

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi dan teknologi informasi seperti saat ini, menjadi tantangan pendidikan semakin beragam.<sup>2</sup> Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang berarti terhadap pendidikan, termasuk ditingkat sekolah dasar dengan munculnya berbagai media pembelajaran interaktif.<sup>3</sup> Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, berinteraksi dan berpartisipasi dalam proses belajar. Pembelajaran yang dahulu hanya berpusat pada guru dan buku teks, kini peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber digital baik melalui video pembelajaran maupun aplikasi edukatif. Kemajuan dapat mampu menjadikan proses pembelajaran menarik, menyenangkan dan bermakna, namun demikian pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menghadirkan tantangan sendiri, tidak semua guru memiliki kemampuan dan kesiapan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Banyak sekolah dasar yang masih menggunakan metode pembelajaran tanpa memanfaatkan media pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus berinovasi dengan menggunakan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

---

<sup>2</sup> Feliks Rejeki Sotani Zebua, "Analisis Tantangan dan peluang guru di Era digital", *Dalam Jurnal Informatika dan teknologi pendidikan*, Vol.3, No.1, Tahun 2023, hal 22

<sup>3</sup> Salsabila Dwi Karna,dkk, " Efektifitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran Interaktif di sekolah dasar", *Dalam Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, Vol.3, No.3, Tahun 2025, hal 239

Salah satu upaya penting dalam menghadapinya adalah dengan melakukan pengembangan dalam media pembelajaran. Dalam dunia yang terus berubah ini, pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu kunci untuk menciptakan pendidikan yang adaptif, inklusif, efektif dan efisien. Media merupakan salah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan, media mempunyai peran dalam mengurangi verbalitas selama kegiatan pembelajaran dan dapat membantu guru saat penyampaian materi di kelas.<sup>4</sup> Meskipun media pembelajaran memiliki potensi besar, pengembangannya juga menghadapi tantangan. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa media pembelajaran dirancang dengan baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pendidik harus berinovasi untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang menginspirasi dan mempersiapkan siswa untuk masa depan yang semakin kompleks salah satunya dengan menggunakan Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk menyampaikan kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik, interaktif dan efektif.<sup>5</sup> Untuk menciptakan media yang bagus dan penggunaannya dapat membantu guru menyampaikan pesan dengan baik, perlunya pendidik mengetahui pengelolaan media pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk

---

<sup>4</sup> Aldi Masda, Purwo Mahardi, "Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran EModul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire", *Dalam Jurnal: Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 07, No. 02, Tahun 2021, hal. 2.

<sup>5</sup> Larasati Nur Indah, *Media Pembelajaran*, ( Klaten : Lakeisha, 2024 ) hal. 1

mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat mengembangkan media pembelajaran.<sup>6</sup> Selain itu media pembelajaran salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan siswa dalam memahami materi-materi yang diajarkan. Sehingga perlu adanya Penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan mempermudah siswa memahami materi dalam proses pembelajaran serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pengembangam Media pembelajaran yang interaktif, visual dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.<sup>7</sup> Penggunaan media pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika penggunaanya tidak monoton maka harus divarisiaikan dengan media lain yang bervariasi.<sup>8</sup> Media pembelajaran yang dipilih dengan tepat oleh guru akan membantu keberhasilan proses belajar yang dilakukan siswa. Pengembangan media pembelajaran digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, misalnya guru masih banyak menggunakan metode ceramah, selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu masih menggunakan buku paket dan LKS yang membuat siswa menjadi mudah bosan dan kurang aktif dalam

---

<sup>6</sup> Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, 2 (2020): 33, <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Prenamedia, 2014), hal. 316

<sup>8</sup> Wiwik Okta Susilawati,dkk, " Pengembangan media pembelajaran ular tangga kartu rahasia dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar", *Dalam Jurnal Ilmiah pendidikan dasar*; Vol.09, No.03, Tahun 2024, hal. 546

memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu pengembangan media pembelajaran adalah penggunaan media berbasis visual jenis media yang dapat dilihat oleh indra penglihatan seperti gambar, foto, poster, sketsa, dan papan flanel.<sup>9</sup> Dari beberapa media tersebut media visual seperti gambar dapat digabungkan dengan permainan berbasis interaktif yang menjadi salah satu media pembelajaran banyak diminati oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Ragam media pembelajaran salah satunya berbasis gambar yang digabungkan dengan permainan berbasis interaktif. Karena karakteristik siswa sekarang cenderung suka bermain maka media yang digunakan digabung dengan metode permainan yaitu suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dan tidak membosankan namun tidak mengabaikan pembelajaran yang dilakukan serta siswa dapat meningkatkan rasa ketertarikan dalam belajar.<sup>10</sup> Media pembelajaran dengan berbasis permainan diperlukan bahan atau alat yang edukatif dan interaktif sehingga pembelajaran dengan menggunakan media permainan terlihat lebih menarik, salah satunya menggunakan media permainan ular tangga yang berupa permainan tradisional didalam pembelajaran juga tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa tetapi mengenalkan siswa dengan permainan

---

<sup>9</sup> Hamzah Pagarra, Wawan K, Sayidiman, *Media Pembelajaran*, (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hal 58

<sup>10</sup> Amifatus Zuhriyah, “Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di madrasah Ibtidaiyah”, *Dalam Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.3, No.2, Tahun 2020. hal. 28

tradisional, media ini juga mudah dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu salah satu permainan tradisional berupa media ular tangga piramida, dengan bentuk piramida atau segitiga permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan melempar dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar ular dan tangga. Setiap pemain memiliki bidak dan peluang mengambil kartu jalan dan dalam bidak terdapat kartu-kartu pertanyaan. Media ular tangga piramida dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas karena media ini sangat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Dalam penggunaan media diharapkan siswa dapat menguasai materi dengan cara yang menyenangkan dan dijadikan efektifitas untuk memahami materi yang mudah di pahami oleh siswa.

Pada penelitian ini media ular tangga piramida digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi terutama dalam pembelajaran pendidikan pancasila salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan yang mencakup nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara serta bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.<sup>11</sup> Salah satunya yaitu materi keragaman suku dan budaya di Indonesia yang menjelaskan bahwa negara ini yang kaya akan

---

<sup>11</sup> Ajeng Sekarsari, Siti Dewi Maharani, "Pengembangan media pop-up book digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman sosial dan budaya Indonesia kelas III SDN 12 Sembawa", *Dalam jurnal Papeda*, Vol.7, No.2, Tahun 2025, hal. 245

keragaman suku dan budaya yang berbeda-beda, Namun seringkali siswa menghadapi kesulitan dikarenakan bahasa ilmiah yang digunakan rumit dan sulit di pahami bagi siswa serta banyaknya materi yang disajikan sehingga siswa sulit memahami, yang dimana terkadang materi disampaikan dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media dari buku sehingga membuat siswa mudah bosan dan susah memahami isi materi.

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran ular tangga kartu rahasia, media tersebut berupa papan ular tangga berbentuk segi empat yang dilengkapi dengan kartu khusus dan media ini menggunakan pion serta dadu untuk bermain.<sup>12</sup> Selanjutnya dalam penelitian terdahulu media Interaktif ular tangga yang berupa papan permainan ular tangga digital dengan menggunakan dadu virtual serta terdapat kartu tantangan, media tersebut ditampilkan menggunakan proyektor.<sup>13</sup> Dalam penelitian yang saya lakukan terdapat pembaruan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu adanya perubahan bentuk menjadi bentuk piramida terdiri dari 26 bidak yang nantinya akan dicetak berbentuk banner dengan menggunakan dadu untuk menentukan langkah dan terdapat kartu soal di bidak tertentu ada kartu merah dan kartu hijau yang masing-masing kartu tersebut mempunyai poin yang berbeda-beda.

---

<sup>12</sup> Wiwik Okta Susilawati, Yulia Darniyati, "*Pegembangan media pembelajaran ular tangga kartu rahasia dalam pembelajaran pendidikan.....*hal 46

<sup>13</sup> Bintang Cahya Romanti, *Pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga materi keragaman budaya pada pembelajaran ppkn di kelas V SD Negeri Mojo.*(Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri 2025)

Pada penelitian ini media ular tangga piramida dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pendidikan pancasila keragaman suku dan budaya. Terkadang materi yang disampaikan masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media buku yang membuat siswa menjadi bosan dan susah memahami materi sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran . Penggunaan media juga masih jarang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi yang bersifat luas dan penuh hafalan seperti keragaman suku dan budaya, dengan media permainan ular tangga piramida diharapkan siswa mampu mengikuti dan menerima pembelajaran dengan senang serta dapat aktif dalam proses pembelajaran karena siswa disuguhkan media permainan. Sedangkan sekolah yang peneliti ambil sebagai tempat penelitian kelas IV di MI Podorejo ini belum pernah menggunakan media ular tangga piramida dalam pembelajaran pendidikan pacasila. Pendidik jarang memanfaatkan inovasi media yang berbasis permainan edukatif, bermain juga salah satu kebutuhan sekaligus aktivitas yang paling menyenangkan.<sup>14</sup> Sedangkan siswa pada tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain dan belajar secara langsung karena lebih mudah memahami sesuatu melalui kegiatan pengalaman nyata dan melibatkan interaksi secara langsung mereka juga cenderung lebih antusias dan fokus

---

<sup>14</sup> Uswatun Hasanah, "Development of Rabbit Goals Game to Increase Student Motivation In Thematic Learning At Primary School" dalam *Jurnal Teknoinfo*, Vol.17, No.1, Tahun 2023. hal 331-318

ketika belajar dengan bermain.<sup>15</sup> Sehingga perlu adaya upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang aktif, kreatif dan interaktif.

Berdasarkan Uraian diatas maka peneliti ingin mengembangkan media permainan ular tangga pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman suku dan budaya untuk kelas IV di MI Podorejo. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan siswa dapat menarik minat belajar siswa dan lebih mudah menerima materi dengan cara yang menyenangkan dan dijadikan efektifitas untuk memahami materi yang mudah dipahami oleh siswa. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Ular tangga Piramida Materi Keragaman Suku dan Budaya pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung"**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket, LKS, dan media umum sehingga kurang bervariasi.

---

<sup>15</sup> Mutia, "Characteristics of children age of basic education" dalam *Jurnal Fitrah*, Vol.3, No. 1, Tahun 2021. hal 118-119

3. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif.
4. Siswa sering merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis visual sebagai media inovatif.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran adalah materi Pendidikan pancasila keberagaman suku dan budaya di Indonesia.
3. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
4. Penggunaan media permainan ular tangga di fokuskan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran dan pemahaman konsep siswa terhadap materi keberagaman suku dan budaya.
5. Penelitian ini tidak membahas aspek lain diluar pengembangan media pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana proses pengembangan media ular tangga piramida pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media ular tangga piramida pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media Ular Tangga Piramida pada pembelajaran Pendidikan pancasila kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung .
2. Untuk menjelaskan respon peserta didik terhadap media Ular Tangga Piramida pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik untuk kepentingan teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media ular tangga primida ini dapat memecahkan masalah khususnya dalam memahami materi, selain itu diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran pelajaran Pendidikan Pancasila

dengan menggunakan media serta dapat menambah sumber pustaka yang dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian dengan tema yang sejenis.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan serta lebih mengingat materi yang dipelajari dan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

### b. Bagi guru

Guru dapat mengetahui metode pembelajaran yang tepat dan efektif untuk anak didiknya dan dapat merancang, mengevaluasi, memberikan masukan atau menciptakan cara-cara yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.

### c. Bagi sekolah

Sebagai salah satu dari bahan evaluasi dalam pengembangan metode pembelajaran dan salah satu bahan di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

## **G. Asumsi Pengembangan**

### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media ular tangga piramida pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman suku dan

budaya pada peserta didik kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung adalah sebagai berikut:

- a. Guru dan siswa mampu menggunakan media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran merupakan media permainan dan belajar yang dapat dilakukan di kelas.
- c. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media ular tangga piramida pada pembelajaran Pendidikan pancasila materi keberagaman suku dan budaya pada peserta didik kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung adalah sebagai berikut:

3. Penelitian hanya dilakukan untuk kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
4. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas mata pelajaran Pendidikan pancasila materi keberagaman suku dan budaya pada peserta didik kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

## H. Spesifikasi Produk

Spesifik produk berupa media ular tangga piramida untuk pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman suku dan budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV yang telah dimodifikasi sebagai salah satu permasalahan yang telah disebutkan pada rumusan

masalah, produk ini diperuntukkan untuk pendidik sebagai media pengembangan dengan spesifik sebagai berikut:

1. Jenis Produk ini media pembelajaran berbasis visual dengan bentuk permainan edukatif interaktif.
2. Produk media ular tangga piramida dibuat menggunakan aplikasi desain grafis Canva melalui laptop dengan sistem operasi Windows.
3. Produk media ular tangga piramida dicetak berupa banner yang berukuran 400cm x 400cm. Pada media ular tangga piramida berbentuk segitiga piramida yang terdapat 26 bidak yang akan dilewati oleh anak.
4. Produk media ular tangga piramida diawali dengan melempar dadu, lalu peserta didik berjalan diatas banner melangkah sesuai dengan angka pada dadu, pada setiap bidak yang dilalui peserta didik akan mendapat pertanyaan yang harus dijawab terkait materi dan yang bisa menjawab pertanyaan akan mendapatkan poin sesuai dengan tingkat soal tersebut. Peserta didik yang mendapatkan poin yang paling banyak itu yang menjadi pemenangnya.

#### **I. Penegasan Istilah**

Agar pembaca dapat secara jelas memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang terkandung dalam penelitian ini sehingga diantara pembaca tidak ada yang memberikan makna yang berbeda pada penelitian ini. Untuk itu peneliti perlu memaparkan mengenai definisi istilah dan operasional sebagai berikut:

## 1. Penegasan Konseptual

### a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoretis, konseptual, serta moral sesuai dengan kebutuhan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan. Selain itu, pengembangan juga dapat dipahami sebagai proses perancangan pembelajaran secara logis dan sistematis guna menentukan berbagai hal yang akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar, dengan mempertimbangkan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>16</sup> Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu serta menguji tingkat efektivitas produk yang telah dikembangkan tersebut.<sup>17</sup>

### b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala jenis sarana komunikasi yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi dari sumber kepada peserta didik secara terencana, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan memungkinkan

---

<sup>16</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 24

<sup>17</sup> M A Zakariah, V Afriani, and K H Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Reseach, Reseach and Development (R n D)*, (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020), hal, 92.

siswa menjalani proses pembelajaran secara efektif serta efisien.<sup>18</sup>

c. Ular tangga

Ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua hingga empat orang dan melibatkan penggunaan bidak berwarna-warni oleh masing-masing pemain untuk mencapai tujuan mencapai 100 kotak. Dalam permainan ini, pemain bergerak melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu, dengan gambar tangga dan ular menjadi ciri khas permainan ini.<sup>19</sup>

d. Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang berlandaskan ideologi bangsa Indonesia dan bertujuan membentuk warga negara yang berkarakter baik, memahami hak serta kewajiban sebagai warga negara, memiliki rasa cinta tanah air, dan berjiwa nasionalisme Indonesia.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal. 122

<sup>19</sup> Siti Kholipah, Maryatun, Meyta, "Pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro tahun pelajaran 2017/2018", dalam *Jurnal Ilmia Pendidikan Ekonomi*, Vol. 1, No. 1 Tahun 2020. hal 62

<sup>20</sup> Syahid Musthofa, "Pengajaran pendidikan pancasila disekolah dasar guna mempertahankan ideologi pancasila di era globalisasi", *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol.6.No 1. 2022. hal 1542.

## 2. Penegasan Operasional

Definisi Operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan media ular tangga piramida materi keragaman suku dan budaya pada pembelajaran pendidikan pancasila. Berikut definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

### a. Media ular tangga piramida

Ular tangga piramida adalah media pembelajaran sebagai permainan dalam bentuk papan piramida atau segitiga yang berisi pertanyaan dengan cara melempar dadu serta dipapan tersebut berisi gambar ular dan tangga yang terdapat kartu-kartu yang berisi pertanyaan.

### b. Definisi keberagaman suku dan budaya

Keragaman suku dan budaya adalah kombinasi dari berbagai unsur perbedaan suku bangsa , etnis , agama , bahasa , kesenian , dan kedaerahan yang dianggap sebagai karakteristik dalam kehidupan sosial.<sup>21</sup> Jenis materi yang digunakan yaitu keberagaman suku dan budaya meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisioal, alat musik tradisional, lagu daerah, dan makanan khas daerah.

Produk yang dikembangkan adalah media ular tangga piramida yang berbentuk segitiga dan dicetak berupa banner dengan terdapat 26 bidak yang akan dilewati oleh peserta didik serta ada berbagai kartu soal yang

---

<sup>21</sup> Tim tunas karya guru, *Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*, ( Penerbit Duta, 2017) hal 58

berisi pertanyaan, peserta didik akan berperan sebagai pengganti pion dan menggunakan dadu untuk menentukan peserta didik tersebut akan berjalan, media ini terdapat poin soal dengan tingkatan soal yang berbeda menurut tingkat kesulitan.

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu mengenal berbagai jenis keberagaman suku dan budaya yang meliputi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisioal, alat musik tradisional , lagu daerah, dan makanan khas daerah , selain itu dapat menanamkan nilai toleransi, kebersamaan dan rasa bangga terhadap keberagaman pada peserta didik kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

#### **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada penelitian ini disusun secara sistematis dari bab ke bab. Berikut sistematika pembahasan:

##### **Bab 1 (Pendahuluan)**

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

##### **Bab 2 ( Kajian Teori)**

Pada bab ini berisi landasan teori, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

**Bab 3 (Metode Penelitian)**

Pada bab ini berisikan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, jenis data, instrumen, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

**Bab 4 (Hasil Pengembangan)**

Pada bab ini diuraikan hasil pengembangan produk dengan prosedur pengembangan media.

**Bab 5 (Hasil Pembahasan)**

Pada bab ini berisi tentang hasil analisis masalah, dan membandingkan di lapangan dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya.

**Bab 6 (Penutup)**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.