

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK
KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Penelitian *Research and Development* di SD Negeri Karang Tumaritis Kota Serang

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Arina Faza Zulfa

2227150135

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan Ini Ditetapkan Bahwa Skripsi Berikut :

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Arina Faza Zulfa
NIM : 2227150135
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 11 Oktober 2018 melalui Sidang Skripsi dan dinyatakan LULUS.

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Serang, 23 Oktober 2018

Menyetujui,

Ketua Penguji

Penguji I

Penguji II

A. Syachrurroji, M.Pd

Rina Yuliana, M.Pd

Ana Nurhasanah, M.Pd

NIP. 197908762005011006

NIP. 198604242014042001

NIP. 1974101182006042009

Mengetahui,

Dekan

Ketua Jurusan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd

NIP. 196708201998021003

Nana Hendraepta, M.Pd

NIP. 197901092005911002

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

LEMBAR PERSETUJUAN REVISI UJIAN SIDANG SKRIPSI

Nama : Arina Faza Zulfa
NIM : 2227150135
Tanggal Sidang : 11 Oktober 2018
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III Sekolah Dasar.

TELAH DIREVISI DAN DISETUJUI OLEH TIM PENGUJI/ TIM PEMBIMBING SERTA DIPERKENANKAN UNTUK DIPERBANYAK/DICETAK.

NO	NAMA PENGUJI	TANDA TANGAN
1	A.Syachruraji, M.Pd NIP. 197908162005011006	
2	Rina Yuliana, M.Pd NIP. 198604242014042001	
3	Ana Nurhasanah, M.Pd NIP. 1974101182006042009	

Serang, 23 Oktober 2018

Ketua Jurusan,


Nana Hendracipta, M.Pd

NIP. 197901092005911002

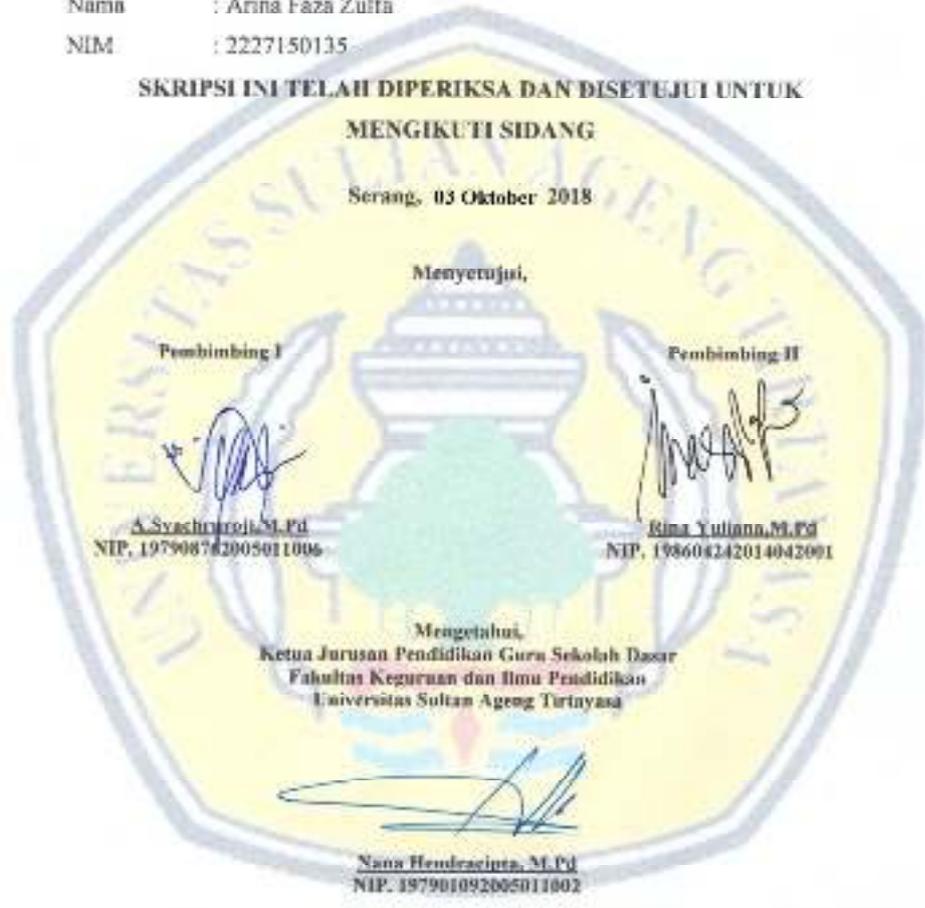
PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis
Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III
Sekolah Dasar
Nama : Arina Faza Zulfa
NIM : 2227150135

**SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI UNTUK
MENGIKUTI SIDANG
Serang, 03 Oktober 2018**



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa judul skripsi "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar (Penelitian *Research and Development* di SD Negeri Karang Tumaritis Kota Serang)" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan/pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ternyata terdapat pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 11 Oktober 2018

Yang membuat pernyataan



Arina Faza Zulfa
NTM.2227150135

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

MOTTO

"Awali harimu dengan seucap doa agar hari ini akan menjadi hari yang lebih baik dari kemarin"

"Jangan pernah menunggu waktu terbaik untuk memulai karena sesungguhnya waktu terbaik itu adalah sekarang"

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan, rahmat, karunia, dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kemudahan serta kesabaran dalam mengerjakan skripsi ini. Setiap langkah aku berusaha mewujudkan cita-cita dan harapan yang di mimpikan, meski belum semua itu kuraih insyaallah atas dukungan doa dan restu semua mimpi itu akan tercapai. Untuk itu kupersembahkan ungkapan terimakasihku ini kepada kedua orang tuaku yang kusayangai dan kucintai yakni Apak Budiyanto dan Ibu Indhira Asih Vivi Yandari yang telah sabar merawat, mendidik, mendo'akan setiap saat yang tiada putusnya untuk anak perempuanmu satu-satunya ini. Karya sederhana ini, sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga untuk Apak dan Ibu yang tidak mungkin kubalas hanya dengan lembaran kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan atas segala kasih sayang dan dukungan yang diberikan selama ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Apak dan Ibu bahagia, karena kusadar selama ini belum bisa berbuat lebih. Tapi percayalah aku akan berikan yang terbaik untuk kalian.

Untuk adik-adikku (Hafidz, Setyo, Kumkum dan Ziddan), tiada yang paling membuat rindu ketika bersama kalian. Walaupun sering bertengkar masalah kecil tetapi selalu menjadi warna dalam hidupku yang takkan bisa tergantikan. Terimakasih atas do'a dan dukungan kalian selama ini. Maaf belum sepenuhnya bisa menjadi panutan tetapi aku berusaha menjadi yang terbaik untuk kalian. Jangan pernah bosan mendengarkan nasehat yang kalian dengar, karena itu salah satu bentuk kasih sayang yang aku berikan. Mari bersama-sama kita tumbuh dan berkembang menjadi yang terbaik.

Persembahan yang terakhir skripsi ini untuk yang selalu bertanya

"Kapan Skripsimu Selesai?"

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan, bukan sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kepintaran seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus.

Bukankah sebaik-baiknya skripsi yang selesai? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

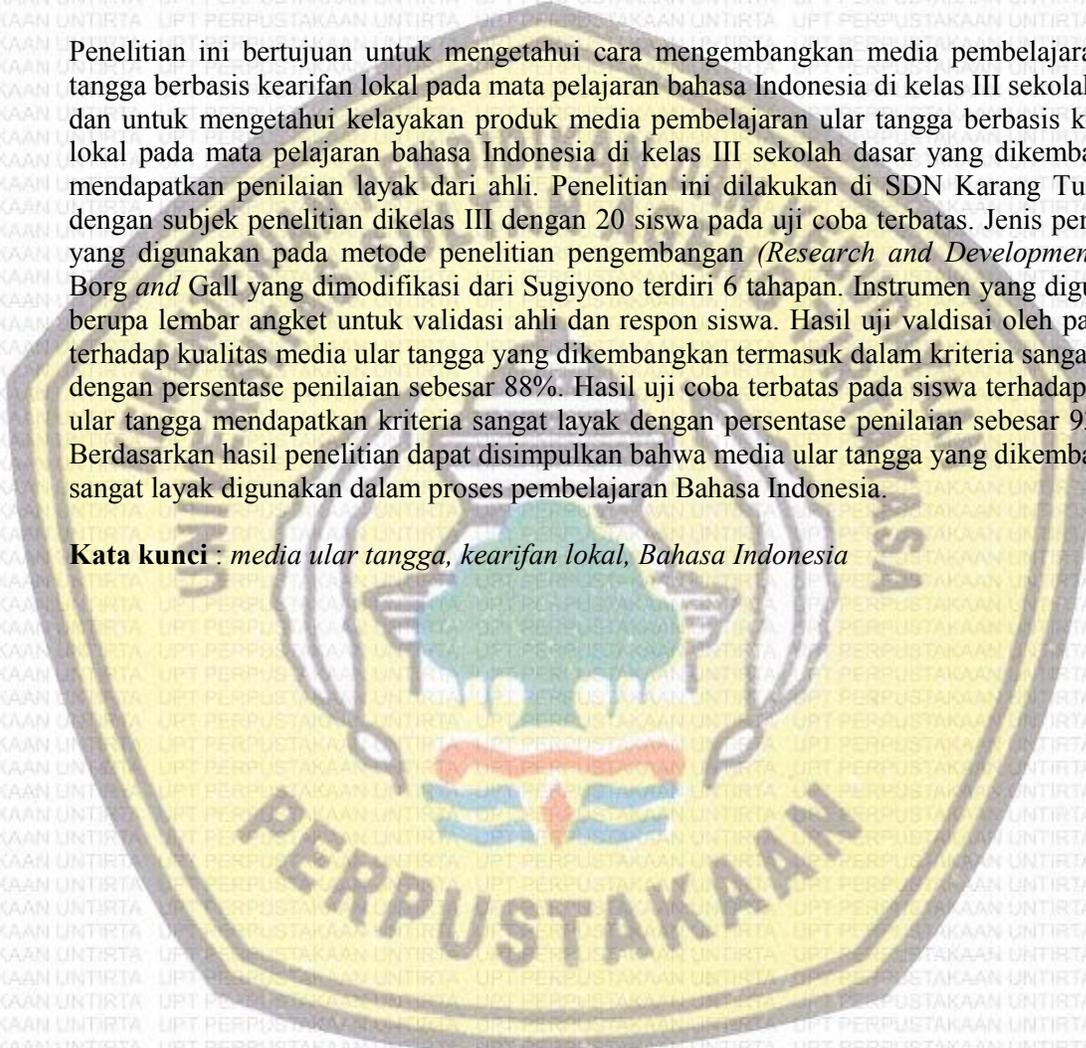
ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III Sekolah Dasar

Arina Faza Zulfa 2227150135

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar yang dikembangkan mendapatkan penilaian layak dari ahli. Penelitian ini dilakukan di SDN Karang Tumaritis dengan subjek penelitian dikelas III dengan 20 siswa pada uji coba terbatas. Jenis penelitian yang digunakan pada metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dari Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono terdiri 6 tahapan. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk validasi ahli dan respon siswa. Hasil uji valdisai oleh para ahli terhadap kualitas media ular tangga yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak dengan persentase penilaian sebesar 88%. Hasil uji coba terbatas pada siswa terhadap media ular tangga mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase penilaian sebesar 93,33%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : *media ular tangga, kearifan lokal, Bahasa Indonesia*



ABSTRACT

Development of Ladder Learning Media Based on Local Wisdom in Indonesian Language Subjects in Class III Elementary Schools

Arina Faza Zulfa 2227150135

This study aims to find out how to develop computer-based learning media local wisdom in Indonesian language lessons in class III elementary school and to see the feasibility of snake ladder learning media products based on local wisdom in the eyes of Indonesian language lessons in class III elementary school that is being developed worthy of expert. This study was conducted in Karang Tumaritis Elementary School with research subjects in class III with 20 students in limited trials. The type of research used in the development research (Research and Development) of Borg and Gall which issued from Sugiyono consisted of 6 stages. The instrument used was a questionnaire for expert validation and student response. The result of the shielding test by experts on the quality of the media that can be used in very large calculations is 88%. The results of the limited trial on students towards the media really correspond to the percentage of 93.33%. The results of the study can be concluded that the media developed are very effective in the process of learning Indonesian.

Keywords: *snake ladder media, local wisdom, Indonesian*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan karunia, rahmat, petunjuk, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Ucapan terima kasih yang teramat besar kepada kedua orang tua yang terus memberikan cinta dan kasih sayang sangat besar, semangat serta do’a yang tiada habis-habisnya dipanjatkan, yaitu ayahanda tercinta (Budiyanto) serta ibunda tercinta (Indhira Asih Vivi Yandari). Dan juga kepada adik-adik lelakiku tersayang (Hafidz, Setyo, Kumkum, dan Ziddan) yang selalu menghibur dan memberikan semangat dan do’a serta dukungan positif kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada penyusunan skripsi ini banyak pihak yang ikut membantu penulis menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mereka yang telah Allah hadirkan untuk memudahkan penyelesaian skripsi ini:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sholeh Hidayat, M.Pd selaku Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
2. Bapak Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
3. Bapak Nana Hendracipta, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak A. Syachruroji, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan guru Sekolah dan Dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, kritik dan saran

yang membangun serta memberikan pandangan baru kepada penulis sehingga memudahkan penulis untuk memperbaiki skripsi ini.

5. Bapak Ujang Jamaludin, M.Si., M.Pd selaku Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan pengarahan, pemahaman, motivasi serta fasilitator dalam membimbing langkah kuliah penulis hingga proses perkuliahan selesai.
6. Ibu Rina Yuliana, M.Pd selaku Dosen pembimbing II yang selalu bersedia meluangkan waktu dan pemikirannya di sela-sela kesibukannya untuk membimbing penulis dengan teliti dalam menyusun skripsi ini.
7. Ibu Ana Nurhasanah, M.Pd selaku Dosen penguji yang memberikan masukan, dan petunjuk kepada penulis untuk perbaikan skripsi ini.
8. Bapak Aan Subhan Pamungkas, M.Pd dan Ibu Isna Rafianti, M.Pd selaku Dosen uji ahli media yang telah membantu penulis dalam memberikan penilaian, masukan dan saran kepada penulis dalam perbaikan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal sebagai hasil penelitian skripsi.
9. Ibu Yoma Hatimah, M.Pd selaku Dosen uji ahli materi yang telah membantu penulis dalam memberikan penilaian, masukan dan saran kepada penulis dalam perbaikan materi pada media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal sebagai hasil penelitian skripsi.
10. Ibu Dr. Hj. Tatu Hatimah, M.Pd selaku Dosen uji ahli pendidikan yang telah membantu penulis dalam memberikan penilaian, masukan dan saran kepada penulis dalam perbaikan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dari sudut pandang pendidikan sebagai hasil penelitian skripsi.
11. Bapak Diki Aminudin, A.Md selaku Staf TU jurusan PGSD yang selalu siap sedia tak kenal lelah melayani kebutuhan administrasi mahasiswa.
12. Seluruh dosen PGSD UNTIRTA yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan.
13. Ibu Dra. Edah Zubaedah selaku Kepala Sekolah SDN Karang Tumaritis yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

14. Ibu Ovi Irfiyani, S.Pd selaku Guru kelas III yang menjadi uji ahli materi dan telah membantu penulis dalam memberikan penilaian, masukan dan saran kepada penulis dalam perbaikan materi pada media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal sebagai hasil penelitian skripsi.
15. Ibu Suparti, S.Sos, M.Pd selaku Koordinator Guru yang menjadi uji ahli pendidikan dan telah membantu penulis dalam memberikan penilaian, masukan dan saran kepada penulis dalam perbaikan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dari sudut pandang pendidikan sebagai hasil penelitian skripsi.
16. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada sahabatku Aeta Nurani Syukria yang tak pernah lelah memberikan support, do'a, dan membantu penulis dalam menghadapi masalah yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini.
17. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada sahabat SERANGKAI (Aulia Puji Laksana, Asep Saepudin, Jaka Aditya Pratama, Dinda Nabila Hanif, Cahya Diningsih dan Mira Permatasari) yang telah memberikan do'a, motivasi dan perhatian mereka terhadap penulis sebagai dorongan dalam penulisan skripsi ini
18. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kakak Fenni Pratiwi sahabat terbaik penulis yang selalu mensupport, mengarahkan, mendo'akan dan membantu penulis dalam menghadapi masalah yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini.
19. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada sahabat perjuangan Proskrip Hana Syakifa, Dian Anggraeni, dan Zhafira Azaria yang selalu mensupport, mendo'akan dan selalu memberi dorongan positif kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
20. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada sahabat-sahabatku tercinta, mahasiswa dan mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan

2014 dan 2015. Terutama mahasiswa pindahan (Farhana, Farhani, Rhiza, Putri, Endah, Ulfah, Silvy M, Silvi K, dan Melani)

21. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Keluarga besar HIMAGUSEDA UNTIRTA khususnya Kabinet APIK, Kabinet Nyata, Kabinet Pro Aksi dan Kabinet Kerja yang telah memotivasi dan mendo'akan
22. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seseorang yang sudah memberikan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini
23. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dorongan dan informasi serta pendapat yang sangat bermanfaat bagi penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi I ini masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi bahasa, materi maupun teknik dan cara penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

Serang, 11 Oktober 2018

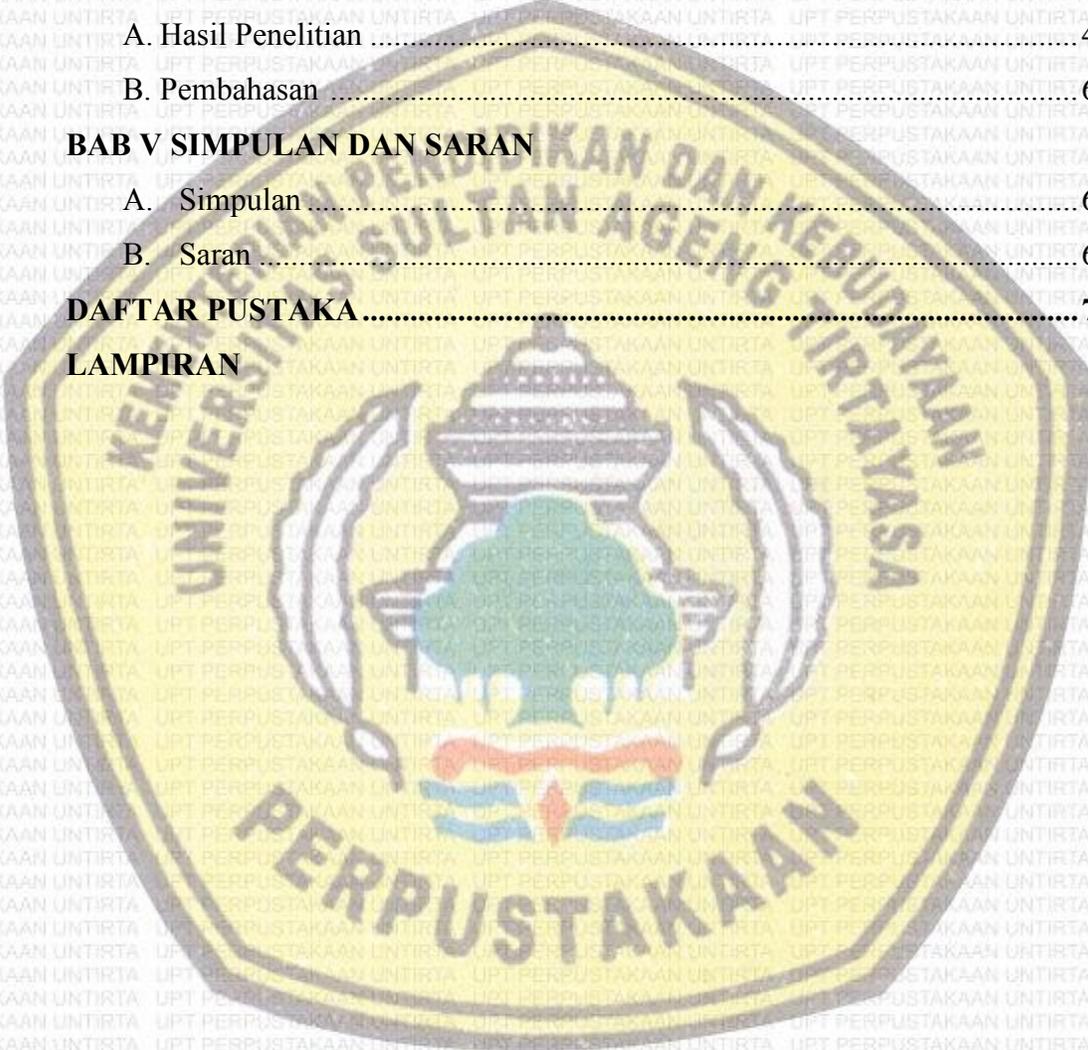
Peneliti,

Arina Faza Zulfa
NIM. 2227150135

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Batasan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	8
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	8
2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	10
B. Kearifan Lokal	13
C. Media Pembelajaran	18
1. Pengertian Media Pembelajaran	18
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	20
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	24
D. Ular Tangga	26
E. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	30
B. Desain Penelitian	31
C. Teknik Pengumpulan Data	38

D. Teknik Analisis Hasil Uji Instrumen.....	39
E. Teknik Analisis Pengolahan Data.....	39
F. Indikator Keberhasilan.....	42
BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan.....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Pemberian Skor.....	40
Tabel 3.2 Kriteria Kategori Interpretasi.....	40
Tabel 3.3 Penetapan Nilai Skala Likert Untuk Pernyataan Positif.....	41
Tabel 3.4 Kriteria Kategori Interpretasi.....	42
Tabel 4.1 Hasil Validasi Tim Ahli Media.....	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tim Ahli Materi.....	53
Tabel 4.3 Hasil Validasi Tim Ahli Pendidikan.....	55
Tabel 4.4 Revisi Ahli Media.....	56
Tabel 4.5 Revisi Ahli Materi.....	58
Tabel 4.6 Revisi Ahli Pendidikan.....	60
Tabel 4.7 Data Hasil Respon Siswa.....	61
Tabel 4.8 Rerata Jumlah Validasi Ahli.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Modifikasi R & D Sugiyono (2014:298).....	32
Gambar 3.2 Langkah-langkah desain penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D) Dimodifikasi oleh Sugiyono, 2014:316.....	33
Gambar 4.1 Papan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Banten.....	48
Gambar 4.2 Dadu Ular Tangga.....	49
Gambar 4.3 Kartu Pertanyaan dan Pernyataan (P&P).....	50
Gambar 4.4 Petunjuk Permainan.....	50
Gambar 4.5 Media Sebelum Revisi.....	57
Gambar 4.6 Media Setelah Revisi.....	57
Gambar 4.7 Tulisan Kartu Kearifan Lokal Banten Sebelum Revisi.....	58
Gambar 4.8 Tulisan Kartu Kearifan Lokal Banten Setelah Revisi.....	58
Gambar 4.9 Bahan Bacaan Sebelum Revisi.....	59
Gambar 4.10 Bahan Bacaan Setelah Revisi.....	59
Gambar 4.11 Warna Background Kartu Sebelum Revisi.....	59
Gambar 4.12 Warna Background Kartu Setelah Revisi.....	59
Gambar 4.7 Kartu Sebelum Revisi.....	60
Gambar 4.8 Kartu Setelah Revisi.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

A.1 <i>Need Assessment</i>	73
A.2 Silabus Kelas III.....	75
A.3 Analisis Materi.....	79

LAMPIRAN B

B.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	77
B.2 Kisi – Kisi Soal Pada Media Pembelajaran Ular Tangga.....	85
B.3 Bahan Bacaan.....	87

LAMPIRAN C

C.1 Storyboard Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal.....	90
--	----

LAMPIRAN D

D.1 Hasil Penilaian Uji Validasi Instrumen Lembar Validasi & Angket Respon Siswa (Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd).....	93
D.2 Hasil Penilaian Ahli Media (Aan Subhan Pamungkas, M.Pd).....	100
D.3 Hasil Penilaian Ahli Media (Isna Rafianti, M.Pd).....	101
D.4 Hasil Penilaian Ahli Materi (Yoma Hatima, M.Pd).....	103
D.5 Hasil Penilaian Ahli Materi (Ovi Irfiyani, S.Pd).....	105
D.6 Hasil Penilaian Ahli Pendidikan (Dr.Hj.Tatu Hilaliyah, M.Pd).....	107
D.7 Hasil Penilaian Ahli Pendidikan (Suparti,S.Sos.,M.Pd).....	109

LAMPIRAN E

E.1 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa Kelas III SDN Karang Tumaritis.....	111
E.2 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Keseluruhan.....	113

LAMPIRAN F

F.1 Dokumentasi Penelitian: Validasi Oleh Para Ahli.....	114
F.2 Dokumentasi Penelitian:Uji Coba Produk Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal.....	116

LAMPIRAN G

G.1 Lembar Surat Keputusan.....	118
---------------------------------	-----

G.2 Lembar Surat Izin Penelitian..... 120

G.3 Lembar Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah 121

G.4 Acara Kegiatan Bimbingan Skripsi..... 122



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki kedudukan yang penting dalam suatu kurikulum. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang strategis karena melalui pembelajaran bahasa seorang guru mampu mentransfer ilmu, pengetahuan dan informasi kepada siswa, begitu pula sebaliknya. Bahasa Indonesia menjadi tujuan dari kurikulum yang hendak di capai dalam pembelajaran. Bahasa Indonesia memegang peranan yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya di Sekolah Dasar (SD) yakni dengan pembelajaran bahasa Indonesia mampu mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD yang mencakup komponen berbahasa baik secara lisan maupun tulisan, dan menghargai serta bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bahasa negara.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD juga memiliki fungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya. Dengan mengaitkan materi keberagaman budaya terhadap siswa, siswa dapat mengenal budaya yang ada di Indonesia khususnya keberagaman budaya yang ada didaerah tempat tinggalnya sendiri, serta siswa dapat mempelajari keberagaman budaya seperti suku, adat, dan kebiasaan dari suatu daerah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sangat disayangkan bila keberagaman budaya yang dimiliki suatu daerah tidak dikembangkan dan dilestarikan dengan baik.

Konsep kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan keberagaman budaya pada suatu daerah, dalam kearifan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menemukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Kearifan lokal biasanya diwariskan secara turun temurun dari suatu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat dari suatu daerah melalui pengalaman serta dikaitkan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam di daerah tersebut. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat menjembatani siswa dalam mengenal kekayaan budaya yang dimiliki suatu daerah, agar mereka dapat menghargai dan melestarikan keberagaman budaya yang ada di suatu daerah.

Kearifan lokal yang terdapat di suatu daerah khususnya provinsi Banten memiliki banyak budaya, salah satu diantaranya yang cukup terkenal yakni kearifan lokal yang berada di daerah Banten Lama. Kearifan lokal di daerah Banten Lama ini mengajarkan tentang aspek sejarah dan kehidupan masyarakat yang berada di Banten Lama, yang mana daerah tersebut memiliki tampilan yang jauh dari kata modern serta lingkungan yang terkesan kumuh, banyak ilalang yang tumbuh dan banyak sekali bangunan yang tidak terawat karena banyaknya masyarakat yang membuang sampah sembarangan dan pemukiman masyarakat di sekitar Banten Lama. Namun, dibalik itu semua Banten Lama menyimpan banyak cerita dari peninggalan sejarah yang dimiliki dan keunikan masyarakat Banten Lama dalam melakukan hubungan sosial-ekonomi yang patut dilestarikan melalui media pembelajaran.

Pada kegiatan belajar mengajar di kelas pembelajaran biasanya guru memanfaatkan media sebagai alat bantu pembelajaran. Media yang digunakan tentunya harus sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang diajarkan dan mudah untuk digunakan oleh guru maupun siswa. Mudah digunakan berarti mudah untuk menjadi alat komunikasi atau jembatan untuk penyalur informasi kepada siswa. Hal ini selaras dengan *Nation Education Association* dalam Arsyad (2011:5) media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya serta media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Berdasarkan teori tersebut dapat mendorong terciptanya suatu media pembelajaran sebagai sarana untuk melestarikan keberagaman budaya yang ada di daerah Banten.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Berdasarkan fakta dilapangan yakni di SDN Karang Tumaritis dari hasil pengamatan yang dilakukan pada guru kelas III yang bernama Ibu Ovi Irfiyani,S.Pd menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas dalam mengenalkan keberagaman budaya di Indonesia khususnya di provinsi Banten masih dibilang sangat kurang, sebab dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berlangsung di kelas masih secara konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang penyampaian materi terhadap siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar memiliki peranan yang sangat penting hal ini berdasarkan fungsi dari tujuan pembelajaran yakni sebagai alat penyalur informasi sesuai dengan kebutuhan siswa dan memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat serta kemampuan visual, audiovisual dan kinestetiknya. Namun, realitanya guru lebih cenderung mengedepankan aspek kognitif saja. Sedangkan aspek afektif dan psikomotor sangat langka dijamah oleh guru, akibatnya banyak siswa yang hanya menguasai teori saja, tetapi tidak terampil melakukan pekerjaan keterampilan dan tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka kuasai pada kehidupan sehari-hari, serta dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi terkait kearifan lokal suatu daerah khususnya di provinsi Banten sangat jarang guru ajarkan.

Jika media pembelajaran sebagai alat penyalur informasi dengan dikaitkannya kemampuan visual, audiovisual dan kinestetik yang dimiliki siswa, pembelajaran langsung merupakan strategi yang baik dalam menerapkan pengenalan keberagaman budaya yakni dengan dilakukannya kegiatan karyawisata ke suatu daerah khususnya yang ada di provinsi Banten. Hal ini selaras dengan pendapat Lev Vygotsky dalam Utami (2016:8) dengan teori belajar *Sosiokultural* atau yang sering dikenal *Konstruktivisme* menyatakan bahwa pelajar dalam mengkonstruksi suatu konsep perlu memperhatikan lingkungan sosial. Jadi, *Sosiokultural* ini proses belajarnya tidak dapat dipisahkan dari aksi yakni aktivitas dan interaksi sosial. Namun, berbicara tentang kegiatan karyawisata memiliki keterbatasan yang harus

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan,dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

diperhatikan diantaranya memerlukan pengawasan yang ekstra karena ada saja siswa yang tidak dapat diatur guru, mengeluarkan biaya lebih, membutuhkan waktu yang cukup banyak serta sarana dan prasarana yang harus disiapkan secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa permasalahan yang muncul karena tidak adanya media pembelajaran khususnya untuk mengenalkan keberagaman budaya berupa kearifan lokal yang digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengkaitkan materi kearifan lokal. Salah satu alternatif yang ditawarkan peneliti pada media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa yakni dengan menggunakan media ular tangga. Hal ini dibuktikan dengan penelitian pengembangan yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Mohammad Agil Sahrial tahun 2016 yakni “Pengembangan Media UPIN (Ular Tangga Pintar) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar” memperoleh hasil penilaian dari para ahli 88,5% dan memperoleh respon positif siswa 91,6% dari data tersebut menunjukkan kriteria sangat valid. Dengan demikian penggunaan media ular tangga dapat menarik perhatian dan rasa penasarannya siswa serta memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa dengan cara bermain sambil belajar dan dengan menggunakan media ular tangga diharapkan mampu menstimulus pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa sehingga kemampuan visual, audiovisual dan kinestetiknya terasah.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan memperbaiki permasalahan dalam pelajaran bahasa Indonesia yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas III Sekolah Dasar”**.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.

D. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Karang Tumaritis.
2. Media ular tangga ini akan diterapkan pada tema “Keperluan Sehari-Hari” khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD.
3. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal didaerah Banten.
4. Indikator keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil apabila dapat menyelesaikan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal untuk siswa SD kelas III pada tema “Keperluan Sehari-Hari”, dan

PERINGATAN !!!

5

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

terselesainya dengan tingkat penelitian masing-masing para uji ahli dan uji coba skala terbatas yaitu 20 orang dalam 1 kelas.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoretis, penelitian ini memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan semangat dan motivasi belajarnya, serta siswa mendapatkan pengalaman baru terkait media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal.

b. Bagi Guru SD

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam membuat atau mengembangkan sendiri media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman, ilmu pengetahuan, wawasan peneliti dalam dunia pendidikan, dan

diharapkan dengan adanya penelitian ini peneliti dapat melanjutkan pendidikan dijenjang selanjutnya.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi pihak-pihak yang mungkin sedang berada dalam situasi yang sama dengan apa yang dilakukan di dalam penelitian ini.



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional pada siswa. Bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, serta berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) harus diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis dengan baik dan benar. Hal ini sejalan dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Disebutkan pula bahwa ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek.

Empat aspek pada ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia tercakup dalam keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa merupakan tujuan akhir dari pembelajaran bahasa, hal ini dikarenakan agar siswa mempunyai kompetensi bahasa yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013:241) yang mengatakan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek berbahasa ini saling berkaitan antara satu dengan

yang lainnya. Oleh sebab itu, apabila siswa mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan. Siswa juga dapat menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, Tarigan (2009:2) mengatakan bahwa para guru berupaya sekuat daya harus menggunakan bahasa dengan baik dan benar, agar siswa dapat meneladaninya.

Berbicara tentang keterampilan berbahasa Cahyani (2012:149) mengatakan bahwa manfaat dari keterampilan bahasa ialah dapat melakukan interaksi dimasyarakat, dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, dan fakta-fakta yang diamati. Banyak profesi pada kehidupan sehari-hari yang keberhasilannya bergantung pada tingkat keterampilan berbahasanya yang dimiliki seseorang seperti, manajer, jaksa, pengacara, guru, dan wartawan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di SD sebaiknya lebih menerapkan keterampilan berbahasa yang baik dan benar, dimulai dari guru saat penyampaiana materi menggunakan bahasa yang baik dan benar, dan guru juga menanamkan serta mengasah keterampilan berbahasa yang di miliki siswa.

Berdasarkan penjabaran tersebut, pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia dapat ditinjau dari dua segi yakni segi teknis, dan segi praktis. Menilik dari segi teknis, bahasa merupakan seperangkat uraian yang bermakna dihasilkan dari alat ucap manusia. Adapun secara praktis, bahasa merupakan alat komunikasi antara seseorang yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna dihasilkan dari alat ucap manusia. Dari pengertian secara praktis ini dapat diketahui bahwa bahasa dalam hal ini mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem (lambang) bunyi dan aspek makna. Bahasa disebut sistem bunyi atau sistem lambang bunyi karena bunyi-bunyi bahasa yang didengar atau diucapkan itu sebenarnya bersistem atau memiliki keteraturan. Dalam hal ini, istilah sistem bunyi hanya terdapat di dalam bahasa lisan, sedangkan di dalam bahasa tulis

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

bahasa sistem bunyi itu digambarkan dengan lambang-lambang tertentu yang disebut huruf. Hal ini senada dengan Abdul Chaer dalam Abdurahman (2017:64) mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi yang dikomunikasikan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan demikian, bahasa selain dapat disebut sistem bunyi, juga disebut sistem lambang.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang menjadi standar di negara Indonesia, serta Bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi, santai dan bebas. Dalam pergaulan sehari-hari antar warga yang dipentingkan adalah makna yang disampaikan. Pemakai bahasa Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat menggunakan dengan bebas menggunakan ujarannya baik lisan maupun tulis. Kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu, serta alat komunikasi antardaerah dan antarkebudayaan. Dalam hal ini, Cahyani (2012:47) berpendapat bahwa fungsi bahasa Indonesia yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakaiannya, antara lain : (1) Sebagai alat untuk mengekspresikan diri, (2) Sebagai alat untuk berkomunikasi, (3) Sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan beradaptasi sosial dalam lingkungan atau situasi tertentu, dan (4) Sebagai alat untuk melakukan kontrol sosial.

Hal ini selaras juga dengan pendapat Mahayan (2008:6) yang mengatakan bahwa sejak lahir manusia sudah masuk ke dalam dunia berbahasa. Ketika manusia menyadari, betapa pentingnya bahasa dalam

kehidupan, iapun dapat menangkap adanya sejumlah fungsi yang melekat dalam berbahasa yakni:

a) Alat Bekerja Sama Berkomunikasi

Manusia sebagai makhluk yang hidup di tengah masyarakat tidak mungkin dapat hidup secara wajar tanpa kerjasama sosial. Kerjasama antar anggota masyarakat hanya dapat tercipta secara baik jika terjadi komunikasi di antara mereka. Komunikasi hanya mungkin dapat berjalan dengan baik jika di lakukan lewat bahasa.

b) Alat Ekspresi

Manusia dapat mengungkapkan gagasan dan emosionalnya secara lebih baik melalui bahasa. Karya sastra meupakan contoh bahasa sebagai alat ekspresi, melalui bahasa manusia dapat mengungkapkan segala bentuk ekspresi perasaan dan pikirannya.

c) Alat Identifikasi

Bahasa menjadi alat atau media bagi seseorang untuk dapat mengungkapkan jati diri. Bagaimana mungkin seseorang dapat mengungkapkan jati diri, jika tidak menyampaikannya lewat bahasa.

d) Alat Adaptasi dan Integrasi Sosial

Menjalin hubungan antaretnis atau antarbangsa dan usaha memahami kultur masing-masing dapat dilakukan mula-mula lewat pemahaman dan penguasaan bahasa.

e) Alat Kontrol Sosial

Seseorang atau lembaga dapat melakukan kontrol atau pengawasan yang berhubungan dengan kepentingan pribadi atau republik. Oleh karena itu, agar masyarakat dapat mengetahui dan memahaminya, diperlukan informasi mengenai apapun. Hal tersebut tidak mungkin dapat dilakukan tanpa bahasa yang menjadi alatnya maka, melalui bahasa itulah, kontrol sosial dapat dilakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting diajarkan di sekolah dasar, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Disamping sebagai alat komunikasi yang digunakan sehari-hari, bahasa Indonesia juga memiliki tujuan pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa.

Kemampuan berbahasa Indonesia yakni dengan siswa terampil menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Terampil berarti terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini sejalan dengan Cahyani (2012:53-54) yang mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan dan tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan pengetahuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di atas menunjukkan bahwa terampil menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan situasi dan kondisi, serta kemampuan mengapresiasi sastra yang baik. Hal ini selaras dengan pendapat menurut Zulela (2013:4) bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat dicapai bagi peserta didik, agar peserta didik dapat:

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk sebagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan serta Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan pemamaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia lebih dititikberatkan pada penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Namun salah satu tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia yakni mempersiapkan siswa untuk melakukan interaksi yang bermakna dengan alamiah. Oleh karena itu, fungsi dan tujuan dari pembelajaran bahasa indonesia yakni dapat meningkatkan kemampuan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan secara efektif, serta menjembatani guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas.

B. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya, yang dapat bersumber dari nilai agama adat istiadat, petuah nenek moyang atau budaya setempat, yang terbangun secara alamiah dalam suatu komunitas masyarakat untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Perilaku yang bersifat umum dan berlaku di masyarakat secara meluas, turun temurun, akan berkembang menjadi nilai-nilai yang dipegang teguh, yang disebut sebagai kebudayaan. Oleh karena itu,

PERINGATAN !!!

13

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

kearifan lokal adalah salah satu aspek penting yang menjadi pondasi bagi keberlangsungan sebuah budaya dalam suatu masyarakat, dan kebudayaan ini diajarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi yang dipatuhi serta patut dijaga bersama oleh seluruh anggota masyarakat setempat.

Berbicara tentang kearifan lokal, seringkali disamakan dan dikaitkan dengan kebudayaan lokal di daerah tertentu yang terdapat suatu hukum adat, nilai-nilai budaya masyarakat dan juga kepercayaan yang mereka anut. Sementara itu menurut Rahmawati yang dikutip oleh Sujana dan Wachyudin (2014:4) berpendapat bahwa kearifan lokal sekedar argument untuk mengembalikan “nilai” dan “moralitas” sebagai pokok pengetahuan. Ada beberapa pendapat yang beragam terkait kearifan lokal, Rahyono dalam hasil penelitian yang ditulis Fajarini (2014:124), menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Dengan demikian, kearifan lokal berarti hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut. Hal ini juga selaras dengan Hendracipta, dkk (2017:6) menyatakan bahwa nilai-nilai yang tercermin dalam kebudayaan daerah harus senantiasa dipertahankan dan mampu kokoh saat masuk pengaruh kebudayaan asing, sehingga dengan kokohnya nilai-nilai bangsa yang ditanamkan melalui kebudayaan daerah, maka Indonesia akan menjadi negara yang kuat dan memiliki karakter yang berbeda dengan negara lain.

Istilah kearifan lokal yang diterjemahkan dari *Local Genius*, seperti yang dinyatakan oleh Rosidi (2011: 29) bahwa istilah *Local Genius* pertama kali diperkenalkan oleh Quaritch Wales pada tahun itu 1948-1949 dengan arti “Kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing pada waktu kedua kebudayaan itu berhubungan”. Banyak definisi yang diberikan para antropolog mengenai *Local Genius* ini, mengutip pernyataan dari Haryati Soebadio yang dikutip oleh Ayatrohaedi dalam hasil penelitian

yang ditulis Setyorini dan Riskiana (2017:96) mengatakan bahwa *local genius* adalah juga *cultural identity*, identitas atau kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri. Maka dari itu, Kearifan lokal merupakan sesuatu yang sangat mengandung kebaikan bagi masyarakat itu sendiri sehingga kemudian dipakai dan mentradisi serta melekat kuat dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Sementara itu Moendardjito dalam Setyorini dan Riskiana (2017:97) mengatakan bahwa mengatakan bahwa unsur budaya daerah potensial sebagai *local genius* karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang. Ciri-cirinya yakni: (1) mampu bertahan terhadap budaya luar, (2) memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar, (3) mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli, (4) mempunyai kemampuan mengendalikan, dan (5) mampu memberi arah pada perkembangan budaya. Disamping memiliki ciri-ciri yang khas, kearifan lokal juga mempunyai nilai-nilai luhur yang melekat erat pada kearifan lokal tersebut dan dapat ditanamkan nilai-nilai karakter pada siswa jika dikaitkan dengan kearifan lokal. Hal ini beriringan dengan pendapat Asriati yang dikutip Rachmadyanti (2017:205) mengemukakan bahwa nilai-nilai luhur terkait kearifan lokal yakni: 1) Cinta kepada Allah dan alam semesta beserta isinya, 2) tanggung jawab, disiplin, dan mandiri, 3) jujur, 4) hormat dan santun, 5) kasih sayang dan peduli, 6) percaya diri kreatif, pantang menyerah, 7) keadilan dan kepemimpinan, 8) baik dan rendah hati, 9) toleransi dan cinta damai.

Berbicara tentang kearifan lokal sering dipandang sangat bernilai dan mempunyai manfaat tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Sistem tersebut dikembangkan karena adanya kebutuhan untuk menghayati, mempertahankan, dan melangsungkan hidup sesuai dengan situasi, kondisi, kemampuan, dan tata nilai yang dihayati di dalam masyarakat yang bersangkutan. Dengan kata lain, kearifan lokal tersebut kemudian menjadi bagian dari cara hidup mereka yang arif untuk memecahkan segala permasalahan hidup yang mereka hadapi.

Berkat proses evolusi yang panjang ini bermuara pada munculnya sistem nilai yang terkristalisasi dalam bentuk hukum adat, kepercayaan dan budaya setempat. Selain itu, menurut Jim Ife dalam Rustanto (2010:58-59) mengemukakan kearifan lokal memiliki enam dimensi diantaranya:

1) Pengetahuan Lokal

Setiap masyarakat dimanapun berada baik di pedesaan maupun pedalaman selalu memiliki pengetahuan lokal yang terkait dengan lingkungan hidupnya. Pengetahuan lokal terkait dengan perubahan dan siklus iklim kemarau kemarau dan penghujan, jenis-jenis flora dan fauna dan kondisi geografi, demografi dan sosiografi. Hal ini terjadi karena masyarakat mendiami suatu daerah itu cukup lama dan telah mengalami perubahan sosial yang bervariasi menyebabkan mereka mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan adaptasi ini menjadi bagian dari pengetahuan lokal mereka dalam menaklukkan alam.

2) Nilai Lokal

Mengatur kehidupan bersama antara warga masyarakat, maka setiap masyarakat memiliki aturan atau nilai-nilai lokal yang ditaati dan didepakati bersama oleh seluruh anggotanya. Nilai-nilai ini biasanya mengatur hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan Tuhannya. Nilai-nilai ini memiliki dimensi waktu, nilai masa lalu, masa kini dan masa akan datang dan nilai ini akan mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan masyarakatnya.

3) Keterampilan Lokal

Kemampuan bertahan hidup (survival) dari setiap masyarakat dapat dipenuhi apabila masyarakat itu memiliki keterampilan lokal. Keterampilan lokal dari yang paling sederhana seperti berburu, meramu, bercocok tanam sampai membuat industri rumah tangga. Keterampilan lokal ini biasanya hanya cukup dan mampu memenuhi kebutuhan keluarganya masing-masing atau disebut dengan ekonomi

subsisten. Keterampilan lokal ini juga bersifat keterampilan hidup, sehingga keterampilan ini sangat tergantung kepada kondisi geografi tempat dimana masyarakat itu bertempat tinggal.

4) Sumber Daya Lokal

Sumber daya lokal ini pada umumnya merupakan sumber daya alam yaitu sumber daya yang tak terbaru dan yang dapat diperbaharui. Masyarakat akan menggunakan sumber daya lokal sesuai dengan kebutuhannya dan tidak akan mengeksploitasi secara besar-besaran atau dikomersialkan. Sumber daya lokal ini sudah dibagi peruntukannya seperti hutan, kebun, sumber air, lahan pertanian dan pemukiman. Kepemilikan sumber daya lokal ini biasanya bersifat kolektif.

5) Mekanisme Pengambilan Keputusan Lokal

Menurut ahli adat dan budaya sebenarnya setiap masyarakat itu memiliki pemerintahan lokal sendiri atau disebut pemerintahan kesukuan. Suku merupakan kesatuan hukum yang memerintah warganya untuk bertindak sebagai masyarakat. Masing - masing masyarakat mempunyai keputusan yang berbeda-beda, ada masyarakat yang melakukan secara demokratis atau duduk sama rendah berdiri sama tinggi. Ada juga masyarakat yang melakukan secara bertingkat atau berjenjang dan bertangga turun.

6) Solidaritas Kelompok Lokal

Suatu masyarakat umumnya dipersatukan oleh ikatan komunal untuk membentuk solidaritas lokal. Setiap masyarakat mempunyai media untuk mengikat warganya dapat dilakukan melalui ritual keagamaan atau acara dan upacara adat lainnya. Masing-masing anggota masyarakat saling memberi dan menerima sesuai dengan bidang dan fungsinya masing-masing. Seperti dalam solidaritas mengolah tanaman padi dan kerja bakti atau gotong royong.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kearifan lokal merupakan budaya yang dimiliki oleh masyarakat tertentu dan di tempat

tertentu yang dianggap mampu bertahan dalam menghadapi arus globalisasi, karena kearifan lokal tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa. Hal ini penting terutama di zaman sekarang ini, yakni zaman keterbukaan informasi dan komunikasi yang jika tidak disikapi dengan baik maka akan berakibat pada hilangnya kearifan lokal sebagai identitas dan jati diri bangsa. Dengan demikian kearifan lokal secara substansial merupakan norma yang berlaku suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Oleh karena itu, kearifan lokal merupakan etnisitas yang sangat menentukan harkat dan martabat manusia dalam lingkungannya.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar yang baik akan menjadi lebih efektif apabila ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai. Sebab media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Kata media berasal dari kata latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar (miar, 2011:6). Sedangkan menurut Heinich dan Molenda dalam Warsita (2008:125) bahwa media diartikan sebagai alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima. Adapun menurut *Association of educational and communication technology* dalam Arsyad (2011:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem perantara atau pengantar, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi berisi pesan atau informasi yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi secara langsung.

Berdasarkan penjabaran diatas, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting digunakan guru dalam penyampaian informasi saat proses pembelajaran berlangsung, agar tujuan atau materi dapat

tersampaikan kepada siswa. Namun media yang biasa digunakan guru masih berupa gambar yang ada dalam buku teks dan terkesan monoton. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang ditulis oleh Sukmanasa, dkk (2017:172) yang mengatakan penggunaan gambar – gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa secara maksimal serta penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam merangsang pikiran serta meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa.

Hal ini seirama dengan yang dikemukakan oleh Miarso dalam Indriana (2011:14) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut para ahli yang lain yakni Gagne dalam Sadiman (2010:6) menyatakan bahwa media adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs dalam Sadiman (2010:6) juga berpendapat yang sama bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dari pemaparan tersebut, media pembelajaran bukan hanya sekedar alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi saja, akan tetapi sebagai perantara meningkatkan kemauan dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan terkait media pembelajaran oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam merangsang perhatian, kemauan dan memotivasi siswa belajar agar penyampaian materi terkesan tidak monoton dan agar siswa dapat secara cepat memahami informasi yang disampaikan.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki fungsi dan manfaat yang strategis baik secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi siswa dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting yang dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Hamalik dalam Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Sedangkan menurut Levie & Lenz dalam Arsyad (2011:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- a) Fungsi atensi, media visual merupakan media inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan pada makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.
- c) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk

PERINGATAN !!!

20

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.

2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.

3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Pada proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima. Dalam kegiatan proses pembelajaran tidak dipungkiri bahwa adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan. Sementara itu berbeda dengan pendapat menurut Levie & Lentz yang telah dijabarkan di atas, menurut Sanjaya (2016:73) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Fungsi komunikasi. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Kadang – kadang penyampaian pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya menagandakan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khususnya materi – materi yang bersifat abstrak.
- 2) Fungsi motivasi. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga dapat mengganggu suasana belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyaman persepsi. Walaupun pembelajaran di *setting* secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual. Kalau kita memiliki 40 orang siswa yang belajar, mungkin ada 40 macam pemikiran atau 40 jenis persepsi yang datang dari masing – masing pemikiran siswa. Artinya, bisa terjadi setiap siswa akan menginterpretasi materi pelajaran secara berbeda. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi individualitas. Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Demikian juga halnya mengenai bakat dan minat siswa tidak mungkin sama, walaupun secara fisik sama. pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individual yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Maka dari itu, menurut Sanjaya (2016:70) media pembelajaran bermanfaat untuk:

a) Menangkap suatu objek atau peristiwa–peristiwa tertentu.

Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu–kupu, proses perkembangan bayi

dalam rahim dari sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi.

b) **Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.**

Media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang dan sebaliknya dapat mempercepat gerakan – gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna sutau zat dan lain sebagainya.

c) **Penambah gairah dan motivasi belajar siswa.**

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum guru menjelaskan materi pelajaran populasi, untuk menarik perhatian siswa dengan materi tersebut siswa di minta untuk menonton film terdahulu tentang banjir, kotoran limbah industri dan sebagainya.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Indriana (2011:47) media pengajaran memiliki beberapa manfaat antara lain (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar. (2) pembelajaran bisa menjadi lebih menarik. (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif. (4) dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat. (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan. (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. (8) peran guru berubah ke arah yang lebih positif. Menurut Rivai dan Sujana (2013:2) manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik,
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran,
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang sangat besar. Adanya media pembelajaran akan lebih menjamin pemahaman yang lebih baik untuk siswa dan mempermudah penyampaian materi. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena mampu membawa siswa ke dalam suasana senang. Selain itu, media pembelajaran dapat bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media dikelompokkan dalam beberapa jenis. Menurut Anderson dalam Asyhar (2012: 49) mengelompokkan media ke dalam sepuluh jenis yakni : (1) Media berbasis cetak, seperti buku, lembaran lepas, modul, (2) media berbasis audio, seperti kaset audio, siaran radio, CD, telepon, (3) media berbasis audio-cetak, seperti kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis, (4) media berbasis visual diam, seperti buku, bagan, grafik, (5) media

berbasis audio visual gerak, seperti video, film gerak bersuara, televisi, (6) media berbasis komputer, seperti interaktif video, (7) media berbasis manusia, seperti guru, pustakawan, laboran, (8) media berbasis proyeksi audio visual diam, seperti film bingkai slide bersuara, (9) media berbasis visual gerak, seperti film bisu, dan (10) media berbasis obyek fisik, seperti benda nyata, model, spesimen.

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2011: 37) membagi media ke dalam delapan jenis media, yaitu (a) media cetakan; (b) media panjang; (c) Overhead transparencies; (d) rekaman audiotape; (e) seri slide dan filmstrip; (f) penyajian multi-image; (g) rekaman video dan film hidup; serta (h) komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas, secara umum media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 yaitu media visual, media audio dan media audio visual yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Media visual

1. Media yang tidak diproyeksikan, yang termasuk dalam media yang tidak diproyeksikan adalah media grafis seperti sketsa, ular tangga, gambar atau foto; model seperti torso; dan media realita.
2. Media proyeksi, yang termasuk dalam media proyeksi adalah OHP, film bingkai.

b. Media audio

Media yang termasuk audio yakni radio, rekaman.

c. Media audio visual

Media yang termasuk audio visual yakni video, komputer, film.

Hal ini seiring dengan pendapat Rudy Brets dalam Sanjaya (2008: 212) ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yakni (1) Media audio gerak, seperti; film suara, pita video, film TV, (2) media audiovisual diam, seperti; film rangkai suara, (3) Audio semigerak, seperti; tulisan jauh bersuara, (4) media visual bergerak, seperti; film bisu, (5) media visual diam, seperti; halaman cetak, foto, *micro phone*, *slide bisu*, (6) media audio, seperti; radio, telepon, pita audio, (7) media cetak, seperti; buku, modul, bahan

ajar mandiri. Tidak hanya itu dalam penilaian media pembelajaran mengacu pada 3 aspek seperti yang dikatakan Wahono dalam Supriadi (2016:4) menyatakan bahwa kriteria penilain media pembelajaran terdapat 3 aspek yakni aspek kelayakan media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis media seperti media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan lain-lain. Pengklasifikasian media tersebut dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan salah satu jenis media yakni media grafis atau cetak. Media grafis atau cetak adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat dan gambar.

D. Ular Tangga

Media ular tangga termasuk media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam menggunakan media tersebut dan disebut juga media grafik karena media ular tangga disajikan dalam bentuk gambar. Ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari baris dan kolom, serta bergambar ular dan tangga. Hal ini selaras dengan Kartikaningtyas (2014:663) yang mengemukakan bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain.

Berbicara tentang ular tangga merupakan permainan yang disenangi siswa, maka dari itu permainan ular tangga bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan cara bermain sambil belajar, mudah dipahami dan memotivasi siswa dalam belajar. Tidak hanya itu menurut Zuhdi dalam hasil penelitian yang ditulis Widowati

dan Mulyani (2016:2) yang mengatakan bahwa Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif. Pendapat tersebut didukung juga menurut Nugrahani (2007:36) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga yang dilakukan secara berkelompok bertujuan untuk mengetahui interaksi yang dilakukan sesama anggota kelompok, mengetahui keaktifan setiap individu dalam kelompok selama mengikuti pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab setiap pertanyaan sesuai dengan kartu soal yang diperoleh dari setiap lemparan dadu yang dilakukan. Disamping itu media pembelajaran ular tangga ini memiliki kelebihan dan kelemahan, yang dikemukakan menurut Ariesta (2011:43) bahwa kelebihan media pembelajaran ular tangga antara lain:

- 1) Media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 3) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 4) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Adapun kelemahan media pembelajaran ular tangga antar lain:

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

- 2) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- 4) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan tradisional yang berupa papan memiliki petak, terbagi dalam baris dan kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya. Ular tangga termasuk permainan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Tidak hanya itu, media ular tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (*review*) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai dengan belajar sambil bermain.

E. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting digunakan guru dalam penyampaian informasi saat proses pembelajaran berlangsung, agar tujuan atau materi dapat tersampaikan kepada siswa. Namun media yang biasa digunakan guru masih berupa gambar yang ada dalam buku teks dan terkesan monoton, serta tidak adanya media pembelajaran khusus untuk mengenalkan keberagaman budaya berupa kearifan lokal di suatu daerah yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang ditulis oleh Sukmanasa, dkk (2017:172) yang mengatakan penggunaan

gambar – gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa secara maksimal serta penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk menstimulus pikiran, memotivasi serta memusatkan perhatian siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berbicara tentang media pembelajaran selain mampu menstimulus pikiran, dan memotivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga harus mengasah pada 3 aspek kompetensi dari tujuan pembelajaran yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta dalam penggunaan media harus adanya keikutsertaan siswa dalam menggunakan media tersebut. Dengan demikian media ular tangga merupakan salah satu alternatif yang ditawarkan karena ular tangga merupakan permainan tradisional yang disenangi siswa, dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak dan melibatkan lebih dari satu pemain. Hal ini seiring dengan Kartikaningtyas (2014:663) yang mengemukakan bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Maka dari itu permainan ular tangga bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar siswa dengan cara bermain sambil belajar, mudah dipahami dan memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal merupakan salah satu alternatif yang ditawarkan untuk mendukung pemahaman siswa serta sebagai inovasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yakni suatu alat komunikasi informasi yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar dengan cara bermain permainan ular tangga yang berupa papan berbentuk petak terbagi menjadi baris dan kolom serta mengenalkan keberagaman budaya yang berada di daerah tertentu khususnya Banten.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sukmadinata (2011:164), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempunakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Sementara itu menurut Sugiyono (2011:297) “metode penelitian dan pengembangan (R & D) digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan produk tersebut”. Dengan metode R & D diharapkan dapat ditemukan dan diuji produk-produk baru yang berguna bersifat longitudinal (bertahap bisa *mulky years*), sehingga penelitian dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu langkah-langkah yang di dalam prosesnya bertujuan mengembangkan suatu produk lama atau yang telah ada menjadi suatu produk yang baru yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pada penelitian R & D ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang desain produk pada pengembangan media ini meliputi media ular tangga, dadu, petunjuk permainan, dan kartu P&P (Pertanyaan dan Pernyataan). Adapun desain media ular tangga dengan menggunakan aplikasi *corel draw X7*, dan cara menguji kelayakannya dengan cara uji ahli dan uji terbatas. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yakni untuk menghasilkan suatu produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga memiliki manfaat dalam dunia pendidikan.

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

B. Desain Penelitian

Penelitian pengembangan yang akan ditempuh merujuk pada desain pengembangan yang dilakukan oleh *Borg and Gall* yang meliputi 10 langkah :

1) Penelitian dan Pengumpulan Data

Mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran dan merangkunm permasalahan.

2) Perencanaan

Melakukan identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil.

3) Pengembangan draft produk

Menyiapkan materi pembelajaran, perancangan media pembelajaran, dan perangkat evaluasi.

4) Uji coba lapangan awal

Pengumpulan informasi atau data dengan menggunakan pengamatan, wawancara, dan kuesioner atau angket serta dilanjutkan dengan analisis data.

5) Revisi hasil uji coba

Melakukan revisi produk berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan awal.

6) Uji coba lapangan utama

Dilakukan pada sekelompok kecil subjek siswa. Untuk melihat hasil penilaian dari produk yang dibuat dengan menggunakan angket.

7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan

Melakukan revisi produk berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan utama.

8) Uji pelaksanaan lapangan

Melakukan uji coba lapangan operasional (lebih luas), data dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan, dan kuesioner atau angket.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

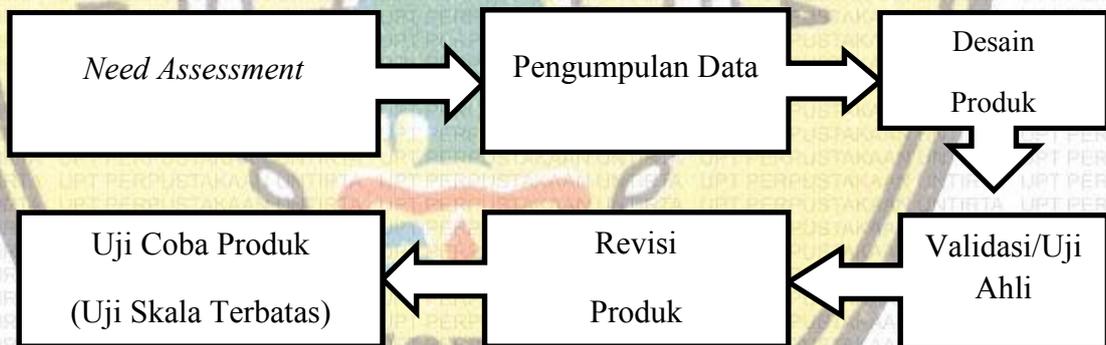
9) Penyempurnaan produk akhir

Melakukan revisi produk akhir berdasarkan saran-saran dan hasil uji coba lapangan.

10) Diseminasi dan implementasi

Melaporkan dan menyebarkan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.

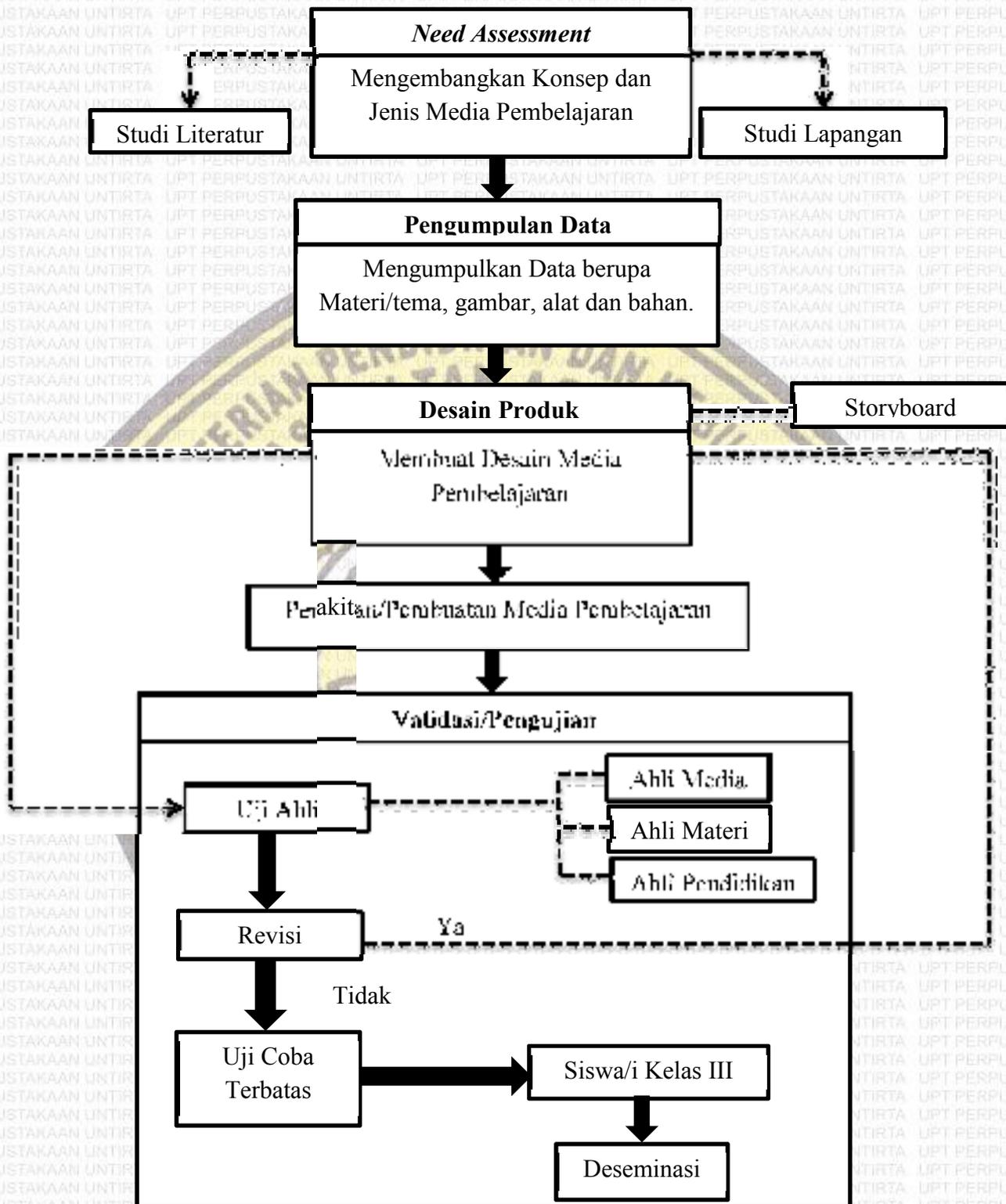
Melihat keterbatasan waktu dan biaya, maka peneliti memutuskan mengambil 6 langkah dari desain pengembangan yang dilakukan oleh Sugiyono adapun 6 langkah yang telah dimodifikasi ini antara lain *Need Assesment*, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Di bawah ini merupakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1

Alur modifikasi R & D Sugiyono (2014:298)

Berdasarkan langkah-langkah di atas, prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema keperluan sehari-hari dapat dijelaskan seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.2

Langkah-langkah desain penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* Dimodifikasi oleh Sugiyono, 2014:316

Berikut ini deskripsi dari masing-masing komponen yang disesuaikan dengan desain penelitian pengembangan media pembelajaran ini:

1) *Need Assessment*

Penelitian ini berawal dari adanya suatu masalah, sebagai berikut:

a) **Berdasarkan Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur untuk menganalisis kurikulum yang digunakan oleh sekolah yakni Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP).

b) **Berdasarkan Studi Lapangan**

Studi lapangan dilakukan dengan cara observasi digunakan untuk menganalisis materi atau tema yakni tema keperluan sehari-hari, tema ini memerlukan media pembelajaran yang menarik serta dapat mengetahui pemahaman siswa secara menyeluruh sehingga dapat menunjang dalam pembelajaran, Oleh karena itu, dalam penyampaian suatu materi atau tema didalam kelas sebaiknya tidak hanya menggunakan penjelasan secara visual dari guru atau hanya mengandalkan bahan bacaan dari buku sehingga aspek yang terasah hanya aspek kognitif saja. Pada tema ini guru hanya menggunakan LKS sebagai acuan mengajar tanpa menggunakan media kemudian guru memberikan soal kepada siswa dipapan tulis sehingga menyebabkan banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan dan membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan melalui instrument observasi terkait media pembelajaran pada tema keperluan sehari-hari di SDN Karang Tumaritis memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu materi yang dapat mengasah 3 aspek yang dimiliki siswa, serta menunjang pembelajaran bagi guru.

2) Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur untuk merancang pengembangan suatu produk yang dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berupa studi literatur dari data analisis kurikulum, analisi materi dan media yang digunakan. Dengan adanya studi literatur ini diharapkan dapat mengumpulkan berbagai informasi yang ditemukan sehingga dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan produk.

3) Desain Produk

Pengembangan produk yang akan dibuat berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang di desain dengan menggunakan *corel draw x7* sehingga hasil akhirnya berbentuk media visual yang dicetak kedalam *frontlite* dengan ukuran 3 x 2.5 Meter. Tahapan ini merupakan tahapan perakitan media pembelajaran yang telah dibuat dari tahapan pengumpulan data sebelumnya. Tahapan ini juga merancang *storyboard* dan instrument yang akan digunakan. Pengembangan produk ini masih belum terbukti kelayakannya, maka perlu adanya uji ahli terlebih dahulu. Dalam pembuatan desain ini meliputi media ular tangga, dadu, petunjuk permainan, kartu P&P (Pertanyaan dan Pernyataan) dan kartu kearifan local, adapun hal tersebut terlampir.

4) Validasi/Pengujian

Sebelum diujicobakan produk yang telah dikembangkan, harus melewati tahapan validasi (uji ahli) terlebih dahulu dengan menggunakan instrument yang telah dibuat. Tujuannya agar mengetahui apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria atau belum. Uji ahli untuk validasi media pembelajaran ini dilaksanakan dalam 3 kategori, sebagai berikut:

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

a. Ahli Media

Ahli media pada tahap ini yakni bapak Aan Subhan Pamungkas, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ibu Isna Rafianti, M.Pd selaku dosen Pendidikan Matematika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang diharapkan memberikan penilaian serta masukan terhadap desain dan tampilan media pembelajaran secara keseluruhan. Untuk mengetahui penilaian dari segi uji ahli ini digunakan instrument penilaian ahli media sebagai kritik dan saran agar media pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat dievaluasi dan diperbaiki.

b. Ahli Materi

Ahli materi pada tahap ini yakni Ibu Yoma Hatima, M.Pd selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ibu Ovi Irfiyani, S.Pd selaku guru kelas III SDN Karang Tumaritis yang diharapkan memberikan penilaian serta masukan terhadap bahasa dan ketercapaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang telah didesain secara keseluruhan. Untuk mengetahui penilaian dari segi uji ahli ini digunakan instrument penilaian ahli materi sebagai kritik dan saran agar media pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat dievaluasi dan diperbaiki.

c. Ahli Pendidikan

Ahli pendidikan pada tahap ini yakni ibu Dr.Hj.Tatu Hilaliyah, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ahli Pendidikan 2 adalah Suparti, S.Sos., M.Pd selaku Guru Kelas SDN Karang Tumaritis yang berada dalam ruang lingkup pendidikan SD sehingga diharapkan memberikan penilaian serta masukan

terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengetahui penilaian dari segi uji ahli ini digunakan instrument penilaian uji ahli pendidikan sebagai kritik dan saran agar media pembelajaran yang sedang dikembangkan dapat dievaluasi dan diperbaiki.

5) Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan revisi dari hasil validasi dari tim ahli. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dari desain produk yang telah dibuat. Revisi ini dilakukan dengan memberikan kritik dan saran melalui sebuah instrument penilaian. Tahap revisi akan selesai setelah produk yang dikembangkan sudah dikatakan layak dan dapat diujicobakan.

6) Uji Coba Produk

Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah di validasi oleh tim ahli selanjutnya di tindak lanjut dengan dilakukannya uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini di laksanakan di SDN Karang Tumaritis. Populasi pada uji coba terbatas adalah siswa kelas 3 di SDN Karang Tumaritis dan sampel yang digunakan adalah sebanyak 20 orang siswa. Teknik pengambilan sampel ini digunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan pengambilan sampel pada penelitian. Pada uji coba terbatas ini siswa diberikan lembar angket untuk mengetahui respon serta penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan tersebut.

C. Teknik Pengumpulan Data

a) Lembar Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain seperti wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sementara itu, menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2011:145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Oleh karena itu, observasi dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan melalui pengamatan dan pencatatan mengenai guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran bahasa Indonesia.

b) Lembar Angket

Angket diberikan kepada para ahli media yakni bapak Aan Subhan Pamungkas, M.Pd dan ibu Isna Rafianti, M.Pd, ahli materi yakni ibu Yoma Hotima, M.Pd dan ibu Ovi Irfiyani, S.Pd, serta ahli pendidikan yakni Ibu Dr.Hj.Tatu Hilaliyah, M.Pd. dan ibu Suparti, S.Sos., M.Pd. Angket dibuat untuk memperoleh penilaian dan saran atau masukan sebagai dasar untuk merevisi produk sehingga dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan produk. Pengukuran kualitas produk dalam angket menggunakan rentang skor 1 sampai 5 pada setiap pernyataan yang disediakan. Selain angket untuk tim ahli, terdapat angket respon siswa terhadap produk yang berpedoman pada aturan *skala likert*.

c) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila ingin mengetahui hal-hal lebih dalam mengenai responden. Wawancara yang

digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal dalam pembelajaran yang lebih mendalam dan untuk mencari tahu permasalahan yang ada pada pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan kepada wali kelas III SDN Karang Tumaritis yaitu Ibu Ovi Irfiyani, S.Pd.

d) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil observasi, angket dan wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk melihat catatan-catatan atau arsip-arsip yang dilakukan dalam penelitian. Selain itu dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara visual mengenai kegiatan siswa berupa foto-foto atau video yang diambil selama proses uji coba terbatas. Dokumentasi dilakukan untuk pembuktian bahwa penelitian yang dilakukan benar adanya.

D. Teknik Analisis Hasil Uji Instrumen

Data yang diperoleh dari uji ahli media, ahli materi, dan ahli pendidiknya serta uji coba terbatas oleh siswa, akan dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar tim ahli dan respon siswa. Hasil perhitungannya menggunakan rumus tertentu, maka hasil dapat berupa angka yang kemudian ditafsirkan menjadi kalimat yang bersifat kualitatif, seperti sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak.

E. Teknik Analisis Pengolahan Data

1. Lembar Penilaian Uji Ahli

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil uji ahli dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

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

Keterangan :

NP = Nilai Persentase kelayakan yang diharapkan.

R = Skor mentah yang diperoleh.

SM = Skor maksimal ideal.

(Purwanto, 2014:207)

Kriteria interpretasi skor persentase yang didapatkan dari uji kelayakan penilaian ahli pada table 1 berikut ini:

Tabel 3.1 Kriteria Pemberian Skor

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

(Sugiyono, 2012: 135)

Nilai yang diperoleh kemudian di interpretasikan sesuai dengan kriteria dibawah ini:

Tabel 3.2 Kriteria Kategori Interpretasi

Persentase pencapaian	Interpretasi
0 - 20%	Tidak layak
21 - 40%	Kurang layak
41 - 60%	Cukup layak
61 - 80%	Layak
81 - 100%	Sangat layak

(Dimodifikasi dari Riduwan, 2009: 41)

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

2. Lembar Penilaian Respon Siswa

Mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menjadi media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal maka digunakan angket respon siswa. Angket ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

NP = Persentase sikap siswa setiap indikator

n = Jumlah skor perolehan siswa untuk setiap indikator.

N = Jumlah skor total untuk setiap indikator.

(Arikunto, 2012:13)

Pada angket respon siswa berikut ini butir pernyataan sikap dalam angket responsiswa berdasarkan *skala likert* yang dapat dilihat dari table dibawah ini:

Tabel 3.3 Penetapan Nilai *Skala Likert* Untuk Pernyataan Positif

Pernyataan sikap	Sangat setuju (SS)	Tidak setuju (TS)
Pernyataan positif	2	1

(Dimodifikasi dari Sugiyono, 2012:94)

Nilai yang diperoleh kemudian di interpretasikan sesuai dengan kriteria dibawah ini:

Tabel 3.4 Kriteria Kategori Interpretasi

Persentase pencapaian	Interpretasi
0 - 20%	Sangat tidak setuju
21 – 40%	Tidak setuju
41 – 60%	Kurang setuju
61 – 80%	Setuju
81 – 100%	Sangat setuju

(Dimodifikasi dari Riduwan, 2009: 41)

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini yakni terselesainya media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan adanya respon positif dari guru dan siswa atas dikembangkannya media pembelajaran tersebut.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 Sekolah Dasar. Adapun rentang waktu yang dilakukan penelitian ini adalah 1 tahun, yang dimulai dari 20 September 2017 sampai 10 September 2018. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan tahapan pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono meliputi 6 langkah yaitu *need assessment*, pengumpulan data, desain produk, validasi/uji ahli, revisi produk, dan uji coba produk.

1. *Need Assessment*

Tahap awal pembuatan media pembelajaran ini diawali dengan menetapkan pembahasan tema keperluan sehari-hari dengan materi menceritakan peristiwa tentang Banten sebagai materi pembuatan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal. Pada tahapan ini dilakukan tinjauan secara studi literatur dan studi lapangan.

a. Studi Literatur

Sudi literatur bertujuan untuk menganalisis kurikulum yang digunakan yaitu terkait standar isi. Tahap ini merupakan langkah paling awal yang dilakukan dalam penelitian melalui wawancara oleh sekolah. Adapun tinjauan standar isi dilakukan dengan cara membuat silabus dapat dilihat pada lampiran A.2. Berdasarkan tahapan tersebut dijabarkan SK dan KD kemudian menjadi beberapa indikator, lalu diperoleh materi menceritakan peristiwa terdapat SK 1 yaitu memahami teks dengan membaca intensif (150 – 200 kata). Kompetensi dasar 6.2 menceritakan yang pernah dialami, dilihat, atau didengar dan 3 indikator yaitu: 1) menyebutkan kearifan lokal di Banten, 2) menjelaskan

kearifan lokal di Banten, 3) mengemukakan kembali cerita kearifan lokal di Banten.

Tidak hanya itu analisis materi yang dilakukan ialah menyesuaikan dengan SK dan KD yang terdapat pada kurikulum KTSP. Analisis materi dilakukan dengan tujuan agar materi yang terdapat didalam media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal sesuai dengan KD yang terdapat pada materi menceritakan peristiwa. Analisis materi merujuk pada bahasa Indonesia kelas III SD/MI dengan sumber Apud Syarifudin. 2017. Bahasa Indonesia. Materi ini terdiri dari 1 topik yakni menceritakan peristiwa dapat dilihat pada lampiran A.3.

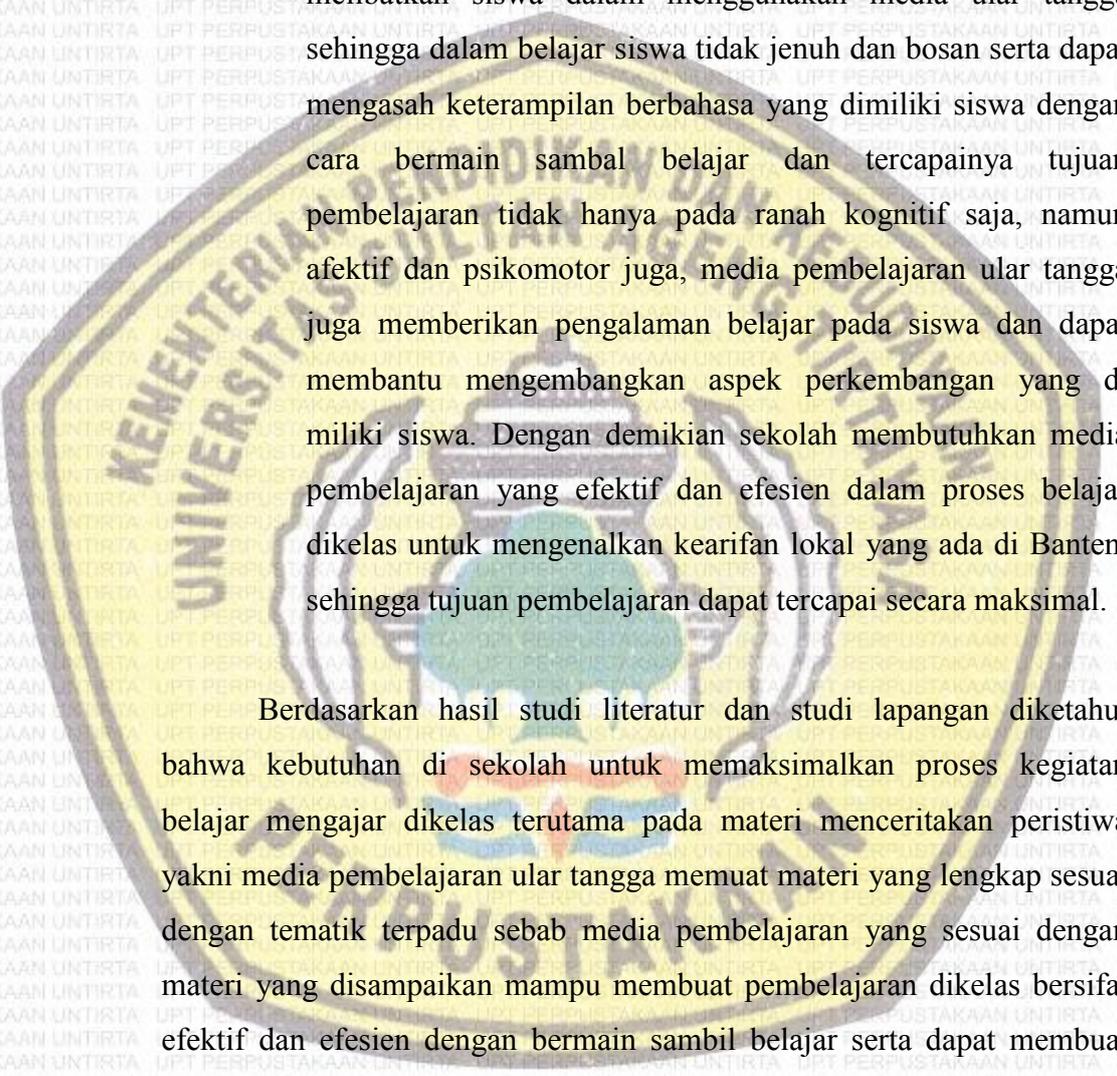
b. Studi Lapangan

Studi lapangan bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang sudah diterapkan oleh sekolah melalui observasi dan proses wawancara tidak terstruktur yakni tidak menggunakan pedoman wawancara. Berdasarkan hasil observasi di sekolah khususnya di kelas III dengan responden bernama ibu Ovi Irfiyani,S.Pd dilakukan pada Rabu, 20 September 2017 menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang saat menyampaikan materi, bahan ajar yang digunakan guru hanya berupa LKS saja sebagai sumber belajar dan papan tulis untuk menambah soal lalu membahas jawabannya dengan bersama-sama. Oleh karena itu keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa kurang terlatih dan mengabaikan aspek afektif dan psikomotor guru lebih cenderung mengedepankan aspek kognitif, dengan pemberian soal-soal yang ada di LKS serta menambah soal tersebut di papan tulis.

Pada umumnya proses pembelajaran di sekolah menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket/modul dan LKS serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan guru sampaikan sebagai perantara guru dalam mengkomunikasikan informasi sehingga dapat dimengerti oleh siswa. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan responden bernama ibu Ovi Irfiyani.S.Pd, kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran bahasa Indonesia tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang guru dalam menyampaikan informasi saat proses belajar mengajar, guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar serta papan tulis untuk memberikan soal tambahan sehingga pembelajarannya membuat siswa bosan dan kelas menjadi kurang kondusif.

Menurut guru kelas III yang peneliti wawancarai, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih kurang dalam penggunaan media sebagai penunjang guru dalam menyampaikan materi, karena keterbatasannya waktu dalam pembuatan serta kurangnya sarana dan prasarana yang memadahi, tidak hanya itu dalam mengenalkan keberagaman budaya berupa kearifan lokal disuatu daerah khususnya Banten guru hanya mengandalkan gambar yang terdapat didalam buku paket/LKS sehingga pembelajarannya terkesan monoton dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini sangat diperlukan dalam membantu siswa pada kegiatan belajar.

Adapun manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran dapat menstimulus dan memotivasi siswa dalam



kegiatan belajar di kelas sehingga menarik perhatian dan memberikan informasi pada siswa terkait materi yang akan disampaikan dengan cara bermain sambil belajar serta melibatkan siswa dalam menggunakan media ular tangga sehingga dalam belajar siswa tidak jenuh dan bosan serta dapat mengasah keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa dengan cara bermain sambil belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran tidak hanya pada ranah kognitif saja, namun afektif dan psikomotor juga, media pembelajaran ular tangga juga memberikan pengalaman belajar pada siswa dan dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan yang dimiliki siswa. Dengan demikian sekolah membutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses belajar dikelas untuk mengenalkan kearifan lokal yang ada di Banten, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil studi literatur dan studi lapangan diketahui bahwa kebutuhan di sekolah untuk memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar dikelas terutama pada materi menceritakan peristiwa yakni media pembelajaran ular tangga memuat materi yang lengkap sesuai dengan tematik terpadu sebab media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan mampu membuat pembelajaran dikelas bersifat efektif dan efisien dengan bermain sambil belajar serta dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang akan digunakan diharapkan dapat membantu siswa dan guru untuk mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya.

2. Pengumpulan Data

Tahapan selanjutnya yaitu mengumpulkan data dan saran mengenai perangkat pembelajaran dan referensi sumber materi yang akan

PERINGATAN !!!

46

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

dimasukan dalam media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga mengumpulkan informasi dan studi literatur tentang kearifan lokal Banten.

Data yang dikumpulkan seperti tema keperluan sehari-hari dengan materi pokok menceritakan peristiwa, aplikasi *Corel Draw X7* untuk membuat papan ular tangga, adapun *microsoft word* dan *power point* untuk membuat kartu kearifan lokal sebagai bahan bacaan penunjang pemahaman siswa serta membuat kartu pertanyaan dan pernyataan.

Tidak hanya itu saja dalam pengumpulan data juga, menentukan alat yang akan digunakan, gambar, dan bahan bacaan yang akan dimuat dalam media pembelajaran ular tangga ini. Adapun bahan dan data tersebut diperoleh dari buku, jurnal, dan internet yang terkait dengan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, sehingga setelah semua data ditentukan maka dilanjutkan mendesain produk dengan menyesuaikan data yang diperoleh.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk awal, pembuatan media pembelajaran ular tangga pada materi pokok menceritakan peristiwa ini dilakukan dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* yang dibuat menggunakan skrip/naskah berupa gambar beralur yang disertai keterangan pada setiap desain yang akan dicetak dapat dilihat pada lampiran C.1.

Pada rancangan *storyboard* tampilan awal pada rancangan ini yakni tampilan berupa *tote bag* yang digunakan sebagai wadah untuk menyimpan seperangkat permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Banten, selanjutnya tampilan berupa dadu yang digunakan sebagai alat permainan ular tangga berbentuk kubus untuk menghasilkan angka secara acak. Pada tampilan selanjutnya berisi papan ular tangga yang digunakan untuk permainan ular tangga serta berisikan petak-petak terkait kearifan lokal yang ada di Banten dan terdapat kartu pada papan ular tangga ini guna mengenalkan dan meningkatkan pemahaman siswa pada kearifan lokal yang ada di Banten. Setelah itu tampilan kartu P & P (pertanyaan dan

Selanjutnya pembuatan dadu berbahan dasar kain *flannel* dengan ukuran 20 x 20 cm dan berbentuk kubus. Kain *flannel* tersebut digunting sesuai pola yang telah dibuat, dan kemudian dijahit, lalu bagian dalam dadu dimasukan dakron agar dadu tahan lama dan tidak membahayakan bagi siswa saat digunakan. Berikut ini tampilan dadu pada permainan ular tangga berbasis kearifan lokal.

Selanjutnya pembuatan kartu pernyataan dan berbahan dasar kain *flannel* dengan ukuran 20 x 20 cm dan berbentuk kubus. Kain *flannel* tersebut digunting sesuai pola yang telah dibuat, dan kemudian dijahit, lalu bagian dalam dadu dimasukan dakron agar dadu tahan lama dan tidak membahayakan bagi siswa saat digunakan. Berikut ini tampilan dadu pada permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Banten.



Gambar 4.2 Dadu Ular Tangga

Selanjutnya pembuatan kartu Pertanyaan dan Pernyataan (P&P) merupakan kartu yang berisi kalimat perintah dan soal sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kartu P&P didesain menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010* dan berukuran 12 x 7 cm. Kartu pertanyaan dan pernyataan dibuat sebanyak 30 kartu yang berupa 15 kartu pernyataan dan 15 kartu pertanyaan. Berikut ini tampilan kartu pertanyaan dan pernyataan dalam ular tangga Berbasis kearifan lokal Banten sebelum divalidasi.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip bagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.



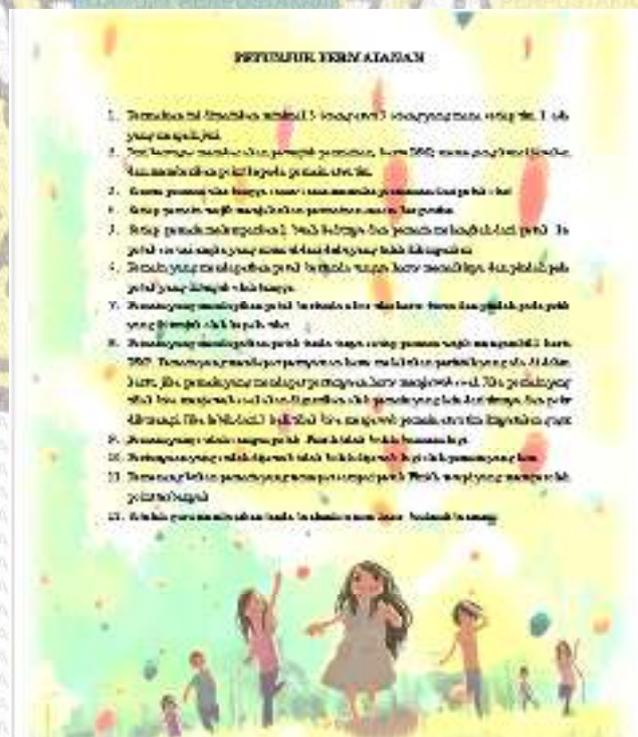
Tampak Depan Kartu



Tampak Belakang Kartu

Gambar 4.3 Kartu Pertanyaan dan Pernyataan (P&P)

Selanjutnya pembuatan petunjuk permainan didesain menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010*. Petunjuk permainan ini berisi aturan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Banten yang akan diikuti pemain dan berukuran kertas A4. Berikut ini tampilan petunjuk permainan dalam ular tangga berbasis kerifan lokal Banten sebelum divalidasi.



Gambar 4.4 Petunjuk Permainan

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

4. Validasi/Uji Ahli

Pembuatan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal telah selesai dilakukan, tahap selanjutnya yakni melakukan validasi (uji ahli). Pada tahap validasi media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dilakukan berdasarkan rancangan pengembangan media pembelajaran menurut Sugiyono (2014:298) adalah validasi produk dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Dalam uji ahli ini terdapat tim ahli media, tim ahli materi dan tim ahli pendidikan. Ahli media terdiri dari 2 orang yakni 2 dosen dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, ahli materi dari 2 orang yakni 1 orang dosen PGSD dan 1 orang guru kelas III SDN Karang Tumaritis, dan ahli pendidikan dari 2 orang yakni 1 orang dosen Pendidikan Bahasa Indonesia dan 1 orang guru kelas SDN Karang Tumaritis.

Validasi ini diperoleh dari pengisian angket oleh validator, hasil dari penilaian validator dianalisis dengan pedoman penilaian dengan skala 5. Hasil yang dianalisis menggunakan pedoman penilaian ini disimpulkan pada kriteria sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak. Berikut ini penjabaran hasil validasi dari beberapa tim ahli:

1. Validasi Ahli Media

Fokus penilaian ahli media ini menilai produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada aspek media, yang terdiri atas dua komponen yakni komponen kelayakan media merupakan penilaian tentang berhasil atau tidaknya sebuah media dan komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Ahli media yang menjadi validator (*expert*) dalam penelitian ini diisi oleh dua orang ahli media. Ahli media 1 adalah Aan Subhan Pamungkas, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ahli media 2 adalah Isna

Rafianti, M.Pd selaku dosen Pendidikan Matematika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Validasi dilakukan pada Senin, 30 Juli 2018 dan Jumat, 10 Agustus 2018. Berikut analisis data penilaian validasi ahli desain yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Tim Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Skor		NP(%) Total
		Ahli Media I	Ahli Media II	
1.	Kelayakan Media	29	29	$\frac{58}{70} \times 100\%$ = 82,86%
2.	Komunikasi Visual	35	33	$\frac{68}{80} \times 100\%$ = 85%
Jumlah		64	62	126
NP (%)		$\frac{64}{75} \times 100\%$ = 85,3%	$\frac{62}{75} \times 100\%$ = 82,67%	84%
∑ Rata – rata		84%		
Kategori Kualitas Media				Sangat Layak

Berdasarkan table data penilaian validasi media diatas menunjukkan bahwa dari ahli media I diperoleh jumlah 64 dari 15 pernyataan dengan persentase nilai 85,3%. Adapun dari ahli media II diperoleh jumlah 62 dari 15 pernyataan dengan persentase nilai 82,67%. Kriteria kelayakan ini diperoleh dengan cara mengkonversi data kualitatif berupa pernyataan menjadi data kuantitatif berupa angka setiap aspek kelayakan maupun angka total ke dalam table konversi kelayakan yang ditinjau dari aspek kelayakan media dan komunikasi visual.

Berdasarkan hasil validasi media dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan mendapatkan kualitas sangat layak hal ini

dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keseluruhan 84% yang menunjukkan dengan kriteria tersebut.

2. Validasi Ahli Materi

Fokus penilaian ahli materi ini menilai materi yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal, yang terdiri atas satu komponen yakni komponen pembelajaran. Ahli materi yang menjadi validator (*expert*) dalam penelitian ini diisi oleh dua orang ahli materi. Ahli materi 1 adalah Yoma Hotima, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ahli materi 2 adalah Ovi Irfiyani, S.Pd selaku guru kelas III SDN Karang Tumaritis. Validasi dilakukan pada Senin, 30 Juli 2018 dan Senin, 20 Agustus 2018. Berikut analisis data penilaian validasi ahli materi yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Tim Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Skor		NP(%) Total
		Ahli Materi I	Ahli Materi II	
1.	Pembelajaran	47	48	$\frac{95}{100} \times 100\%$ = 95%
	Jumlah	47	48	95
	NP (%)	$\frac{47}{50} \times 100\%$ = 94%	$\frac{48}{50} \times 100\%$ = 96%	95%
	Σ Rata – rata	95%		
Kategori Kualitas Materi				Sangat Layak

Berdasarkan table data penilaian validasi materi diatas menunjukkan bahwa dari ahli materi I diperoleh jumlah 47 dari 10 pernyataan dengan persentase nilai 94%. Adapun dari ahli materi II diperoleh jumlah 48 dari 10 pernyataan dengan persentase nilai

96%. Kriteria kelayakan ini diperoleh dengan cara mengkonversi data kualitatif berupa pernyataan menjadi data kuantitatif berupa angka dari setiap aspek kelayakan maupun jumlah total ke dalam table konversi kelayakan yang ditinjau dari aspek pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi materi dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan mendapatkan kualitas sangat layak hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keseluruhan 95% yang menunjukkan dengan kriteria tersebut.

3. Validasi Ahli Pendidikan

Fokus penilaian ahli pendidikan ini menilai produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada aspek pendidikan, yang terdiri atas tiga komponen yakni komponen pembelajaran, kelayakan media dan komunikasi visual. Ahli pendidikan yang menjadi validator (*expert*) dalam penelitian ini diisi oleh dua orang ahli pendidikan. Ahli pendidikan 1 adalah Dr.Hj.Tatu Hilaliyah, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan ahli Pendidikan 2 adalah Suparti,S.Sos.,M.Pd selaku Guru Kelas SDN Karang Tumaritis. Validasi dilakukan pada Senin, 13 Agustus 2018 dan Senin, 20 Agustus 2018. Berikut analisis data penilaian validasi ahli pendidikan yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Tim Ahli Pendidikan

NO	Aspek Penilaian	Skor		NP(%) Total
		Ahli Pendidikan I	Ahli Pendidikan II	
1.	Pembelajaran	26	25	$\frac{51}{60} \times 100\%$ = 85%
2.	Kelayakan Media	17	18	$\frac{35}{40} \times 100\%$ = 87.5%
3.	Komunikasi Visual	19	22	$\frac{41}{50} \times 100\%$ = 82%
Jumlah		62	65	127
NP (%)		$\frac{62}{75} \times 100\%$ = 82,67%	$\frac{65}{75} \times 100\%$ = 86,67%	85%
∑ Rata – rata		85%		
Kategori Kualitas Pendidikan				Sangat Layak

Berdasarkan table data penilaian validasi pendidikan diatas menunjukkan bahwa dari ahli pendidikan I diperoleh jumlah 62 dari 15 pernyataan dengan persentase nilai 82,67%. Adapun dari ahli pendidikan II diperoleh jumlah 65 dari 15 pernyataan dengan persentase nilai 86,67%. Kriteria kelayakan ini diperoleh dengan cara mengkonversi data kualitatif berupa pernyataan menjadi data kuantitatif berupa angka dari setiap aspek kelayakan maupun jumlah total ke dalam table konversi kelayakan yang ditinjau dari aspek pembelajaran, kelayakan media dan komunikasi visual.

Berdasarkan hasil validasi pendidikan dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan mendapatkan kualitas sangat layak hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keseluruhan 85% yang menunjukkan dengan kriteria tersebut.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

5. Revisi Produk

Pada tahap ini produk media yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai dengan komentar dan saran ahli saat proses validasi. Setelah mendapatkan komentar dan saran dari setiap ahli pada tahap uji validasi, dilakukan tindak lanjut terhadap produk media ular tangga berbasis kearifan lokal.

a. Revisi Ahli Media

Hasil validasi ahli media diketahui bahwa media pembelajaran telah masuk pada kriteria 'sangat layak' untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli media. Adapun beberapa komentar dan saran dari ahli media dan perbaikan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Revisi Ahli Media

No	Ahli Media	Komentar & Saran
1	Responden 1	1. Ukuran media baiknya jangan terlalu besar. 2. Kartu permainan kurang tahan lama, baiknya dilaminasi.
2	Responden 2	1. Ukuran media mungkin bisa diperkecil agar lebih praktis & tidak memakan waktu dalam persiapan pembelajaran.

Hasil revisi ahli media ini didapatkan komentar dan saran dari ahli media dengan garis besar saran dari kedua ahli berupa ukuran media yang terlalu besar sehingga akan memakan banyak waktu dalam persiapan pembelajaran, maka dari itu peneliti mengukur ruang kelas yang akan digunakan dengan media yang sudah peneliti buat, dan pada kenyataannya ukuran media 3x2.5 meter sudah sesuai dengan ruang kelas. Oleh karena itu, peneliti menggunakan ukuran media yang sudah peneliti desain sebelumnya namun menyiapkan medianya sebelum pembelajaran dimulai sehingga tidak memakan banyak waktu dan pada papan media ular tangga ditambahkan logo universitas serta nama peneliti. Selain itu kartu pada media pembelajaran ular tangga

peneliti laminasi dan dikemas pada plastik *clip* agar tahan lama.

Perubahan yang peneliti lakukan diantaranya tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.5 Media Sebelum Revisi



Gambar 4.6 Media Setelah Revisi

b. Revisi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi diketahui bahwa materi pada media pembelajaran telah masuk pada kriteria ‘sangat layak’ untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan pada konten media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen dan guru ahli materi. Adapun beberapa komentar dan saran dari ahli media dan perbaikan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Tabel 4.5 Revisi Ahli Materi

No	Ahli Materi	Komentar & Saran
1	Responden 1	1. Materi pada instrumen ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
2	Responden 2	1. Bahan bacaan untuk media siswa sebaiknya dengan warna yang cerah.

Hasil revisi ahli materi ini didapatkan komentar dan saran dari ahli materi yakni bahwa materinya sudah sesuai dengan kompetensi dan indikator namun bahan bacaannya warna kurang cerah sehingga tidak menarik dilihat siswa. Perubahan yang peneliti lakukan diantaranya tercantum pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.7 Tulisan Kartu Kearifan Lokal Banten Sebelum Revisi



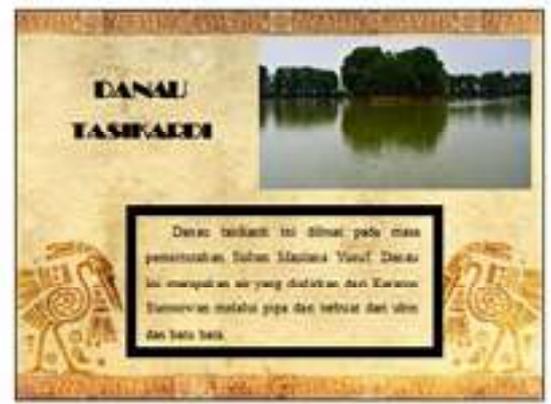
Gambar 4.8 Tulisan Kartu Kearifan Lokal Banten Setelah Revisi

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.



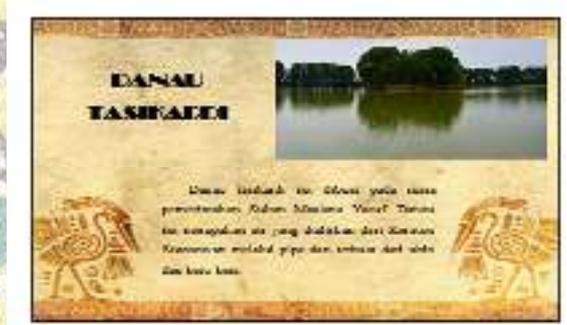
Gambar 4.9 Bahan Bacaan Sebelum Revisi



Gambar 4.10 Bahan Bacaan Setelah Revisi



Gambar 4.11 Warna Background Kartu Sebelum Revisi



Gambar 4.12 Warna Background Kartu Setelah Revisi

c. Revisi Ahli Pendidikan

Hasil validasi ahli pendidikan diketahui bahwa media pembelajaran telah masuk pada kriteria ‘sangat layak’ untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan pada konten media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen dan guru ahli media. Adapun beberapa komentar dan saran dari ahli pendidikan dan perbaikan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Tabel 4.6 Revisi Ahli Pendidikan

No	Ahli Media	Komentar & Saran
1	Responden 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran media terlalu besar. 2. Kartu bacaan & kartu P&P perlu dilaminating. 3. Instrumen penggunaan kata kurang tepat.
2	Responden 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran yang digunakan sudah bagus namun sebaiknya ukuran media yang akan digunakan disesuaikan dengan ruang kelas yang akan digunakan.

Hasil revisi ahli pendidikan ini didapatkan komentar dan saran dari ahli pendidikan dengan garis besar saran dari kedua ahli berupa ukuran media yang terlalu besar sebaiknya ukuran media disesuaikan dengan kelas yang akan digunakan, maka dari itu peneliti mencoba saran dari para ahli dengan mengukur kelas yang akan digunakan sudah sesuai dengan media yang akan digunakan, dan pada kenyataannya media yang peneliti buat dengan ukuran 3x2,5 meter sudah sesuai dengan ruang kelas. Oleh karena itu, peneliti tetap menggunakan ukuran media yang telah peneliti desain sebelumnya. Selain itu kartu pada media pembelajaran ular tangga peneliti laminating sehingga tahan lama. Perubahan yang peneliti lakukan diantaranya tercantum pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.7 Kartu Sebelum Revisi



Gambar 4.8 Kartu Setelah Revisi

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

6. Uji Coba Produk

Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah di validasi oleh para ahli media, materi dan pendidikan serta direvisi berdasarkan saran dan komentar tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dalam skala kecil atau terbatas yang dilakukan pada 20 orang siswa kelas III di SDN Karangtumaritis. Pada uji coba produk skala terbatas siswa diberi lembar angket yang terdiri dari tiga aspek berdasarkan berdasarkan hasil penelitian Supriadi (2016) yakni pembelajaran, kelayakan media dan komunikasi visual untuk mengetahui respon siswa dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran.

Selanjutnya setelah dilakukan uji coba terbatas akan menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN Karangtumaritis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi peristiwa. Adapun hasil penilaian analisis data pada respon siswa disajikan pada table berikut.

Tabel 4.7 Data Hasil Respon Siswa

Siswa	Aspek			Jumlah Skor	Nilai Akhir %
	P	KM	KV		
Total Skor	114	111	148	373	1865
Nilai Akhir	95	92,5	92,5	93,33	

(Keterangan: P : Pembelajaran, KM : Kelayakan Media, KV : Komunikasi Visual)

Berdasarkan table data hasil respon siswa terhadap media didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 93.33% masuk dalam ketegori ‘sangat setuju’.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 3 Sekolah Dasar. Adapun tahapan yang

dilakukan melalui metode penelitian pengembangan ini, dengan tahapan dari *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan. Namun melihat keterbatasan waktu dan biaya, maka peneliti memutuskan menggunakan 6 tahapan yang telah dimodifikasi diantaranya *need assesment*, pengumpulan data, desain produk, validasi/uji ahli, revisi produk, dan uji coba produk dengan skala terbatas.

Berbicara permainan ular tangga umumnya, merupakan salah satu permainan yang dimainkan 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu serta terdapat petak bernomor, ular dan tangga di dalam permainan. Hal ini selaras dengan pendapat Kartikaningtyas (2014:663) yang mengemukakan bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Namun yang berbeda dari konsep penelitian pengembangan ular tangga ini, berbasis kearifan lokal agar siswa dapat mengenal keberagaman budaya yang berada di daerah tertentu khususnya Banten dan bidak permainan yang biasanya menggunakan pion sebagai pengganti pemain, akan tetapi pada media pembelajaran ular tangga ini pionnya adalah siswa sendiri. Hal ini sejirama dengan Jannah dalam hasil penelitian Ratnaningsih (2014:61) yang mengatakan bahwa permainan ular tangga tidak ada bentuk standar, sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangganya.

Berbicara terkait media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi baik pembelajaran dalam kelas maupun di luar kelas bertujuan melatih siswa bekerjasama secara berkelompok dan menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini selaras dengan Zuhdi dalam hasil penelitian yang ditulis Widowati dan Mulyani (2016:2) yang mengatakan bahwa Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Melalui penggunaan media ular tangga berbasis kearifan lokal diharapkan siswa mampu belajar secara optimal

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

sehingga dapat memberi dampak pada minat belajar siswa dan dapat melatih aspek kognitif, afektif dan psikomotornya.

Disamping itu, dengan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan dapat memberi dampak dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa di SDN Karang Tumaritis. Hal ini sesuai dengan fungsi atensi pada media pembelajaran secara visual merupakan media inti yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan pada makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran (Arsyad, 2011:16). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok bertujuan untuk mengetahui interaksi yang dilakukan sesama anggota kelompok, mengetahui keaktifan setiap individu dalam kelompok selama mengikuti pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab setiap pertanyaan sesuai dengan kartu soal yang diperoleh dari setiap lemparan dadu yang dilakukan.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh beberapa dosen dan guru ahli baik dari ahli media sampai ahli pendidikan. Peneliti menggunakan penilaian media pembelajaran yang mengacu pada 3 aspek sesuai dengan Wahono dalam Supriadi (2016:4) menyatakan bahwa kriteria penilain media pembelajaran terdapat 3 aspek yakni aspek kelayakan media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Oleh karan itu, peneliti mendapatkan perolehan jumlah dari setiap masing ahli dengan persentase sebagai berikut.

Tabel 4.8 Rerata Jumlah Validasi Ahli

Uji Validasi	Persentase %	Kategori
Ahli Media	84	Sangat layak
Ahli Materi	95	Sangat layak
Ahli Pendidikan	85	Sangat layak
Total Skor	88	Sangat layak

Tabel diatas menunjukkan bahwa penilaian dilakukan dengan pengisian angket pada ahli media oleh 2 dosen ahli terhadap dua aspek penilaian yang diteliti diantaranya aspek kelayakan media merupakan penilaian tentang berhasil atau tidaknya sebuah media dan aspek komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Berdasarkan aspek penilaian tersebut jumlah nilai tertinggi terdapat pada aspek komunikasi visual dengan perolehan skor sebesar 35, dengan indikator yang mendapatkan penilaian berbeda pada aspek komunikasi visual yakni ketepatan ukuran media. Adapun tingkat validitas yang didapat dari hasil penggabungan penilaian kedua ahli media yakni mencapai persentase 84% dengan kategori ‘sangat layak’, pada penilaian yang dilakukan oleh ahli media ini terdapat revisi. Pendapat dari ahli media mengenai ukuran media mungkin bisa diperkecil agar lebih praktis dan tidak memakan waktu dalam persiapan pembelajaran, dan pada papan ular tangga ditambahkan logo serta nama pembuatnya. Selain itu, kartu pada media pembelajaran ular tangga sebaiknya dilaminasi dan dikemas pada plastic *clip* agar tahan lama. Perlu perbaikan dari segi papan ular tangga dan kartu pada media agar awet karena disesuaikan dengan syarat pemilihan media dari Arsyad (2011:25) bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi, namun media pembelajaran yang simple, mudah, terjangkau, bertahan lama, dan dapat digunakan secara terus menerus.

Penilaian dilakukan dengan pengisian angket pada ahli materi yang melibatkan dosen dan guru terhadap satu aspek penilain yang diteliti yakni aspek pembelajaran merupakan interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, adapun penilian pada aspek pembelajaran dengan nilai tertinggi diperoleh dari guru ahli materi dengan skor sebesar 48, dengan indikator yang mendapat penilaian berbeda pada aspek pembelajaran yakni kesesuaian materi dengan indikator. Adapun tingkat validitas yang didapat dari hasil penggabungan penilaian kedua ahli materi yakni mencapai persentase 95% dengan kategori ‘sangat layak’, pada penilaian yang dilakukan

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

oleh ahli materi terdapat revisi yakni mengenai perlu diperhatikannya warna pada bahan bacaan agar terlihat menarik bagi siswa. Melalui manfaat media pembelajaran menurut Rivai dan Sujana (2013:2) bahwa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Selanjutnya penilaian dilakukan dengan pengisian angket oleh ahli pendidikan yang melibatkan dosen dan guru terhadap tiga aspek penilaian yang diteliti diantaranya aspek pembelajaran merupakan interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, aspek kelayakan media merupakan penilaian tentang berhasil atau tidaknya sebuah media dan aspek komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Berdasarkan aspek penilaian tersebut jumlah nilai tertinggi terdapat pada aspek pembelajaran dengan perolehan skor sebesar 25, dengan indikator yang mendapatkan penilaian berbeda pada aspek pembelajaran yakni kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. Adapun tingkat validitas yang terdapat dari hasil penggabungan penilaian kedua ahli pendidikan yakni mencapai persentase 85% dengan kategori ‘sangat layak’, pada penilaian yang dilakukan oleh ahli pendidikan terdapat revisi yakni mengenai perlu diperhatikannya ukuran media yang terlalu besar sebaiknya ukuran media disesuaikan dengan kelas yang akan digunakan dan kartu pada permainan ular tangga dilaminating agar tahan lama. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan fungsi dari media yakni memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses untuk hasil belajar (Arsyad, 2011:25). Berdasarkan hasil penilaian rata-rata persentase dari uji kelayakan media secara keseluruhan didapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 88%. Menurut Riduwan (2009:41) hasil persentase rata-rata yang diperoleh melalui uji validitas ahli masuk dalam kategori ‘sangat layak’ sehingga media ular tangga berbasis kearifan lokal ini layak diujicobakan.

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Selanjutnya dilakukan uji coba skala terbatas di kelas III semester 1 tahun ajaran 2017/2018 pada 31 Agustus 2018. Pada tahap uji coba ini melibatkan 20 orang siswa, dan siswa diharuskan mengisi angket respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat tiga aspek penilaian yang diteliti diantaranya aspek pembelajaran merupakan interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, aspek kelayakan media merupakan penilaian tentang berhasil atau tidaknya sebuah media dan aspek komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan, adapun hasil penilaian dari respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori 'sangat setuju' sesuai dengan kriteria interpretasi respon siswa (Riduwan,2009:41). Pada saat penelitian dilaksanakan kendala yang peneliti temukan adalah kurang kondusif dalam pengelolaan kelas, dikarenakan siswa yang sangat antusias ingin bermain dan tidak sabar dalam menunggu giliran membuat suasana kelas menjadi ricuh serta berisik. Hal ini sesuai dengan kelemahan dari media pembelajaran ular tangga berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Ariesta (2011:43) bahwa kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan, 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 mengatasi kendala yang ditemukan dengan cara membuat aturan permainan yang harus di ikuti setiap pemain, jika pemain tidak mengikuti aturan permainan maka pemain akan mendapatkan *punishment* atau hukuman.

Berbicara tentang kelemahan media pembelajaran ular tangga pasti tidak terlepas dari kelebihan terhadap media tersebut. Adapun kelebihan dari media pembelajaran ular tangga berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Ariesta (2011:43) bahwa kelebihan media pembelajaran ular tangga antara lain dapat dipergunakan didalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, dapat

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan,dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak, dan anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung. Hal ini terlihat dari antusias siswa saat melihat media pembelajaran ular tangga dan siswa juga terlihat senang saat melakukan permainan.

Media yang diperoleh untuk mendapatkan kategori sangat layak haruslah melalui proses pembuatan media yang sangat lama dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain membutuhkan waktu yang lama, proses pembuatan media ular tangga berbasis kearifan lokal cukup pelik karena membutuhkan kreativitas, ketelitian, dan mampu dalam menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dan aplikasi penunjang lainnya dalam pembuatan media ular tangga. Hal tersebut karena bahan dasar papan ular tangga media ular tangga terbuat dari bahan *frontlite* dengan ukuran 3 x 2.5 meter. Disamping itu juga perangkat media pembelajaran ular tangga lainnya seperti *tote bag*, dadu, petunjuk permainan, kartu bahan bacaan dan P&P sebagai penunjang permainan tersebut harus dibuat. Oleh karena itu, proses pembuatan media yang rumit dengan membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang cukup besar menjadi kendala serta keterbatasan bagi peneliti untuk mengembangkan dan membuat media lebih banyak lagi.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa yang dimiliki siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013:241) yang mengatakan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan ini antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek berbahasa ini saling berkaitan antara satu dengan lainnya. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan menjadi alternatif kegiatan belajar dikelas III agar tercapainya tujuan pembelajaran tidak hanya pada ranah kognitif saja, namun afektif dan psikomotornya.

Berdasarkan penjabaran diatas penelitian pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup kearifan lokal daerah Banten saja, maka bagi peneliti yang ingin mengembangkan media ini. Peneliti memberikan

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

rekomendasi antara lain mengembangkan media ular tangganya dengan mengenalkan kearifan lokal di seluruh Indonesia dan penerapan media tersebut sebaiknya dilakukan diluar kelas agar siswa lebih leluasa dalam bermain, tidak lupa juga pengelolaan kelas merupakan hal yang paling penting dalam menerapkan permainan tersebut agar siswa memahami materi yang disampaikan.



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III SD yang telah dilakukan melalui metode penelitian pengembangan (R&D) dengan tahapan dari *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan. Akan tetapi, pada penelitian ini menggunakan 6 tahapan dari desain pengembangan yang sudah dimodifikasi, adapun 6 tahapan tersebut adalah *Need Assessment*, pengumpulan data, desain produk, validasi/uji ahli, revisi produk dan uji coba produk (uji skala terbatas).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media termasuk dalam kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata yang diperoleh 84%. Hasil validasi oleh ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata yang diperoleh 95%. Hasil validasi ahli pendidikan termasuk dalam kriteria sangat layak dengan nilai rata-rata yang diperoleh 85%. Adapun hasil dari angket respon siswa pada uji coba lapangan menunjukkan kriteria sangat setuju dengan diperoleh nilai 93,33%. Berdasarkan hasil tersebut, produk akhir yang berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dihasilkan layak digunakan untuk kegiatan belajar siswa kelas III SD

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal, maka penulis memberikan beberapa saran diantaranya, (1) bagi peneliti yang ingin mengembangkan media ular tangga ini tidak harus dikembangkan dalam bentuk cetak, bisa juga dalam bentuk software aplikasi agar lebih praktis, (2) penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini hanya mencakup di daerah Banten saja, bagi peneliti yang ingin mengembangkan media ini sebaiknya dapat mengembangkan kearifan lokal di daerah lain dan diharapkan dengan

adanya penelitian ini peneliti dapat melanjutkan pendidikan dijenjang selanjutnya.

Produk pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan yang dapat digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi peristiwa pada kelas III untuk mempermudah guru dalam mengenalkan kearifan lokal yang ada di daerahnya dan membantu siswa dalam mengembangkan aspek perkembangan yang dimilikinya.



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M.S. (2017). *Pembelajaran Berbicara Bagi Siswa dengan Hambatan Kecerdasan*. JASSI. 18(1). 62-69.
- 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*. Semarang: Skripsi – Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (Anggota IKAPI).
- Cahyani, I. (2012). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Fajarini, U. (2014). *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. Sosio Didaktik. 1(2). 123-130.
- Hendracipta, N.,dkk. (2017). *Telaah Literasi Pada Bigbook Berbasis Kearifan Lokal Banten Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Belum diterbitkan. 6-7.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press (Anggota IKAPI)
- Kartikaningtyas, D.,dkk. (2014). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs*. USEJ. 3(3). 662-668.
- Mahayana, M.S. (2008). *Bahasa Indonesia Kreatif*. Jakarta: Penaku.
- Nugrahani, R. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. LIK.36(1). 35-44.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006.
- Purwanto, M.N. (2014). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Rachmadyanti, P. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal*. JPSD. 3(2). 201-214.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Rosidi, A. (2011). *Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda*. Bandung: PT.Kiblat Utama
- Rustanto, B. (2010). *Peningkatan Kesejahteraan Sosial Komunitas Adat Terpencil Berbasis Kearifan Lokal*. Sosio Informa.12(02). 50-64.
- Sadiman, A.S.,dkk. (2010). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sahril, A.M. (2016). *Pengembangan Media UPIN (Ular Tangga Pintar) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar*. Malang: Skripsi – Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- _____. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyorini, N.,dkk. (2017). *Kajian Arkektipal Dan Nilai Kearifan Lokal Legenda Di Kota Purworejo Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Kajian Prosa*. Literasi. 7(2). 96-102.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, D.,dkk. (2014). *Permainan Tradisional Anak Masyarakat Banten*. Banten:Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Banten
- Sujana, N.,dkk. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmanasa, E.,dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. JPSD. 3(2). 171-175.
- Supriadi, R. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka Untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Wates*. Jurnal FT. 3(2).4-5.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT.Kharisma Putra Utama.
- Tarigan, G. H. (2009). *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utami, P.L. (2016). *Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural:Aplikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris*. PRASI. 11(1).4-11.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta:Rineka.
- Widowati, F.,dkk. (2014). *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan*. JPGSD. 2(1).1-10.
- Zulela. (2013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rosda.

Lampiran A.1 Need Assessment

ANALISIS KEBUTUHAN

LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS III

NAMA SEKOLAH : SDN Karangumaritis
NAMA GURU : Ovi Irfiyani S.Pd
MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia
KELAS : III
HARI/ TANGGAL : Rabu / 20 September 2017

NO	ASPEK PENGAMATAN	YA	TIDAK
1	A. PEMBELAJARAN		
	1. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media		✓
	2. Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan mengomentari materi yang sudah di sampaikan	✓	
	3. Guru melibatkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam media		✓
	4. Media membantu siswa untuk lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran		✓
	5. Guru meminta siswa memberikan pendapat mengenai media yang digunakan		✓
	6. Guru menambahkan informasi dari media yang disampaikan		✓
	7. Siswa mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan	✓	
	8. Siswa membuat kesimpulan dari materi	✓	
9. Guru merefleksi kesimpulan siswa	✓		
2	B. RESPON SISWA		
	10. Media membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran		✓
	11. Media membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran		✓
	12. Media dapat membangkitkan motivasi siswa		✓
	13. Media membantu siswa untuk berpikir kritis		✓
	14. Siswa memahami materi yang disampaikan dengan media		✓

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Lampiran A.1 Need Assessment

C. GURU		
3	15. Guru dapat menggunakan media dengan mudah	✓
	16. Penggunaan media mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi	✓
<p>KESIMPULAN : Berdasarkan data diatas, dapat di tarik simpulan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang saat guru menyampaikan Materi /benda pembelajaran. Kemudian bahan ajar yang digunakan hanya LKS saja, yang mana pada LKS tersebut hanya disediakan aspek kognitif saja. Adapun aspek lain seperti ketrampilan kurang terdapat. Sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai.</p>		

Serang, 20 September 2017

Guru kelas III



Ovi Irfyani S.Pd

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Lampiran A.2 Silabus Pembelajaran

SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK

SEKOLAH DASAR NEGRI KARANG TUMARITIS SERANG

TEMA : KEPERLUAN SEHARI-HARI

Kelas / Semester : 3 / 2

Standar Kompetensi :

- | | |
|---------------------|---|
| 1. PKN | : 3. Memiliki harga diri sebagai individu |
| 2. IPS | : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang |
| 3. IPA | : 4. Memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber |
| 4. Matematika | : 3. Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah |
| 5. Bahasa Indonesia | : 7. Memahami teks dengan membaca intensif (150-200 kata) |

Kompetensi Dasar :

- | | |
|---------------------|--|
| 1. PKN | : Mengenal pentingnya harga diri |
| 2. IPS | : Mengenal jenis pekerjaan |
| 3. IPA | : Menyimpulkan hasil pengamatan bahwa gerak benda dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran |
| 4. Matematika | : Mengenal pecahan sederhana |
| 5. Bahasa Indonesia | : Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar |

Lampiran A.2 Silabus Pembelajaran

No	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.	PKN (Kekayaan Alam Indonesia)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan kegiatan tanya oleh guru mengenai kekayaan alam yang ada di Indonesia, kemudian siswa menyebutkannya dengan suara keras di tempat duduknya. Siswa melakukan kegiatan tanya oleh guru mengenai contoh kekayaan alam yang ada di Indonesia, kemudian siswa menyebutkan salah satu contoh dari kekayaan alam dengan suara keras di tempat duduknya. Siswa berdiskusi mengenai manfaat kekayaan alam dengan media ular tangga kemudian siswa diminta menyebutkan manfaatnya di depan kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kekayaan alam yang ada di Indonesia Mencontohkan kekayaan alam yang ada di Indonesia Mengemukakan manfaat dari kekayaan alam 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Lisan 	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Paket tematik dan IKS Media Cetak dan Internet
2.	IPS (Jenis-jenis Pekerjaan)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan kegiatan tanya jawab dengan teman kelompoknya mengenai jenis-jenis pekerjaan sambil mengamati lingkungan sekitar lalu dituliskan kedalam tabel. Siswa berdiskusi mengenai jenis pekerjaan yang menghasilkan barang kemudian memfiksikannya didalam tabel. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Lisan 	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Paket Tematik dan IKS Media Cetak dan Internet

Lampiran A.2 Silabus Pembelajaran

3.	IPA (Gerak Benda)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gerak benda melalui percobaan kemudian siswa memuliskannya di kertas yang telah disiapkan. Siswa mengamati gerak benda melalui percobaan kemudian siswa menyebutkan pengaruh gerak benda terhadap benda lain di depan kelas. Siswa berdiskusi mengenai kegunaan gerak benda kemudian siswa menuliskan ke dalam tabel. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi gerak benda melalui perenbanan Menyebutkan hal-hal yang mempengaruhi gerak benda Membuat daftar kegunaan gerak benda 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Lisan 	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Paket Tematik dan LKS Media Cetak dan Internet
4.	Matematika (Pecahan)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar pecahan yang telah disiapkan oleh guru kemudian siswa menuliskannya di kertas yang telah disiapkan. Siswa mengamati gambar pecahan yang telah disiapkan oleh guru kemudian siswa menyusun kata pecahan tersebut ke dalam kertas. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan gambar dengan menuliskan pecahannya Merbilang pecahan dengan kata-kata 	<ul style="list-style-type: none"> Skala Skrip Tertulis Lisan 	2 x 33 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Paket Tematik dan LKS Media Cetak dan Internet
5.	Bahasa Indonesia (Menceritakan Peristiwa)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar kearifan lokal Banten yang berada di media ular tangga kemudian menyebutkan kearifan lokal tersebut di depan kelas. Siswa menyimak bahan bacaan di media ular tangga yang dibacakan oleh siswa yang menjadi juri kemudian siswa menjelaskan ke 	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan karifan lokal di Banten Menjelaskan kearifan lokal di Banten 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Lisan Objek Keaja 	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Paket Tematik dan LKS Media Cetak dan Internet

Lampiran A.2 Silabus Pembelajaran

	<p>dalam bentuk tulisan di kertas yang telah guru siapkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi mengenai isi bahan bacaan tersebut kemudian menceritakan kembali secara singkat dengan bahasa dan pemahaman siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengemukakan kembali cerita kearifan lokal Banten 			
--	--	---	--	--	--

Sarang, 30 September 2019

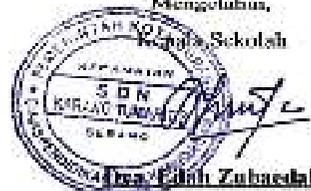
Guru Kelas III

Ovi Irfandi, S.Pd

Peneliti

Arina Fara Zulfah
NIM. 2227150135

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Arina Fara Zulfah

NIP. 196010281981092003

PERPUSTAKAAN

Lampiran A.3 Analisis Materi

ANALISIS MATERI MENCERITAKAN PERISTIWA

Topik	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan pembelajaran
Menceritakan Peristiwa	7. Memahami teks dengan membaca intensif (150-200 kata)	Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan kembali peristiwa yang menyenangkan dan tidak menyenangkan ▪ Menjelaskan secara terperinci suatu tempat ▪ Menjelaskan secara lisan tentang suatu cerita yang dibacanya dengan kata-kata sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dapat menceritakan kembali peristiwa yang menyenangkan dan tidak menyenangkan ▪ Siswa dapat menjelaskan secara terperinci suatu tempat ▪ Siswa dapat menjelaskan secara lisan tentang suatu cerita yang dibacanya dengan kata-kata sendiri

Lampiran B.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Karang Tumaritis

Kelas/Semester : 3/2

Tema : **Keperluan Sehari-Hari**

Pertemuan Ke :

A. Standar Kompetensi

PKN : 3. Memiliki harga diri sebagai individu

Bahasa Indonesia : 7. Memahami teks dengan membaca intensif (150-200 kata)

B. Kompetensi Dasar

PKN : Mengenal pentingnya harga diri

Bahasa Indonesia : Menuturkan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

C. Indikator

PKN

- Menyebutkan kekayaan alam yang ada di Indonesia
- Mencontohkan kekayaan alam yang ada di Indonesia
- Mengemukakan manfaat dari kekayaan alam

Bahasa Indonesia

- Menyebutkan kearifan lokal di Banten
- Menjelaskan kearifan lokal di Banten
- Mengemukakan kembali cerita kearifan lokal Banten

D. Tujuan Pembelajaran

PKN : Setelah melalui kegiatan tanya jawab, dan diskusi kelompok dengan bermain media ulat tangga berbasis kearifan lokal,

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

diharapkan siswa ;

- Mampu menyebutkan dan •mencontohkan kekayaan alam yang ada di Indonesia dengan jelas
- Mampu mengemukakan manfaat dari kekayaan alam dengan benar

Bahasa Indonesia : Setelah melalui kegiatan mengamati, menyimak dan berdiskusi

dengan bermain media ular tangga berbasis kearifan lokal diharapkan siswa;

- Menyebutkan kearifan lokal di Banten dengan tepat.
- Menjelaskan kearifan lokal di Banten dengan benar
- Mengemukakan kembali cerita kearifan lokal Banten dengan lancar

E. Materi Pokok

PKN : Kekayaan Alam

Bahasa Indonesia : Menceritakan Peristiwa

F. Alokasi Waktu

1 kali Pertemuan (4 x 35 menit)

G. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Diskusi
- Pengamatan
- Menceritakan kembali

2. Model Pembelajaran

- Model *cooperatif learning* tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan (15 menit)

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

- o Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka
- o Guru mengondisikan siswa dikelas agar siap untuk belajar
- o Guru meminta ketua kelas untuk memimpin temannya berdo'a
- o Guru mengabsen siswa
- o Guru melakukan kegiatan *ice breaking* untuk membuat siswa bersemangat dengan tepuk semangat dan mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional
- o Guru melakukan *apperpsi* sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti
- o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (110 menit)

- o Siswa dibagi menjadi lima kelompok secara heterogen
- o Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai kekayaan alam yang ada di Indonesia khususnya daerah Banten
- o Guru meminta siswa menyebutkan dan mencontohkan kekayaan alam yang ada di Indonesia khususnya daerah Banten
- o Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai manfaat dari kekayaan alam yang ada di Indonesia khususnya daerah Banten
- o Guru menjelaskan kekayaan alam yang ada di Indonesia khususnya daerah Banten
- o Guru meminta siswa secara berkelompok untuk berdiskusi sambil bermain permainan *ular tangga* berbasis kearifan lokal dan menyelesaikan pertanyaan yang ada pada media
- o Guru meminta siswa mengamati gambar dan menyimak bahan bacaan yang ada di kartu gambar kearifan lokal
- o Siswa menyebutkan kearifan lokal yang ada di Banten sesuai dengan gambar yang telah mereka amati pada media
- o Guru meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya mengenai isi bahan bacaan yang telah disampaikan kemudian siswa menceritakan kembali secara singkat sesuai bahasa dan pemahaman siswa mengenai kearifan lokal yang ada di daerah Banten

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

- o Guru bersama dengan siswa menghitung jumlah skor yang di dapat tiap kelompok.

3. Penutup (15 menit)

- o Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami. Dengan arahan guru, siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang sudah dilakukan.
- o Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.
- o Guru memberikan reward kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.
- o Guru melakukan evaluasi dan tindak lanjut.
- o Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a.

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- Kurikulum KTSP
- Buku Paket dan LKS
- Internet

2. Media Pembelajaran

- Papan ular tangga berbasis kearifan lokal

J. Penilaian

1. Jenis

- Tes tertulis : Urutan
- Non tes : Kinerja dan Unjuk Kerja

2. Prosedur Penilaian

- Tes tertulis : $\frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 10 = 100$
- Non tes : $\frac{\text{Jumlah aspek}}{\text{Banyaknya skoring}} \times \text{Skor tertinggi}$

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

3. Rubrik Penilaian

a. Penilaian Kinerja (PKN)

No	Nama Siswa	Aspek												Jumlah Skor	Nilai				
		Kerja sama				Empati				Kepemimpinan						Pemerataan Tugas			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4

b. Penilaian Unjuk Kerja (Bahasa Indonesia)

No	Nama Siswa	Aspek												Jumlah Skor	Nilai				
		Keseriusan dalam bercerita				Volume Suara				Penghayatan						Pengurutan Cerita			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4

Srang, 31 Agustus 2018

Guru Kelas III

Ovi Irfiyanti, S.Pd.

Peneliti

Arina Faza Zulfa

NIM. 2227150135

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Dr. Eda Zubuedah

NIP. 196010281981092003

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Lampiran B.2 Kisi-kisi Pertanyaan

KISI – KISI PERTANYAAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL

No	Indikator Pembelajaran	Pertanyaan Kearifan Lokal
1.	Menyebutkan kearifan lokal di Banten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan 3 makanan khas di daerah Banten! 2. Sebutkan 2 kesenian khas di daerah Banten! 3. Sebutkan salah satu batik yang ada di Banten! 4. Sebutkan nama rumah adat di Banten! 5. Sebutkan nama kris khas di Banten! 6. Sebutkan 3 tempat wisata yang ada di Banten!
2.	Menjelaskan kearifan lokal di Banten	<ol style="list-style-type: none"> 7. Jelaskan proses pembuatan Emping! 8. Jelaskan proses pembuatan Rabeg! 9. Jelaskan proses pembuatan Gipang! 10. Jelaskan proses pembuatan Sate Bandeng!
3.	Mengemukakan kembali cerita kearifan lokal Banten	<ol style="list-style-type: none"> 11. Ceritakanlah secara singkat tentang menara Masjid Agung Banten! 12. Ceritakanlah secara singkat tentang Istana Kraton Kaibon! 13. Ceritakanlah secara singkat tentang kesenian bela diri di Banten! 14. Ceritakanlah secara singkat tentang Meriam Ki Amuk! 15. Ceritakanlah secara singkat tentang Danau Tasikardi!

KUNCI JAWABAN

1. Emping, Rabeg, Gipang dan Sate Bandeng
2. Tari Topeng, Tari Rampak Bedug, dan Debus
3. Batik baduy
4. Kasepuhan
5. Kujang
6. Danau Tasik Kardi, Batu Kuwung, Istana Keraton Kaibon, dan Istana Keraton Surosowan
7. **Cara membuat Emping** yaitu terbuat dari biji melinjo yang sudah tua lalu dikupas, digeprek, dijemur dan digoreng.
8. **Cara membuat Rabeg** dari daging kambing dan membutuhkan 2 kali perebusan yaitu perebusan pertama untuk mengempukan daging kambing dan menghilangkan bau, perebusan kedua untuk mencampur bumbu rempah dengan daging.
9. **Cara membuat Gipang** yaitu terbuat dari ketan dengan merendam, mengukus, menjemur, menggoreng lalu dilapisi karamel kacang.
10. **Cara membuat Sate Bandeng** yaitu terbuat dari ikan bandeng yang dipukul-pukul, disangrai, lalu bumbu dan jepit ikannya kemudian dipanggang.
11. -15 Sesuai bahasa siswa tetapi mengacu pada bahan bacaan yang telah tersedia.

Lampiran B.3 Bahan Bacaan



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Lampiran B.3 Bahan Bacaan

**ISTANA FERAION
FAIRON**



Dalam Istana Kabin yang berada di
Datar: Lema adalah tempat tinggal bunda
Rani Aayth yang merupakan Ibu dari Sultan
Syahala.

MEDIAH KAMUK



Mediah ini anak merupakan senjata
perangnya yang pernah membuat
bencana Datar dalam beberapa
tahunnya yang keberadaannya
tidak terduga oleh

TARI TOPENG



Tari topeng Datar merupakan tarian
yang biasa digunakan dalam upacara adat.
Tarian ini dilakukan oleh para pemuda dan
pemudi.

GIDANG



Gidang adalah instrumen musik tradisional
dari Datar, dan terbuat dari kayu yang
diperkuat dengan tali. Instrumen ini digunakan
dalam berbagai upacara adat.

**ISTANA FERAION
SULUNGAN**



Dalam Istana Sulungan Sulungan
adalah salah satu bangunan yang
terletak di Datar. Istana ini merupakan salah
satu bangunan yang memiliki sejarah yang
panjang.

**TARIAN MARI
MARI**



Tarian ini adalah salah satu tarian
tradisional yang berasal dari Datar. Tarian ini
merupakan salah satu bentuk seni yang
sangat indah dan menarik.

KATEKANDUNG



Katekandung adalah salah satu instrumen
musik tradisional yang berasal dari Datar. Instrumen
ini terbuat dari kayu dan memiliki suara yang
sangat indah.

KUJANG



Kujang adalah salah satu instrumen musik
tradisional yang berasal dari Datar. Instrumen ini
terbuat dari kayu dan memiliki suara yang
sangat indah.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

Lampiran C.1 Storyboard

STORYBOARD

MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA

BERBASIS KEARIFAN LOKAL

No	Tampilan Visual	Deskripsi
1.		Pada <i>tote bag</i> ini digunakan sebagai tempat untuk menyimpan seperangkat permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang meliputi dadu, papan ular tangga, kartu pertanyaan, dan petunjuk permainan.
2.		Dadu ini digunakan sebagai alat permainan yang umumnya berbentuk kubus serta menghasilkan angka atau simbol secara acak.

PERINGATAN !!!

90

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

3.



Pada papan ular tangga ini berbentuk kotak-kotak yang berisikan sebagai berikut :

- Judul permainan berada di atas kotak-kotak yaitu “Ular Tangga Kearifan Lokal Banten”
- Kotak Start digunakan sebagai kotak awal sebelum memulai permainan ular tangga.
- Kotak dengan gambar kearifan lokal berisikan tentang bahan bacaan yang digunakan sebagai sumber belajar tentang gambar tersebut.
- Kotak tanda tanya digunakan untuk pemain mengambil 1 kartu P&P
- Kotak finish digunakan sebagai kotak akhir dari permainan ular tangga.

4.



Kartu P&P ini berisikan tentang soal yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan dan harus dijawab oleh pemain, serta berisikan kalimat perintah yang harus diikuti oleh pemain.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

5.



Petunjuk permainan ini berisikan tentang peraturan atau cara-cara permainan yang mutlak harus di ikuti oleh pemain.



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.1 Hasil Penilaian Uji Validasi Instrumen Lembar Validasi & Angket Respon Siswa (Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd)

UJI VALIDITAS INSTRUMEN

KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA

Instrument untuk Menguji Validitas atau Kelayakan Instrumen Ahli

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas III Di Sekolah Dasar

Tema : Keperluan Sehari-Hari

Kelas/Semester : III/II

Penelaah : Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd

Petunjuk :

- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi instrumen media pembelajaran.
- Mohon diberikan tanda “√” pada kolom nilai sesuai penilaian Bapak/ibu terhadap instrumen penilaian media pembelajaran.
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:
- Keterangan
 - 5 : Sangat valid
 - 4 : Valid
 - 3 : Cukup valid
 - 2 : Kurang valid
 - 1 : Tidak valid

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.1 Hasil Penilaian Uji Validasi Instrumen Lembar Validasi & Angket Respon Siswa (Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd)

A. Aspek Penilaian

No	Butir Penilaian	Keseuaian/ Kelayakan Instrumen				
		1	2	3	4	5
1.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				✓	
2.	Pertanyaan pada lembar validasi sudah mencakup, semua indikator.					✓
3.	Pertanyaan pada lembar validasi dapat mengungkapkan kualitas penilaian media sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					✓
4.	Pertanyaan pada lembar validasi sesuai dengan kisi-kisi instrumen.				✓	
5.	Pertanyaan pada lembar validasi dapat menjawab kelayakan produk.					✓
SKOR TOTAL		23				

Aspek yang Ditelaah	Skala Penilaian		
	LD	LDR	TLD
Penilaian secara umum terhadap instrumen.	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan

LDR : Layak Digunakan dan Revisi

TLD : Tidak Layak digunakan

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.1 Hasil Penilaian Uji Validasi Instrumen Lembar Validasi & Angket Respon Siswa (Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd)

B. Kritik dan Saran

- Warna untuk media ulah tangga dibuat menarik, sehingga siswa antusias dalam pembelajaran
- kisi-kisi instrumen, diberi rentang skor nilai agar jelas untuk sistem penitikan kelagakannya.

Serang, 27 Juli 2018

Tim Validasi Instrumen Ahli


Indhira Asih V.Y, Ssi, M.Pd
NIP. 19606092003122001



PERPUSTAKAAN

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.1 Hasil Penilaian Uji Validasi Instrumen Lembar Validasi & Angket Respon Siswa (Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd)

UJI VALIDITAS INSTRUMEN

RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA

Instrument untuk Menguji Validitas atau Kelayakan Instrumen Respon siswa

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas III Di Sekolah Dasar

Tema : Keperluan Sehari-Hari

Kelas/Semester : III/II

Penelaah : Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.M.Pd

Petunjuk :

- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi instrumen media pembelajaran.
- Mohon diberikan tanda “√” pada kolom nilai sesuai penilaian Bapak/ibu terhadap instrumen penilaian media pembelajaran.
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:
- Keterangan
 - 5 : Sangat valid
 - 4 : Valid
 - 3 : Cukup valid
 - 2 : Kurang valid
 - 1 : Tidak valid

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.1 Hasil Penilaian Uji Validasi Instrumen Lembar Validasi & Angket Respon Siswa (Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd)

C. Aspek Penilaian

No	Butir Penilaian	Kesesuaian/ Kelayakan Instrumen				
		1	2	3	4	5
1.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				✓	
2.	Pertanyaan pada lembar validasi sudah mencakup, semua indikator.				✓	
3.	Pertanyaan pada lembar validasi dapat mengungkapkan penilaian respon siswa sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					✓
4.	Pertanyaan pada lembar validasi sesuai dengan kisi-kisi instrumen.				✓	
5.	Pertanyaan pada lembar validasi dapat menjawab respon siswa terhadap media pembelajaran.				✓	
SKOR TOTAL					2	

Aspek yang Ditelaah	Skala Penilaian		
	LD	LDR	TLD
Penilaian secara umum terhadap instrumen.	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan

LDR : Layak Digunakan dan Revisi

TLD : Tidak Layak digunakan

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.1 Hasil Penilaian Uji Validasi Instrumen Lembar Validasi & Angket Respon Siswa (Indhira Asih Vivi Yandari.S.Si.,M.Pd)

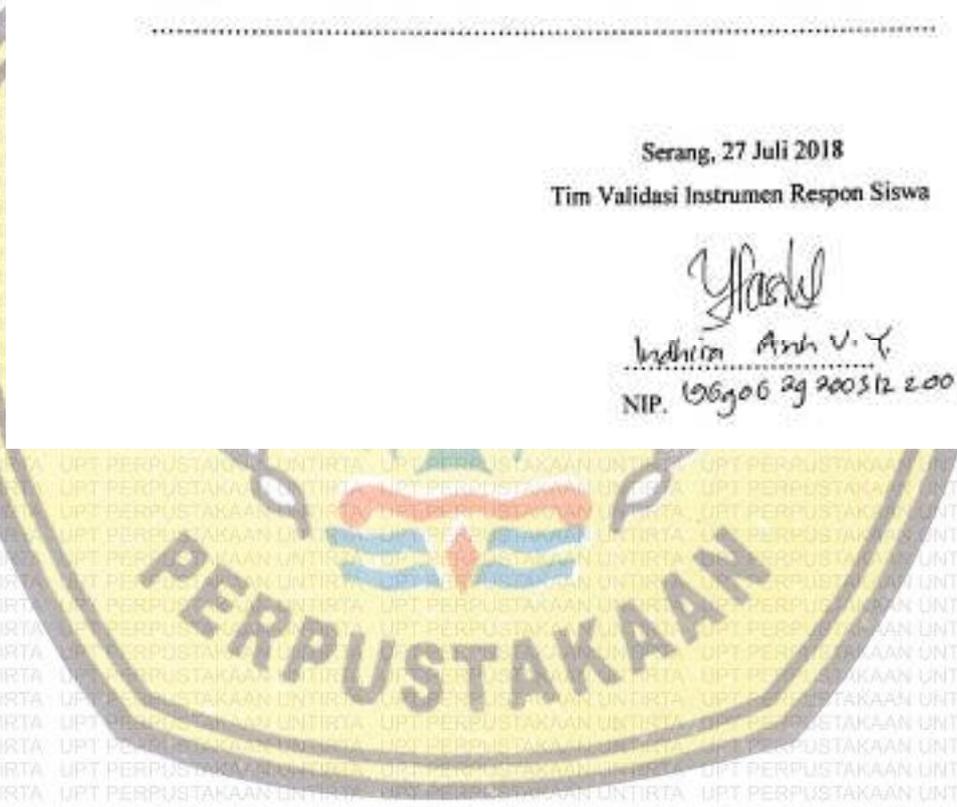
D. Kritik dan Saran

- kisi-kisi instrumen sebaiknya dengan indikator
- tambahkan perhitungan / skoring untuk Respon siswa

Serang, 27 Juli 2018

Tim Validasi Instrumen Respon Siswa

Y. Asih
Indhira Asih V. Y.
NIP. 196906 29 200312 2 001



PERPUSTAKAAN

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.2 Hasil Penilaian Ahli Media (Aan Subhan Pamungkas, M.Pd)

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Pemakai : Siswa SDN Karang Tumaritis Kelas III
Peneliti : Arina Faza Zulfa

A. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda ceklis (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan pendapat penilaian secara objektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

B. Ketentuan Penilaian

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak, tetapi perlu revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. Aspek Yang Dinilai

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Kelayakan Media					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (Petunjuk permainan)				✓	

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.2 Hasil Penilaian Ahli Media (Aan Subhan Pamungkas, M.Pd)

2.	Kemudahan penggunaan media			✓	
3.	Keutamaan media bagi siswa				✓
4.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetensi yang sehat di antara siswa			✓	
5.	Kesesuaian media dengan materi			✓	
6.	Jenis bahan media yang digunakan				✓
7.	Keawetan bahan media yang digunakan				✓
II. Aspek Komunikasi Visual					
8.	Ketepatan ukuran huruf				✓
9.	Ketepatan jenis huruf			✓	
10.	Kemencirikan media			✓	
11.	Keterbacaan tulisan				✓
12.	Ketepatan komposisi warna				✓
13.	Ketepatan layout			✓	
14.	Kejelasan gambar				✓
15.	Ketepatan ukuran media			✓	
JUMLAH					69
Komentar dan Saran :					
<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran media cukupnya tngah kelas besar - Foto penerangan kurang terang, cahaya 20 cm dari - 					
Kelayakan :					
Media pembelajaran ini dinyatakan *)					
1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi					
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi					
*) <i>Lingkari salah satu</i>					

Serang, 20 Juli 2018

$$Np = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$= 92,3\%$$

Tim Ahli
(Aan Subhan Pamungkas)

PERINGATAN !!!

- Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
- Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.3 Hasil Penilaian Ahli Media (Isna Rafianti, M.Pd)

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Pemakai : Siswa SDN Karang Tumaritis Kelas III
Peneliti : Arina Faza Zulfa

A. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda cekdis (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan pendapat penilaian secara objektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

B. Ketentuan Penilaian

1. Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
2. Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
3. Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak, tetapi perlu revisi.
4. Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
5. Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. Aspek Yang Dinilai

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Kelayakan Media					
L.	Kejelasan petunjuk penggunaan media (Petunjuk permainan)				✓	

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.3 Hasil Penilaian Ahli Media (Isna Rafianti, M.Pd)

2.	Kemudahan penggunaan media			✓	
3.	Kesamanan media bagi siswa				✓
4.	Penggunaan media dapat menciptakan kompetisi yang sehat di antara siswa			✓	
5.	Kecoreksian media dengan materi			✓	
6.	Jenis bahan media yang digunakan			✓	
7.	Kesawetaran bahan media yang digunakan				✓
B. Aspek Komunikasi Visual					
8.	Ketepatan ukuran huruf			✓	
9.	Ketepatan jenis huruf			✓	
10.	Kemenarikan media				✓
11.	Keterbacaan tulisan			✓	
12.	Ketepatan komposisi warna				✓
13.	Ketepatan layout			✓	
14.	Kejelasan gambar			✓	
15.	Ketepatan ukuran media			✓	
JUMLAH					62
Komentar dan Saran :					
<p>Ukuran media mungkin bisa diperkecil agar lebih praktis & tidak memakan waktu dan persampurnan pembelajaran</p>					
Kelayakan :					
Media pembelajaran ini dinyatakan *)					
<p>① Layak dicobakan di lapangan tanpa ada revisi</p>					
<p>2. Layak dicobakan di lapangan dengan revisi</p>					
*) Lingkari salah satu					

$$Np = \frac{62}{75} \times 100\%$$

$$= 82,67\%$$

Sering, 10. NOV 2018

Ting Aduh

Isna Rafianti, M.Pd.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.4 Hasil Penilaian Ahli Materi (Yoma Hatima, M.Pd)

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Pemakai : Siswa SDN Karang Tunaritis Kelas III
Peneliti : Arina Faza Zulfa

A. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda ceklis (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan pendapat penilaian secara objektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

B. Ketentuan Penilaian

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak, tetapi perlu revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. Aspek Yang Dinilai

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Pembelajaran					
1.	Kesesunian materi dengan kompetensi dasar				✓	✓
2.	Kesesunian materi dengan indikator				✓	

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.4 Hasil Penilaian Ahli Materi (Yoma Hatima, M.Pd)

3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Ketepatan cakupan soal dengan materi					✓
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
6.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan lingkup perkembangan bahasa pada siswa				✓	
7.	Keruntutan penyajian soal				✓	
8.	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan				✓	
9.	Keterlibatan peserta didik				✓	
10.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				✓	
JUMLAH					47	
Komentar dan Saran :						
Materi pada instrumen ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar & indikator.						
Kelayakan :						
Media pembelajaran ini dinyatakan *)						
1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi						
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi						
*) Lengkapi salah satu						

Sering, 30 Juli 2018

Tim Ahli

$$\begin{aligned}
 VP &= \frac{47}{50} \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$


Yoma Hatima, M.Pd

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.5 Hasil Penilaian Ahli Materi (Ovi Irfiyani, S.Pd)

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pemakai	: Siswa SDN Karang Tumaritis Kelas III
Peneliti	: Arina Faza Zulfia

A. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda ceklis (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan pendapat penilaian secara objektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis kearifin lokal yang dikembangkan.

B. Ketentuan Penilaian

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak, tetapi perlu revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. Aspek Yang Dinilai

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
2.	Kesesuaian materi dengan indikator					✓

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.5 Hasil Penilaian Ahli Materi (Ovi Irfiyani, S.Pd)

3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Kelengkapan cakupan soal dengan materi					✓
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
6.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan bahasa pada siswa					✓
7.	Keruntutan penyajian soal					✓
8.	Kelengkapan penggunaan istilah dan pernyataan				✓	
9.	Keterlibatan peserta didik					✓
10.	Kelengkapan kunci jawaban dengan soal					✓
JUMLAH				18		
<p>Komentar dan Saran :</p> <p style="text-align: center;"><i>Bahan bukaan untuk media siswa sebaiknya menggunakan warna yang cerah</i></p>						
<p>Kelayakan :</p> <p>Media pembelajaran ini dinyatakan *)</p> <p>① Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi</p> <p>2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi</p> <p>*) <i>Lingkari salah satu</i></p>						

Sering, 20 Agustus 2018

Tim Ahli

(Ovi Irfiyani, S.Pd)

$$\begin{aligned}
 Wp &= \frac{18}{50} \times 100\% \\
 &= 36\%
 \end{aligned}$$

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.6 Hasil Penilaian Ahli Pendidikan (Dr.Hj.Tatu Hilaliyah, M.Pd)

Lampiran 3b. Instrumen Uji Ahli Pendidikan

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI PENDIDIKAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Nama : Dr. Hj. Tatu Hilaliyah, M.Pd.
 Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sasaran Penakui : Siswa SDN Karang Tumartitis Kelas III

A. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda ceklis (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan pendapat penilaian secara objektif.
- 2) Bapak/Thu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

B. Ketentuan Penilaian

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak, tetapi perlu revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. Aspek Yang Dinilai

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.6 Hasil Penilaian Ahli Pendidikan (Dr.Hj.Tatu Hilaliyah, M.Pd)

2.	Kesiapan materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Ketepatan cakupan soal				✓	
4.	Bahasa soal sudah dipolitisasi					✓
5.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				✓	
6.	Keterlibutan peserta didik					✓
D. Aspek Keefektifan Media						
7.	Ketepatan petunjuk penggunaan media				✓	
8.	Kemudahan penggunaan media					✓
9.	Kesediaan bahan media yang digunakan				✓	
10.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan				✓	
C. Aspek Komunikasi Visual						
11.	Bahasa mudah dibaca				✓	
12.	Ketepatan layout					✓
13.	Ketepatan komposisi warna					✓
14.	Kesatuan desain					✓
15.	Keselarasan media					✓
Jumlah			62			
Komentar dan Saran :						
<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran Media Terlihat Besar - Warna hitam & putih p.p.f. perlu distansi - matras - Instruksi penggunaan kata kunci tepat 						
Kelayakan :						
Media pembelajaran ini dinyatakan *)						
1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi						
② 2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi						
*) Lengkapi salah satu						

$$NP = \frac{62}{75} \times 100\% \\ = 82,67\%$$

Sering, 12 Agustus 2018

Tim Ahli

Tatu Hilaliyah
Tatu Hilaliyah
Hp. 965 031 8005012 001

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.7 Hasil Penilaian Ahli Pendidikan (Suparti,S.Sos.,M.Pd)

INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI PENDIDIKAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Nama : *Suparti - S.Sos., M.Pd*
Jabatan : *Guru Kelas*
Mata Pelajaran : *Bahasa Indonesia*
Sasaran Pemakai : *Siswa SDN Karang Tumaritis Kelas III*

A. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda ceklis (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan pendapat penilaian secara objektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

B. Ketentuan Penilaian

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak, tetapi perlu revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. Aspek Yang Dinilai

NO	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A.	Aspek Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

D.7 Hasil Penilaian Ahli Pendidikan (Suparti,S.Sos.,M.Pd)

2.	Kesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓
3.	Ketepatan cakupan soal				✓
4.	Bahasa soal mudah dipahami				✓
5.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				✓
6.	Keterlibatan peserta didik				✓
B. Aspek Kelengkapan Media					
7.	Kegelasan petunjuk penggunaan media				✓
8.	Kemudahan pemasangan media				✓
9.	Kerawetan bahan media yang digunakan				✓
10.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan				✓
C. Aspek Komunikasi Visual					
11.	Bahasa mudah dimeni				✓
12.	Ketepatan layout				✓
13.	Ketepatan komposisi warna				✓
14.	Kerapian desain				✓
15.	Kemenerikan media				✓
JUMLAH			65		

Komentar dan Saran :

Media pembelajaran yang akan digunakan sudah bagus namun sebaiknya ukuran media yang akan digunakan disesuaikan dengan ruang kelas yang akan digunakan.

Kelnyakan :

Media pembelajaran ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi

*) Lingkari salah satu

$$Np = \frac{65}{75} \times 100\% = 86,67\%$$

Serang, 20/8 2018

Tim Ahli

(Suparti - S.Sos. M.Pd)
Nip. 196911162004102001

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

E.1 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa Kelas III SDN Karang Tumaritis

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Nama : ULIL
Kelas : 3
Sekolah : SDN Karang Tumaritis

A. Petunjuk

- 1) Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
- 2) Lembar evaluasi diisi oleh siswa.
- 3) Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk berupa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal.
- 4) Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kolom IS dan SS.

B. Ketentuan Penilaian

- IS : Tidak Setuju
SS : Sangat Setuju

C. Aspek Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	JAWABAN	
		TIDAK SETUJU	SANGAT SETUJU
A.	Aspek Pembelajaran		
1.	Bahasa yang digunakan pada soal mudah dibaca oleh saya		✓
2.	Soal yang ada pada media ular tangga dapat membantu saya mengerti isi materi		✓
3.	Menggunakan media ular tangga tidak membosankan bagi saya		✓

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

E.1 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa Kelas III SDN Karang Tumaritis

B.	Aspek Kelayakan Media	
4.	Saya mengerti aturan main dalam permainan ular tangga	✓
5.	Media mudah digunakan bagi saya	✓
6.	media ular tangga dapat membuat saya bermain sambil belajar	✓
C.	Aspek Komunikasi Visual	
7.	Media ular tangga sangat menarik bagi saya	✓
8.	Gambar yang ada di media ular tangga sangat menarik bagi saya	✓
9.	Saya menyukai warna pada media	✓
10.	Tulisannya jelas sehingga mudah dibaca oleh saya	✓
JUMLAH		10

Sering, 10 September 2018

Siswa

(Ulil Walya)

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

E.2 Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Keseluruhan

Siswa	Aspek			Jumlah Skor	Nilai Akhir %
	P	KM	KV		
R1	5	5	8	18	90
R2	6	6	8	20	100
R3	6	5	8	19	95
R4	6	6	8	20	100
R5	5	5	6	16	80
R6	6	6	8	20	100
R7	6	6	8	20	100
R8	5	5	7	17	85
R9	6	6	8	20	100
R10	6	6	8	20	100
R11	6	6	8	20	100
R12	5	4	6	15	75
R13	6	6	8	20	100
R14	5	5	7	17	85
R15	6	6	8	20	100
R16	6	6	6	18	90
R17	6	5	8	19	95
R18	6	6	6	18	90
R19	5	5	6	16	80
R20	6	6	8	20	100
Total Skor	114	111	148	373	1865
Nilai Akhir	95	92,5	92,5	93,33	

(Keterangan: P : Pembelajaran, KM : Kelayakan Media, KV : Komunikasi Visual)

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

F.1 Dokumentasi Penelitian: Validasi Oleh Para Ahli

1



**Uji Validitas Instrumen Lembar
Validasi dan Respon Siswa**

3



**Uji Validitas Media Pembelajaran
Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal
Oleh Ahli Materi I**

2



**Uji Validitas Media Pembelajaran
Ular Tangga Berbasis Kearifan
Lokal Oleh Ahli Media I**

4



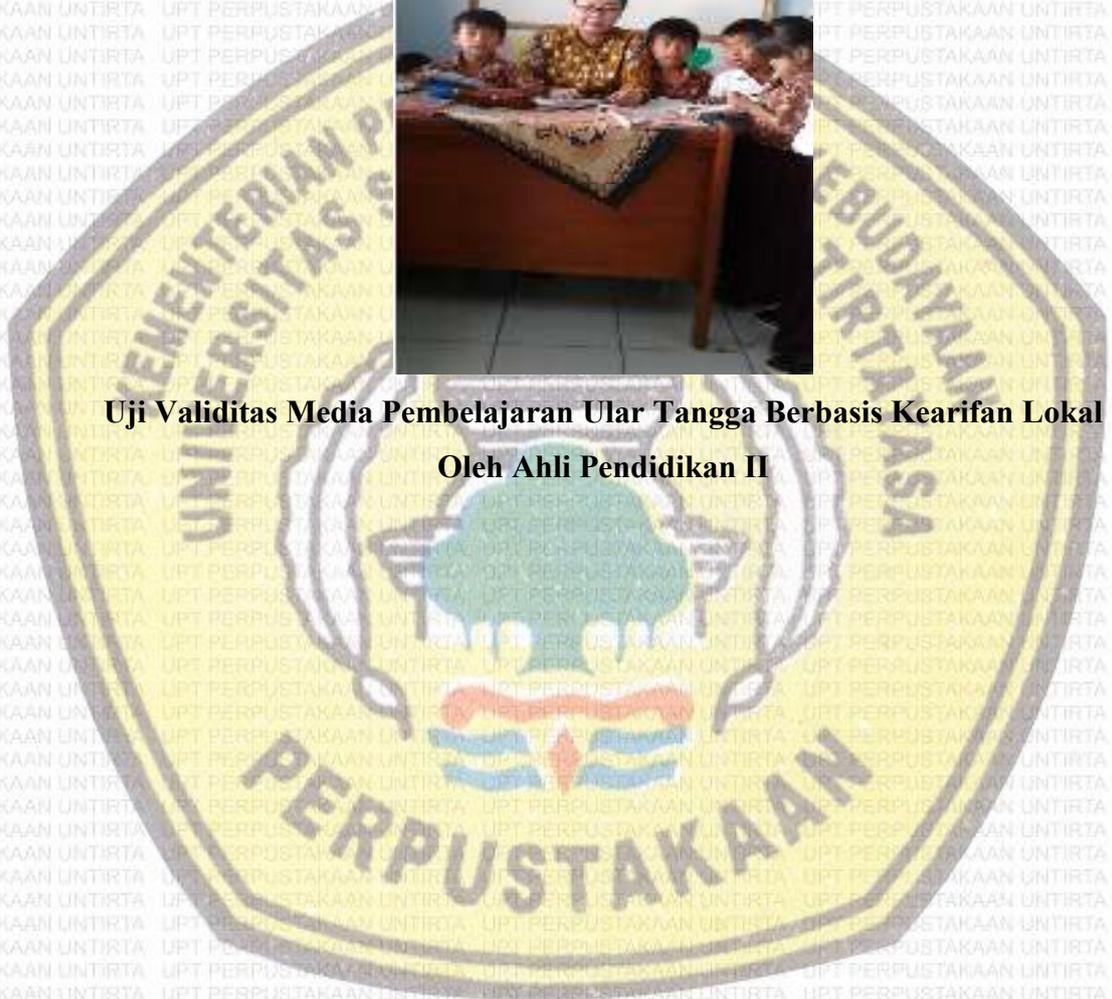
**Uji Validitas Media Pembelajaran
Ular Tangga Berbasis Kearifan
Lokal Oleh Ahli Materi II**

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.



**Uji Validitas Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal
Oleh Ahli Pendidikan II**



PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

F.2 Dokumentasi Penelitian: Uji Coba Produk Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal

1



Mempersiapkan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Sebelum Memulai Kegiatan Belajar

2



Melakukan Tanya Jawab dan Siswa diKelompok Secara Heterogen

3



Perwakilan Setiap Kelompok Untuk Menjadi Juri

4



Memulai Permainan Ular Tangga

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.



Siswa Berada Pada Petak yang Sama

7



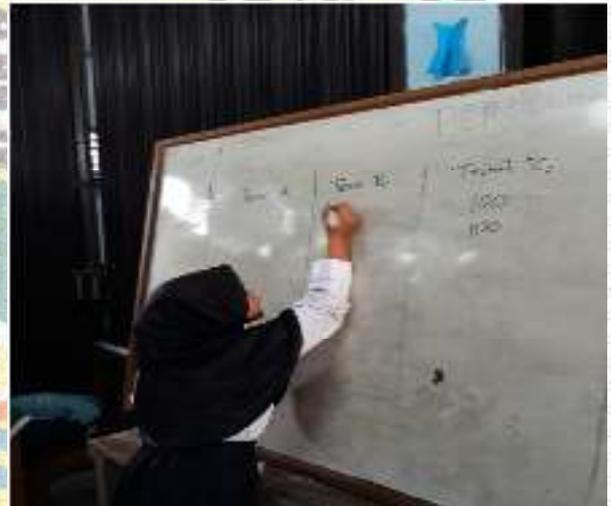
Siswa Membaca Kartu Bacaan Kearifan Lokal Banten

8



Siswa Yang Bertugas Menjadi Juri Membacakan Kartu P&P

9



Siswa Yang Bertugas Menjadi Juri Menuliskan Point Yang Didapat Tiap Pemain

10



Siswa Mengisi Lembar Angket Respon Siswa



Setelah Kegiatan Belajar Bersama Siswa Kelas III SDN Karang Tumaritis

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

G.1 Lembar Surat Keputusan



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA**

Nomor : 0014 /UN43.2/PP/SK/2018

Tentang

**PENGANGKATAN PEMBIMBING PENYUSUNAN SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk pelayanan Bimbingan Penyusunan Skripsi mahasiswa, dipandang perlu diangkat Pembimbing Penyusunan Skripsi.
 - b. Bahwa pengangkatan Pembimbing Penyusunan Skripsi tersebut perlu ditetapkan dalam keputusan Dekan.
- Mengingat** :
- a. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - b. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - c. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - d. Keputusan Presiden RI Nomor 32 Tahun 2001 tentang Penerimaan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa;
 - e. Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 291/M/KP/VIII/2015 tentang Pengangkatan Prof. Dr. H. Sholeh Hidayat, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Periode 2015-2019;
 - f. SK Rektor Untirta Nomor: 818/UN43/KP/SK/2015 tentang pengangkatan Dekan FKIP Untirta;
 - g. Keputusan Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Nomor: 325/UN43/AK/SK/2017 tentang Pedoman Akademik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Tahun Akademik 2017/2020.
- Memperhatikan** :
- Surat usulan Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Nomor : 177/UN43.2.06/PP/2018 tanggal 25 Januari 2018 tentang Permohonan SK Dosen Pembimbing Skripsi.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Pertama** : Mengangkat saudara yang tercantum dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Pembimbing Skripsi.
- Kedua** : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan, akan diadakan perubahan dan perbaikan sebagaimana mestinya



Tersusun disampaikan kepada Yth. :

1. Rektor Untirta.
2. Wakil Dekan di lingkungan FKIP Untirta
3. Ketua Jurusan PGSD
4. Yang bersangkutan.

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

G.1 Lembar Surat Keputusan

No	NIM	Nama	Judul	Dosen Pembimbing
56	2227142653	Agustian Darna P	Studi Evaluasi Kinerja Guru dalam Memanfaatkan <i>Green House</i> pada Proses Pengujian Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan di SD Negeri Rawa Kompeni	Pembimbing 1: Dr. Adang Heriawan, M.Pd. Pembimbing 2: Lukman Nulhakim, M.Pd.
57	2227142685	Muhammad Riyanto	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Video Scribe</i> Pada Mata Pelajaran IPS	Pembimbing 1: Ujang Jamaludin, M.Si., M.Pd. Pembimbing 2: Aan Subhan Pamungkas, S.Pd., M.Pd.
58	2227150135	Arina Faza Zalfa	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 3 Sekolah Dasar	Pembimbing 1: A. Syachnuroji, M.Pd. Pembimbing 2: Rina Yuliana, M.Pd.


 Dibuat dan ditandatangani di : Serang
 Pada tanggal : 31 Januari 2018
 Dekan
 Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.
 NIP. 196708201998021003

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

G.2 Lembar Surat Izin Penelitian

Cetak Surat Permohonan Penelitian Tugas Akhir / Skripsi

http://eadministrasi.untirta.ac.id/backend/modul/cetak/cetak_sur



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Kampus I Jalan Raya Jakarta Km. 04 Palcupatan Kota Serang
Kampus II Jalan Raya Cawara No. 25 Kota Serang
Tlp. (0254) 280330, Fax. 111. 7910005/7910008 Fax. (0254) 281254
Website: www.fkip.untirta.ac.id email: surat.fkip@untirta.ac.id

Nomor : 2425/UN.43.2/KK/ 2018 24 Mei 2018
Lampiran : -
Hal : Permohonan Penelitian Tugas Akhir / Skripsi

Kepada Yth,
Kepala SDN Karangtumaritis

Di
Kota Serang

Sehubungan dengan rencana Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi bagi mahasiswa kami, dengan ini mengajukan permohonan tempat penelitian di Perusahaan/Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa yang bersangkutan adalah sebagai berikut.

Nama : ARINA FAZA ZILFA
NIM : 2227150135
Fakultas : FKIP
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Genap
Telepon / HP : 081296345707
Durasi (Lama Penelitian) : 1 Bulan
Rencana Topik : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar"

Demikian permohonan kami sampaikan atas kerjasamanya dan perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Suroso Mukti Leksono, M.Si.
NIP. 197302262005011002

Tembusan :

- Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengemukakan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

G.3 Lembar Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH KOTA SERANG
UPT PENDIDIKAN KECAMATAN SERANG
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANG TUMARITIS
Jl. Bnyungkara No. 120 Serang 42118 Email: sdn.karangtumaritis120@gmail.com

Nomor : 421.1/21.../SDKT/IX/2018
Lamp : -
Hal : Balasan

Kepada Yth,
Ketua Jurusan S1 (Strata-1)
FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

di-
tempat.

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dra. EDAH ZUBAEDAH**
NIP : 19601028 198109 2 003
Jabatan : **Kepala Sekolah SD Negeri Karang Tumaritis**

Menerangkan bahwa :

No	Nama	NIM	Fakultas/Jurusan	Semester
1.	Arina Faza Zulfa	2227150135	FKIP / PGSD	Gienap

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian selama 1 (satu) bulan di SDN Karang Tumaritis dengan topik "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar" untuk memenuhi tugas Akhir Perkuliahan/Skripsi.

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Serang, 10 September 2018

Kepala Sekolah
SDN Karang Tumaritis
Dra. EDAH ZUBAEDAH
NIP. 19601028 198109 2 003

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

G.4 Acara Kegiatan Bimbingan Skripsi

KEGIATAN BIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

LEMBAR BIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI PEMBIMBING I

NAMA PEMBIMBING I: A. Syacuroji, M.Pd

NO.	WAKTU		KEGIATAN/MATERI	PARAF PEMBIMBING
	HARI/TANGGAL	PUKUL		
1	Sabtu 13/12 2017	13.30	Penulisan jurnal	
2	Senin 13/12 2017	10.59	Revisi kembali Perbaikan & DAFTAR Konten / Silabus → Kajian lokal Campus Analisis risiko Penggunaan, Sifat	
3	Rabu 26/12 2017	14.00	Silabus, RPT Aspek Profil Instrumen Serta dan R&D	
4	Gu 1/4 2018	14.30	Silabus & materi Ker + portofolio elektronik Ker + dan + pengajaran	
5	29/1 2018	14.00	Aspek Instrumen - format dan ker (?)	

Pedoman Penulisan dan Bimbingan Skripsi Jurusan PGSD FKIP Untirta

35

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

LEMBAR BIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI PEMBIMRING II

NAMA PEMBIMBING II: Rina Yuliana, M.Pd

NO.	WAKTU		KEGIATAN/MATERI	PARAF PEMBIMBING
	HARI/TANGGAL	PUKUL		
1.	Senin / 09/10/17	17-30	Acc Judul	<i>Masy</i>
2.	Senin / 18/12/17	14-39	Revisi Bab I Perjelas masalah	<i>Masy</i>
3.	Rabu / 27/12/17	09-39	Perbaiki tata cara penulisan Lanjut Bab II	<i>Masy</i>
4.	Rabu / 21/02/18	08-30	Lanjut Bab II	<i>Masy</i>
5.	Kamis / 7/03/18	10.00	Susun Instrumen dan Seluruh perangkat Penelitian	<i>Masy</i>
6.	Selasa / 13/ 03/18	12.15	Gilabus, RPP, Kartu Pertanyaan obyekband, analisis materi,	<i>Masy</i>
7.	Kamis / 5/ 09/18	13.05	Acc Sempurna	<i>Masy</i>

Pedoman Penulisan dan Bimbingan Skripsi Jurusan PGSD FKIP Untirta

37

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip sebagian/ seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/ seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama lengkap penulis yaitu Arina Faza Zulfa. Lahir di Bandung, pada 31 Mei 1996. Penulis merupakan anak pertama dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Budiyanto dan Ibu Indhira Asih Vivi Yandari serta mempunyai 4 adik laki-laki yaitu Muhammad Hafidz Wirayudha, Setyo Fiddin Wirabuana, Achmad Kumala Wiratama, Arifin Ziddan Wiraatmadja. Penulis bertempat tinggal di Link. Pagebangan, Gg. Dharma Kusuma Desa Ketileng Rt/12 Rw/003, Kecamatan Cilegon, Kabupaten kota Cilegon

Provinsi Banten.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Bendungan I lulus pada tahun 2008. Menamatkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Muhammadiyah lulus pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Informatika Pelita Nusantara Kab. Serang lulus pada tahun 2014. Setelah itu melanjutkan ke Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang-Banten lulus pada tahun 2018. Selain menjadi mahasiswa, penulis juga aktif di organisasi yaitu Himpunan Mahasiswa Guru Sekolah Dasar (HIMAGUSEDA) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Pada semester akhir tahun 2018 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III Sekolah Dasar”

PERINGATAN !!!

1. Dilarang mengutip bagian/seluruh karya tulis ini untuk digandakan/diperjualbelikan.
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya tulis ilmiah, penyusunan laporan, dan atau tinjauan suatu masalah dengan catatan tidak merugikan Penulis.
3. Dilarang mengumumkan sebagian/seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun.