

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA MUATAN
IPS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Gusti Ayu Komang Setiani, NIM 1811031163
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran melalui proses pengembangan berupa media permainan ular tangga IPS pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita untuk siswa SD kelas V. Pengembangan media permainan ular tangga berpedoman pada prosedur pengembangan model *ADDIE* dengan tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi (*Evaluation*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian dan situasi pembelajaran semasa Covid-19. Subjek penelitian pengembangan ini adalah media permainan ular tangga IPS, sedangkan objek pada penelitian ini adalah validitas media permainan ular tangga yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah metode analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus *mean* untuk menentukan rata-rata skor validitas media. Skor validitas media permainan ular tangga IPS memperoleh kriteria sangat valid dilihat dari segi ahli materi sebesar 4,55, dari segi ahli media sebesar 4,73, dan dari segi respon pendidik (praktisi) sebesar 4,97. Selain itu dilakukan perhitungan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Rata-rata skor kelayakan media dari segi ahli materi sebesar 93%, dari segi ahli media sebesar 96%, dan dari segi respon pendidik sebesar 99%. Sedangkan hasil uji kepraktisan berdasarkan uji respon siswa mendapati rata-rata skor sebesar 92,2% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan analisis yang dilakukan bahwa media permainan ular tangga IPS untuk siswa SD kelas V tema 8 Lingkungan Sahabat Kita yang dikembangkan sangat valid, layak, dan praktis diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan ular tangga, IPS, *ADDIE*

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce learning media through a development process in the form of social science snake ladder game media on the theme 8 Our Friends Environment for fifth grade elementary school students. The development of snake ladder game media is guided by the ADDIE with the analysis phase (Analyze), the design phase (Design), the development stage (Development), the implementation stage (Implementation), and the evaluation stage (Evaluation). Evaluation phase was not carried out due to limited research time and the learning situation during Covid-19. The subject of this development research is the social media snake and ladder game media, while the object of this research is the validity of the snake and ladder game media developed. The method used is qualitative and quantitative statistical analysis methods. The data obtained was calculated using the mean to determine the average media validity score. The validity score of the Social Sciences Snakes and Ladders game media obtained very valid criteria in terms of material experts of 4.55, in terms of media experts of 4.73, and in terms of the response of educators (practitioners) of 4.97. In addition, calculations were carried out to determine the feasibility and practicality of the developed media. The average media feasibility score in terms of material experts is 93%, in terms of media experts it is 96%, and in terms of educator responses it is 99%. While the results of the practicality test based on the student response test found an average score of 92.2% with very practical criteria. Based on the analysis conducted, the Social Sciences Snakes and Ladders game media for elementary school students in grade 8, the theme 8 of our Friendship Environment, which was developed is very valid, feasible, and practically applied in the learning process.

Keywords: *learning media, snake and ladder game, social studies, ADDIE*

