,60%. Berdasarkan hasil tersebut, produk akhir yang berupa media gisel (giant snakes and ladders) pada pelajaran IPS yang dihasilkan layak digunakan untuk kegiatan belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya ialah media ular tangga ini tidak harus dikembangkan dalam bentuk cetak, bisa juga dalam bentuk software aplikasi agar lebih praktis, mengembangkan pada mata pelajaran lain.

Produk pengembangan media ular tangga ini sebagai salah satu alternatif yang dapat dipilih. Selain itu media ini dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran materi interaksi sosial serta membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek perkembangan yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, F. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Peer Lessons Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif dalam Media Pembelajaran*. (J. B. Aksara (ed.)).
- Hariyanto, dan S. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- M. Husna, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratnaningsih, N. N. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS*. Yogyakarta. Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan. (2009). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Sadiman, A. S., D. (2010). *Media Pendidikan*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.