

ABSTRAK

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tangga Piramida Materi Keberagaman Suku dan Budaya pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.”** Ini ditulis oleh Shofiyatul Awaliyah, NIM. 1860205221034, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibdidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Dosen Pembimbing Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: Ular Tangga Piramida, Keberagaman Suku dan Budaya, Pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengembangan media Ular Tangga Piramida dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran sering menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku teks, yang membuat peserta didik bosan dan tidak aktif. Hal ini juga terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama materi tentang keberagaman suku dan budaya, yang dianggap sulit dipahami karena memiliki cakupan materi yang luas. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik salah satunya dalam bentuk permainan. Pengembangan media Ular Tangga Piramida yang berupa permainan sebagai media visual dan interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih aktif, mudah, dan menarik.

Tujuan dari penelitian adalah untuk (1) Menjelaskan proses pengembangan media Ular Tangga Piramida pada pembelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, (2) Menjelaskan respon peserta didik terhadap media Ular Tangga Piramida pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Lokasi penelitian di MI Podorejo Sumbergempol, lokasi tersebut dipilih karena proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan masih terbatas sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan kurang aktif,serta belum pernah menggunakan media permainan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media Ular Tangga Piramida.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ular Tangga Piramida dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik,karakteristik dan materi yang sesuai, yaitu keberagaman suku dan budaya. Produk Ular Tangga Piramida mendapatkan skor 92% dengan kategori sangat valid dari validator ahli materi dan mendapatkan skor 94% dengan kategori sangat valid dari validator ahli media serta uji coba kepada guru mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat valid, sehingga media Ular Tangga Piramida layak digunakan. (2) Hasil respon peserta didik terhadap media Ular Tangga Piramida pada materi keberagaman suku dan budaya mendapatkan nilai rata-rata 6,66 dan presentase 95% sehingga media Ular Tangga Piramida termasuk pada kategori sangat baik digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV.

ABSTRACT

Thesis titled "Development of Pyramid Snake and Ladder Media on Ethnic and Cultural Diversity in Pancasila Education for Grade IV at MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung." This thesis was written by Shofiyatul Awaliyah, Student ID Number 1860205221034, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Advisor Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Pyramid Snake and Ladder, Ethnic and Cultural Diversity, Pancasila Education Learning.

The development of the Pyramid Snake and Ladder media was motivated by the fact that the learning process often uses lecture methods and textbooks, which make students bored and inactive. This also occurs in Pancasila education, especially in the material on ethnic and cultural diversity, which is considered difficult to understand because it covers a wide range of topics. Therefore, it is necessary to develop learning media that can attract students' interest in learning, one of which is in the form of games. The development of the Pyramid Snake and Ladder media in the form of a game as a visual and interactive medium can help students understand the material in a more active, easy, and interesting way.

The objectives of this study are to (1) explain the process of developing the Pyramid Snake and Ladder media for Pancasila education in grade IV at MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, (2) explain the students' response to the Pyramid Snake and Ladder media in Pancasila education in grade IV at MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

The research method used in this study was Research and Development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research location was MI Podorejo Sumbergempol. This location was chosen because the learning process still tended to use lecture methods and the media used was still limited, causing students to quickly become bored and less active, and they had never used game media before. The data collection techniques used were observation, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative analysis techniques to determine the students' responses to the Pyramid Snake and Ladder media.

The results of the study show that (1) the Pyramid Snake and Ladder was developed based on an analysis of student needs, characteristics, and appropriate material, namely ethnic and cultural diversity. The Pyramid Snake and Ladder product received a score of 92% with a category of highly valid from subject matter experts and a score of 94% with a category of highly valid from media experts. Trials with teachers resulted in a score of 100% with a category of highly valid, indicating that the Pyramid Snake and Ladder media is suitable for use. (2) The results of student responses to the Pyramid Snake and Ladder media on the subject of ethnic and cultural diversity obtained an average score of 6.66 and a percentage of 95%, so that the Pyramid Snake and Ladder media is classified as very good for use in the Pancasila education learning process in Grade IV.

الملخص

هذه الرسالة الجامعية بعنوان "تطوير وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية في مادة التنوع العرقي والثقافي في تعليم التربية البنفسجسلا للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الاسلامية بودوريجو سومبر جمبول تولونج أجونج"، كتبتها شوفية الاولياء، رقم القيد 1860205221034، في قسم تربية معلمي المدرسة الابتدائية الاسلامية، بكلية التربية والعلوم التعليمية، بجامعة سيد علي رحمة الله الاسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت اشراف الدكتورة اسوة الحسنة، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: لعبة السلم والثعبان الهرمية، التنوع العرقي والثقافي، تعليم التربية البنفسجسلا. إن تطوير وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية ينطلق من كون عملية التعلم غالبا ما تعتمد على طريقة المحاضرة واستخدام الكتاب المدرسي، مما يجعل المتعلمين يشعرون بالملل ويصبحون غير نشطين. ويحدث ذلك أيضا في تعليم التربية البنفسجسلا، ولا سيما في مادة التنوع العرقي والثقافي التي تعد صعبة الفهم لاتساع نطاق موضوعاتها. لذلك كان من الضروري تطوير وسائط تعليمية تجذب اهتمام المتعلمين، ومن بينها وسائط في شكل لعبة. وإن تطوير وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية بوصفها لعبة تعليمية تمثل وسائط بصرية وتفاعلية يمكن أن يساعد المتعلمين على فهم المادة بطريقة أكثر نشاطا وسهولة وجاذبية .

يهدف هذا البحث إلى (١) بيان عملية تطوير وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية في تعليم التربية البنفسجسلا للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الاسلامية بودوريجو سومبرجمبول تولونج أجونج (٢) بيان استجابة المتعلمين نحو وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية في تعليم التربية البنفسجسلا للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الاسلامية بودوريجو سومبرجمبول تولونج أجونج.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج البحث والتطوير، باعتماد نموذج اددي (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). موقع البحث كان في المدرسة الابتدائية الاسلامية بودوريجو سومبر جمبول تم اختيار هذا الموقع لأن عملية التعلم لا تزال تعتمد على أساليب المحاضرات، كما أن الوسائط المستخدمة لا تزال محدودة، مما يتسبب في ملل الطلاب وسرعة فقدهم للنشاط، بالإضافة إلى أنهم لم يستخدموا وسائط الألعاب من قبل . وأما تقنيات جمع البيانات المستخدمة فهي الملاحظة والمقابلة والاستبانة. وأما تقنيات تحليل البيانات فهي التحليل النوعي والتحليل الكمي، وذلك لمعرفة استجابة المتعلمين نحو وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية.

أظهرت نتائج البحث أن (١) تم تطوير لعبة السلم والثعبان الهرمية بناء على تحليل حاجات المتعلمين وخصائصهم والمادة المناسبة، وهي مادة التنوع العرقي والثقافي. وحصل منتج لعبة السلم والثعبان الهرمية على نسبة 92% بدرجة "صالح جدا" من خبير المادة، كما حصل على نسبة 94% بدرجة "صالح جدا" من خبير الوسائط، وكذلك أسفرت نتيجة التجربة على المعلم عن نسبة 100% بدرجة "صالح جدا"، مما يدل على أن وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية جديرة باستخدام في عملية التعلم. (٢) وأما نتائج استجابة المتعلمين نحو وسائط لعبة السلم والثعبان الهرمية في مادة التنوع العرقي والثقافي فقد أظهرت حصولها على متوسط درجات قدره 6,66 ونسبة مئوية بلغت 95%، وبذلك تندرج الوسائط ضمن فئة "جيدة جدا" للاستخدام في عملية تعليم التربية البنفسجسلا للصف الرابع.