

277/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/30/Desember/2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Kelas IV Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

**NUR OKTAVIA ANGGRAENI**

**NIM 1900188**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**NUR OKTAVIA ANGGRAENI**

**1900188**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

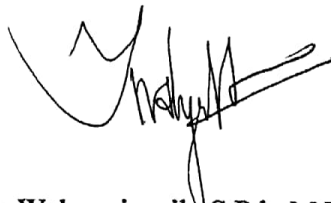
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



Dr. Yunus Abidin, M.Pd.  
NIP. 197908172008011019

**Pembimbing II**



Yona Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 920200119910529201

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S1 PGSD**



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.  
NIP. 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh  
Nur Oktavia Anggraeni**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nur Oktavia Anggraeni 2022  
Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

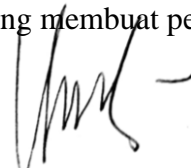
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar” dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika. Atas pernyataan tersebut saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Nur Oktavia Anggraeni

NIM. 1900188

## MOTTO HIDUP

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَاسْتَغْفِرْ لِذَنْبِكَ وَسَبِّحْ بِحَمْدِ رَبِّكَ بِالْعَشِيِّ وَالْإِبْكَارِ

“Maka bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah itu benar. Dan mohonlah ampunan untuk dosamu dan bertasbihlah seraya memuji Tuhanmu pada waktu petang dan pagi.” (Al-Qur’an Surah Ghafir: 55)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan RahmatNya, karuniaNya dan memberikan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar” dengan bangga dan mengakhiri masa perkuliahan Strata-1 dengan waktu 7 semester. Shalawat beserta salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada junjungan kita, habibana wa nabbiyana, Muhammad SAW. yang akan memberikan syafaatnya kelak di *yaumul qiyamah*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis digital melalui *platform genially* pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi ini merupakan langkah terakhir peneliti dalam menempuh jenjang pendidikan Strata-1. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi rujukan serta referensi yang digunakan oleh berbagai pihak terkhusus dalam bidang pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan.

Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dalam berbagai aspek. Oleh karena itu penulis berharap kepada pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk dapat diperbaiki dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi guru SD, pemangku pendidikan, dan praktisi lainnya.

Bandung, Desember 2022

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillahirobbal'alamin* dengan mengucapkan rasa syukur yang besar kepada Allah SWT. karena atas izin-Nya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung, membantu, dan membimbing peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Yunus Abidin, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah membimbing untuk mengarahkan penulis serta memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Yona Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, dan memberi motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
3. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia di Kampus Cibiru.
4. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Prof. Dr. H. Asep Herry Hermawan, M.Pd., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator materi dan memberi penilaian serta membantu memberikan arahan terkait materi IPS yang tercantum dalam media yang telah dikembangkan.
7. M. Ridwan Sutisna, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator media dan memberi penilaian serta memberikan arahan pada media permainan ular tangga digital yang telah dikembangkan.
8. Fully Rakhmayanti, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator bahasa dan memberi penilaian serta saran pada penggunaan bahasa dalam media permainan ular tangga digital yang telah dirancang.
9. Seluruh dosen UPI di Kampus Cibiru yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan serta senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
10. Seluruh staff akademik dan karyawan UPI di Kampus Cibiru.

11. Pihak SDN 150 Gatot Subroto, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, salah satunya yakni Ibu Indah Noviasari yang merupakan guru kelas IV di SD tersebut.
12. Pihak SDN Sukarasa, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, salah satunya yakni Ibu Pipih Sopiha yang merupakan guru kelas IV di SD tersebut.
13. Peserta didik kelas IV SDN 150 Gatot Subroto dan SDN Sukarasa yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
14. Kedua orang tua yakni Serka Dedi Kusworo dan Rina Handayani yang selama ini telah memberikan dukungan dari berbagai aspek, baik secara moril dan materil yang selalu diberikan tanpa terkecuali ketika peneliti menyelesaikan penelitian ini.
15. Rizky Yudha Kusworo selaku adik tersayang yang senantiasa memberikan dukungan dan juga suntikan lelucon untuk kebahagiaan.
16. Keluarga besar di Solo dan Sukabumi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih sudah memberi dukungan dan memberi do'a kepada peneliti.
17. Kelas C PGSD dan teman lainnya di Angkatan 2019 selaku teman seperjuangan, serta sahabat-sahabatku dikampus; Mela, Jupita, Yosi, Gita, dan Ilva yang menemani peneliti dalam belajar di bangku perkuliahan dan menjadi teman diskusi dikala perkuliahan.
18. Sahabat terbaikku Nilam, Kirana, dan Meita terima kasih selalu mendukung, memberi do'a, memberi semangat, dan selalu mengingatkan dalam hal kebaikan.
19. Kakak tingkat Angkatan 2018, terkhusus Teh Risma, dan semua yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan arahan dan semangat.

Semoga segala kebaikan berupa arahan, masukan, kritik, saran, motivasi dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti dapat menjadi amal kebaikan dan dibalas oleh Allah SWT.

Bandung, Desember 2022

Penulis



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Nur Oktavia Anggraeni**

**1900188**

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang terjadi semakin pesat pada era abad ke-21 menuntut sistem pendidikan untuk melakukan transformasi pendidikan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran, hal yang dapat dilakukan dalam upaya memperkenalkan teknologi pada siswa sekolah dasar adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman, yakni media pembelajaran berbasis digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran lebih bermakna. Pengembangan permainan ular tangga dalam bentuk digital dapat menjadi pilihan untuk mengembangkan media digital yang inovatif serta menambah variatif dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya pembelajaran IPS dengan tema Keragaman Budaya di Indonesia. Pengembangan media digital ini menggunakan *platform genially* dengan metode *Design and Development (D&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar ini valid digunakan dengan persentase penilaian ahli materi 82, 14%, penilaian ahli media 83, 82%, dan penilaian ahli bahasa 85%. Pada tahap uji coba yang dilakukan mendapat persentase penilaian 87, 41% dari siswa dan 91, 66% dari respon yang diberikan oleh guru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga Digital, Sekolah Dasar, Konsep Keragaman, *Design and Development*.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA  
INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Nur Oktavia Anggraeni**

**1900188**

**ABSTRACT**

*Technological developments that are occurring more rapidly in the 21st century era require the education system to carry out educational transformations in developing science and technology. One of the important elements in the learning process is learning media, what can be done in an effort to introduce technology to elementary school students is to create learning media that is in line with the demands of the times, namely digital-based learning media that is adapted to the characteristics of students, so that learning is more meaning. The development of snakes and ladders games in digital form can be an option for developing innovative digital media and adding variety in the implementation of learning, one of which is social studies learning with the theme Cultural Diversity in Indonesia. The development of this digital media uses the genially platform with the Design and Development (D&D) method. The results showed that the development of digital snakes and ladders game media on cultural diversity material in grade IV elementary school Indonesia was valid to use with a percentage of material expert assessment of 82.14%, media expert assessment of 83.82%, and 85% of linguist assessment. At the trial stage, the percentage of the assessment was 87.41% from the students and 91.66% from the response given by the teacher.*

**Keywords:** *digital learning media; Snakes and ladders game; primary school; the concept of diversity; design and development*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>MOTTO HIDUP</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Pembelajaran IPS Keanekaragaman Budaya Indonesia.....	11
2.1.1 Hakikat IPS di Sekolah Dasar .....	11
2.1.2 Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar .....	12
2.2 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital.....	14
2.2.1 Media Pembelajaran.....	14
2.2.2 Pengembangan Permainan Ular Tangga Digital .....	20
2.3 Hasil Penelitian yang Relevan.....	22
2.4 Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Metode Penelitian.....	26

3.2	Prosedur Penelitian.....	26
3.3	Partisipan dan Lokasi Penelitian .....	29
3.4	Pengumpulan Data .....	30
3.5	Analisis Data .....	41
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
4.1	Tahap 1 Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	43
4.1.1	Analisis Kebutuhan .....	43
4.1.2	Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	47
4.1.3	Analisis Kurikulum .....	48
4.1.3.1	Analisis Kurikulum 2013.....	49
4.1.3.2	Analisis Kurikulum Merdeka .....	51
4.1.4	Analisis Materi Konten Keragaman Budaya di Indonesia IPS Kelas IV .....	52
4.1.4.1	Analisis Materi pada Kurikulum 2013 .....	52
4.1.4.2	Analisis Materi pada Kurikulum Merdeka .....	57
4.2	Tahap 2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	57
4.2.1	Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM) .....	57
4.2.2	Perancangan Media Permainan Ular Tangga Digital.....	60
4.2.3	Rancangan Video Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital .....	72
4.3	Tahap 3 Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	74
4.3.1	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital.....	75
4.3.2	Pengembangan Video Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital .....	93
4.3.3	Hasil Uji Kelayakan .....	102
4.3.3.1	Validasi Ahli Media.....	102
4.3.3.2	Validasi Ahli Materi .....	105
4.3.3.3	Validasi Ahli Bahasa .....	112
4.4	Tahap 4 Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	121
4.4.1	Respon Guru.....	122
4.4.2	Respon Siswa .....	125

4.5 Tahap 5 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	128
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>131</b>
5.1 Simpulan.....	131
5.2 Implikasi.....	133
5.3 Rekomendasi .....	134
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>135</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>139</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru.....	30
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa .....	31
Tabel 3.3 Instrumen Observasi .....	32
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media .....	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	35
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	36
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	36
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa .....	38
Tabel 3.9 Pedoman Wawancara Siswa setelah Implementasi Media .....	39
Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Guru setelah Impelementasi Media.....	40
Tabel 3.11 Skoring Skala Likert .....	41
Tabel 3.12 Interpretasi Skor.....	42
Tabel 4.1 Keragaman Tari Daerah di Indonesia .....	53
Tabel 4.2 Keragaman Lagu Daerah di Indonesia.....	54
Tabel 4.3 Keragaman Alat Musik Daerah di Indonesia.....	55
Tabel 4.4 Garis Besar Program Media (GBPM).....	59
Tabel 4.5 Soal-Soal Pertanyaan pada Papan Ular Tangga Digital.....	61
Tabel 4.6 Naskah Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital .....	72
Tabel 4.7 Identitas Validator.....	102
Tabel 4.8 Revisi Media Berdasarkan Saran Ahli Media.....	103
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Media oleh Ahli Media .....	104
Tabel 4.10 Revisi Konten Materi Berdasarkan Saran Ahli Materi .....	106
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Materi oleh Ahli Materi .....	111
Tabel 4.12 Revisi Bahasa Berdasarkan Saran Ahli Bahasa .....	113
Tabel 4.13 Rekapitulasi Penilaian Bahasa oleh Ahli Bahasa.....	120
Tabel 4.14 Lokasi Sasaran Uji Coba Media Pembelajaran.....	122
Tabel 4.15 Identitas Guru.....	122
Tabel 4.16 Hasil Respon Guru SDN Sukarasa.....	123
Tabel 4.17 Hasil Respon Guru SDN 150 Gatot Subroto .....	123

Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Respon Guru .....	123
Tabel 4.19 Hasil Respon Siswa SDN Sukarasa .....	126
Tabel 4.20 Hasil Respon Siswa SDN 150 Gatot Subroto .....	126
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa.....	126

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	25
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	27
Gambar 4.1 Papan Permainan Ular Tangga Digital.....	70
Gambar 4.2 Animasi Ular pada Permainan Ular Tangga Digital .....	70
Gambar 4.3 Animasi Tangga pada Permainan Ular Tangga Digital .....	71
Gambar 4.4 Pion-Pion Tanda Peserta dalam Permainan Ular Tangga Digital	71
Gambar 4.5 Simbol Penanda Bahwa Terdapat Soal yang harus dipecahkan...	71
Gambar 4.6 Tampilan <i>Platform Genially</i> pada <i>Google Search</i> .....	75
Gambar 4.7 Tampilan Awal <i>Platform Genially</i> .....	75
Gambar 4.8 Tampilan saat akan Mendaftar untuk memiliki Akun <i>Genially</i> ...	76
Gambar 4.9 Halaman Utama <i>Platform Genially</i> .....	76
Gambar 4.10 Tampilan untuk Mencari Bentuk-Bentuk Game yang diinginkan	77
Gambar 4.11 Tampilan Media Ular Tangga Digital yang belum dikembangkan	77
Gambar 4.12 Proses Menambahkan Gambar.....	78
Gambar 4.13 Proses Menambahkan Animasi Ular .....	78
Gambar 4.14 Papan Ular Tangga Digital yang sudah diberi Animasi Ular.....	79
Gambar 4.15 Proses Menambahkan Animasi Tangga .....	79
Gambar 4.16 Papan Ular Tangga Digital yang sudah diberi Animasi Tangga	80
Gambar 4.17 Proses Penomoran pada setiap Petak Papan Ular Tangga Digital	80
Gambar 4.18 Tampilan Papan Ular Tangga Digital yang diberi Nomor pada setiap Petaknya .....	81
Gambar 4.19 Proses Memberikan Tanda Lingkaran Berbintang untuk Petak yang Terdapat Butir Soal didalamnya.....	81
Gambar 4.20 Cara Merubah Warna pada Gambar.....	82
Gambar 4.21 Tampilan Papan Ular Tangga Digital yang sudah diberi Tanda Soal .....	82
Gambar 4.22 Langkah Menambahkan Soal pada Papan Ular Tangga Digital	83
Gambar 4.23 Tampilan Awal dalam Langkah Menambahkan Soal pada Papan Ular Tangga Digital.....	83



Gambar 4.24 Langkah Menuliskan Soal pada Papan Ular Tangga Digital .....	84
Gambar 4.25 Langkah Menambahkan Video dalam Soal .....	84
Gambar 4.26 Langkah Mengubah Jenis <i>Font</i> .....	85
Gambar 4.27 Langkah Mengubah Ukuran <i>Font</i> dan Membuat <i>Font</i> menjadi “ <i>Bold</i> ” .....	85
Gambar 4.28 Langkah dalam Menyimpan Soal.....	86
Gambar 4.29 Langkah Menambahkan Foto pada Papan Ular Tangga Digital	86
Gambar 4.30 Langkah Menambahkan Foto pada Papan Ular Tangga Digital	87
Gambar 4.31 Langkah Menyimpan Soal .....	87
Gambar 4.32 Langkah Awal Menambahkan Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital.....	88
Gambar 4.33 Langkah Menambahkan Video Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital.....	88
Gambar 4.34 Langkah Menambahkan Teks Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital.....	89
Gambar 4.35 Langkah Menambahkan Pion-Pion Permainan .....	89
Gambar 4.36 Langkah Menambahkan Identitas dan Referensi .....	90
Gambar 4.37 Langkah Menambahkan Identitas dan Referensi .....	90
Gambar 4.38 Langkah Menambahkan Identitas dan Referensi .....	91
Gambar 4.39 Langkah Menambahkan Identitas dan Referensi .....	91
Gambar 4.40 Langkah Menyimpan Media Ular Tangga Digital yang sudah dikembangkan .....	92
Gambar 4.41 Langkah Mendapatkan <i>Link</i> Permainan Ular Tangga Digital yang sudah dikembangkan.....	92
Gambar 4.42 Langkah Menyebarkan <i>Link</i> Permainan Ular Tangga Digital yang sudah dikembangkan.....	93
Gambar 4.43 Langkah Menyebarkan <i>Link</i> Permainan Ular Tangga Digital yang sudah dikembangkan.....	93
Gambar 4.44 Langkah Menyebarkan <i>Link</i> Permainan Ular Tangga Digital yang sudah dikembangkan.....	93
Gambar 4.45 Tampilan <i>Canva</i> pada <i>Google Search</i> .....	94

Gambar 4.46 Tampilan Halaman Depan <i>Platform Canva</i> .....	94
Gambar 4.47 Tampilan Awal <i>Power Point</i> .....	95
Gambar 4.48 Langkah Menambahkan Teks pada <i>Power Point</i> Melalui <i>Canva</i>	95
Gambar 4.49 Langkah Merubah Jenis, Ukuran, dan Warna <i>Font</i> .....	96
Gambar 4.50 Langkah Menambahkan Animasi atau <i>Element</i> dalam <i>Power Point</i> pada <i>Canva</i> .....	96
Gambar 4.51 Langkah Menambahkan Gambar dalam <i>Power Point</i> pada <i>Canva</i>	97
Gambar 4.52 Langkah Menambahkan Gambar dalam <i>Power Point</i> pada <i>Canva</i>	97
Gambar 4.53 Langkah Menambahkan Gambar dalam <i>Power Point</i> pada <i>Canva</i>	97
Gambar 4.54 Tampilan <i>Power Point</i> yang sudah Selesai .....	98
Gambar 4.55 Langkah untuk <i>Record</i> pada <i>Canva</i> .....	99
Gambar 4.56 Langkah untuk <i>Record</i> pada <i>Canva</i> .....	99
Gambar 4.57 Langkah untuk <i>Record</i> pada <i>Canva</i> .....	100
Gambar 4.58 Langkah untuk <i>Record</i> pada <i>Canva</i> .....	100
Gambar 4.59 Langkah untuk <i>Record</i> pada <i>Canva</i> .....	101
Gambar 4.60 Langkah untuk <i>Record</i> pada <i>Canva</i> .....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITI.....</b>	<b>139</b>
A1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing .....	140
A2. Surat Izin Penelitian SDN 150 Gatot Subroto .....	143
A3. Surat Izin Penelitian SDN Sukarasa .....	144
A4. Surat Balikan telah Melakukan Penelitian SDN 150 Gatot Subroto .	145
A5. Surat Balikan telah Melakukan Penelitian SDN Sukarasa .....	146
A6. Buku Bimbingan .....	147
A7. Lembar Perbaikan Skripsi.....	151
<b>LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN.....</b>	<b>152</b>
B1. Instrumen Penelitian .....	153
B2. Surat Permohonan Expert Judgement.....	171
B3. Surat Keterangan Expert Judgement.....	174
B4. Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator .....	177
B5. Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator.....	180
B6. Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator .....	182
B7. Hasil Angket Respon Guru .....	184
B8. Hasil Angket Respon Siswa.....	188
B9. Hasil Wawancara Guru .....	194
B10. Hasil Wawancara Siswa.....	200
B11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	204
B12. Lembar Kerja Peserta Didik.....	210
B13. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik .....	215
<b>LAMPIRAN C DOKUMENTASI .....</b>	<b>217</b>
C1. Tampilan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital .....	218
C2. Tampilan Video Aturan Bermain Ular Tangga Digital .....	220
C3. Dokumentasi Implementasi di SDN 150 Gatot Subroto.....	223
C4. Dokumentasi Implementasi di SDN Sukarasa.....	224
C5. LoA Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (Sinta 3).	225
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>226</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50-53.
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333.
- Astri, A., Harjono, A., Jaelani, A. K., & Karma, I. N. (2021). Analisis Kesulitan Guru Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(3), 175-182.
- Bachtiar, M. Y. (2016). *Pendidik Dan Tenaga Kependidikan*. Publikasi Pendidikan Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu.
- Baytak, A., Tarman, B., & Ayas, C. (2011). Experiencing technology integration in education: children's perceptions. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 3(2), 139-151.
- Branch, R. M. (nico2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3-4.
- Djo, Kristina. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V:(Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende)." *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 1 (2021): 32-38.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.

- Falani, A. Z., & Ekawati, P. L. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah: Lintas Sistem Informasi dan Komputer (LINK)*, 22(1).
- Hakim, L. (2017). Analisis perbedaan antara kurikulum KTSP dan kurikulum 2013. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 17(2), 280-292.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172.
- Indriana, D. (2011). Ragam alat bantu media pengajaran.
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150-5161.
- Kebudayaan, K. P. D. (2012). Dokumen kurikulum 2013. *Jakarta: Kemendikbud*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2040.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga Cerdas Sosial*. Jawa Barat: Dream Out Technology.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2).
- Komari, N., & Sariyani, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1).
- Lampiran Permendikbud No. 37 Tahun 2018.
- Lestari, I. N. (2019). *KOMPOSISI MUSIK "PELANGI"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Surakarta).
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Nadziroh, N. (2014). Pentingnya Pembelajaran Multikultural pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Trihayu*, 1(1), 259075.
- Nurkholis. 2013. *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. Jurnal Kependidikan, Volume 01 Nomor 01 Tahun 2013. (Online).
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153-162.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Efektor*, 3(2), 58-61.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Bumi Aksara: Jakarta Timur.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2020, November). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 511-513).
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah Darussalam kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49-55.
- Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.

- Seles, R., Halidjah, S., & Kresnadi, H. (2020). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3).
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7-17.
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya peningkatan citra pembelajaran IPS bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14-17.
- Sholeh, M. (2019). Isu global dan tantangan pembelajaran pendidikan IPS.
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran Ips Di Sd/Mi*. Garudhawaca.
- Strategi Kebudayaan 2020-2040 Hasil Kongres Kebudayaan Indonesia 2018.
- Sunzuphy, C. (2002). Media pembelajaran. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Ulhaq, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran SBdP. *Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.
- Yayuk, E., Deviana, T., & Sulistyani, N. (2019). Implementasi pembelajaran dan penilaian hots pada siswa Kelas 4 Sekolah Indonesia Bangkok Thailand. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(2), 107-122.
- Zahir, A., Nasser, R., Supriadi, S., & Jusrianto, J. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal IPMAS*, 2(2), 1-8.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.