

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan oleh guru dalam memberikan suatu informasi yang berkaitan dengan pembelajaran pada siswa agar bisa merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan. Agar dapat memberikan motivasi dan dorongan untuk belajar. Menurut Arsyad dalam (Tanjung & Silalahi 2022) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memberi suatu informasi pada kegiatan pembelajaran hingga bisa memancing ketertarikan serta minat peserta didik ketika belajar. Pendapat ini selaras dengan *AECT (Association of Education and Communication Technology)* menyatakan bahwasannya media sebagai suatu bentuk serta jaringan yang digunakan guna memberikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Adam & Syastra dalam (Salwani & Ariani 2021) menyatakan bahwa ada banyak jenis media pembelajaran, baik teknis maupun fisik yang dipergunakan saat kegiatan pembelajaran untuk bisa memberi bantuan untuk guru menyampaikan bahan ajar pada peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah fasilitas atau alat yang dapat digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan pelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan perhatian, perasaan, bahkan minat peserta didik agar giat belajar. Karena, peserta didik akan lebih mudah lagi untuk memahami materinya sehingga

tingkat pemahamannya semakin tinggi dan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, guru dan siswa sama-sama dapat memperoleh manfaat besar dari penggunaan media di kelas. Agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan efisien, salah satunya dapat menunjang interaksi yang berlangsung antara guru dan murid. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Hamalik dalam (Zaini & Dewi, 2017) Media pembelajaran pada umumnya memiliki keunggulan yaitu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa, yang memungkinkan terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan efektif dan efisien. Lain halnya dalam penggunaannya materi pembelajaran dimuat di dalam suatu media sehingga menarik minat serta perhatian siswa untuk lebih mendalami pembelajarannya. Dengan maksud membantu siswa agar mampu memahami materi yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret atau nyata.

Menurut pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Rahmayanti, 'et al.' 2021) Menjelaskan dalam penggunaannya, media mempunyai beberapa manfaat antara lain :

- 1) Pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa tertarik hingga bisa menambah minatnya untuk belajar.
- 2) Bahan ajar dapat sangat jelas maknanya hingga siswa memperoleh pemahaman mendalam sehingga berkemungkinan memahami serta tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar dapat bervariasi lagi, bukan seakan-akan berinteraksi secara verbal melewati pelafalan perkataan oleh pendidik, Jika guru mengajar di setiap jam pelajaran, anak tidak akan merasa bosan dan guru tidak akan kehabisan semangat.
- 4) Peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas pembelajaran karena tak hanya mendengar penjelasan pendidik,

namun melakukan kegiatan lainnya contohnya berkegiatan mengamati, memamerkan, mendemonstrasikan dll.

Selain itu, Menurut (Zulkifli, 2018) terdapat beberapa manfaat dari kepraktisan media untuk menunjang kelangsungan kegiatan pembelajaran yaitu :

- 1) Penggunaan media akan memberikan informasi penting yang terkandung didalam suatu materi pelajaran sehingga bisa meningkatkan kualitas serta hasil belajar
- 2) Ketika menggunakan media pembelajaran dikelas guru bisa dengan mudah mengambil perhatian peserta didik. hingga dapat memberikan dorongan minat belajar
- 3) pemakaian media juga bisa mengatasi berbagai kekurangan yang kemungkinan terjadi seperti keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Dari penjelasan tersebut disimpulkan, kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu yang penting didalam satuan pendidikan. Begitu pula kegunaan media dalam kegiatan pembelajaran, media mampu menunjang kegiatan pembelajaran agar berlangsung dengan optimal. Karena ketika guru menggunakan media dalam pembelajaran dapat terjalin komunikasi diantara guru dan peserta didik akan menghasilkan suatu aktivitas pembelajaran yang aktif. sehingga penggunaan media memberi keuntungan yang besar untuk pembelajaran di kelas.

c. Kriteria dan Indikator Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan persiapan yang matang. Seperti pemilihan media yang dipergunakan dalam pembelajaran. Pemilihan media sangat diperlukan untuk menyesuaikan materi dengan media yang akan dijelaskan oleh pendidik. Hal tersebut dilakukan supaya media pembelajaran yang akan digunakan memuat materi yang akan dipelajari. Menurut

Arsyad dalam (Novita, 'et al.' 2019) menjelaskan bahwa kriteria memilih media sebagai sumber dan konsep ialah system instruksional bagian dari secara keseluruhan. Patut memperhatikan beberapa kriteria ketika menentukan media pembelajaran, yang di sesuaikan jika tujuan tercapai, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai mendukung isinya, yang meliputi target audiens, kualitas teknis, konsep, fakta, dan prinsip yang praktis, adaptif, dan langgeng.

Pada hakikatnya tidak ada ketentuan utama pada kriteria untuk pemilihan media tetapi memilih media yang memenuhi standar yang diperlukan dapat merangsang. setra menjadikan siswa lebih memiliki peran aktif sehingga dapat menghasilkan suatu kegiatan pembelajaran yang optimal. Penggunaan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kriteria akan menghasilkan suatu bentuk media untuk pembelajaran yang memiliki kualitas selaras sesuai tujuan pembelajarannya dan peserta didik dapat lebih dimudahkan ketika mencerna materinya dalam pembelajaran. Selain terdapat kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang baik memiliki beberapa indikator yang dapat dilihat dari segi penggunaan media pembelajaran yang memiliki manfaat positif terhadap siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Rivai dalam (Pratiwi & Meilani, 2018) menyatakan terdapat beberapa indikator yang dipergunakan untuk mengukur pemakaian media dalam pembelajaran dikelas, antara lain :

- 1) Relevansi atau Keselarasan, ialah bahwa media pembelajaran tersebut mempunyai keserasian seperti tujuan pembelajarannya serta karakteristik peserta didik
- 2) Kemampuan Guru, mempunyai makna dengan keberadaan media pendidik akan mempermudah dalam mengajarkan pelajaran pada siswa

- 3) Kemudahan Penggunaan, mempunyai makna bahwa media pembelajaran tersebut praktis penggunaannya
- 4) Ketersediaan, mempunyai makna sarana serta prasarana yang dimiliki oleh sekolah tersebut tetapi pada tiap sekolah mempunyai bermacam sarana serta prasarana berbeda-beda
- 5) Kemanfaatan, mempunyai makna media haruslah mempunyai nilai kegunaan yang berisikan manfaat untuk memahami bahan pelajaran pada siswa.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik mempunyai beberapa indikator antara lain relevansi media dengan kompetensi yang hendak dicapai. kemampuan pendidik dalam menjelaskan materi, kemudahan dalam penggunaan media khususnya untuk pendidik serta peserta didiknya keberadaan media dikelas dan kebermanfaatan media bagi siswa dalam menunjang jalannya proses pembelajaran.

d. Klasifikasi Media

Ketika akan memakai media ketika proses pembelajaran guru diharuskan mampu menyesuaikan jenis media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik terdapat berbagai macam jenis media menggunakan inovasi baru yang dapat mendukung guru agar proses pembelajarannya dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan.

Menurut Arsyad dalam (Irawan, 2020) Media pembelajaran diklasifikasikan antara lain sebagai berikut :

- 1) Media berbasis manusia yaitu, media terlama yang dipakai guna mengirim dan berkomunikasi lewat pesan
- 2) Media berbasis cetak merupakan bahan ajar cetak yang paling populer yaitu buku jurnal, teks, dan panduan,
- 3) Materi visual sangat penting untuk kegiatan belajar karena membantu dengan pemahaman dan ingatan. Mereka juga dapat menginspirasi siswa dan menjalin hubungan antara pelajaran

yang mereka pelajari dan dunia nyata. Bentuk visual sebenarnya dapat berupa: (a) Gambaran representasional, seperti foto, lukisan, atau gambar yang menggambarkan kenampakan suatu objek; (b) Diagram yang menunjukkan ide hubungan, struktur isi materi, dan organisasi; dan (c) Animasi yang mendemonstrasikan bagaimana suatu konsep diterapkan; (c) Peta yang menunjukkan bagaimana elemen spasial dan konten materi berinteraksi; (d) Grafik, termasuk grafik, tabel, dan bagan, serta informasi yang terkandung di dalam gambar atau grafik data yang berada di antara untaian gambar yang membawa gambar.

- 4) Media yang berbasis teknologi audio visual penggunaannya melibatkan suara membutuhkan kerja ekstra salah satunya pekerjaan terpenting pada media audiovisual seperti menulis sebuah naskah, ini dibutuhkan banyak persiapan, penelitian dan desain.
- 5) Media komputerisasi yaitu media komputer memainkan banyak peranan pada pendidikan serta pelatihan, komputer sebagai administrator pada proses belajar dikenal sebagai Computer Managed Instruction (CMI).

★ Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa, menurut para ahli media dapat diklasifikasikan kedalam berbagai macam jenis dan sudut pandang. Penggunaannya dapat di sesuaikan dan ditentukan oleh guru sesuai dengan kebutuhan sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan ini memakai media yang dengan basis visual dikembangkan berdasarkan pada Permainan tradisional yakni permainan ular tangga berupa media pembelajaran yang telah di sesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.

2. Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Secara umum permainan ular tangga dapat dilakukan dua atau lebih pemain dapat berpartisipasi dalam permainan Ular Tangga. Gambar ular tangga yang akan menghubungkan setiap kotak pada permainan ular tangga yang menggunakan miniatur kotak terdapat di dalam setiap kotak. Menurut Melsi, dalam (Setiawati, 'et al.' 2019) menjelaskan ular tangga yaitu permainan papan digunakan oleh dua anak atau lebih seperti untuk anak-anak. Kotak kecil yang beberapa kotaknya menunjukkan jaringan tangga dan ular yang terhubung ke kotak lainnya membentuk kotak kecil papan permainan. Berbeda dengan Ratnaningsih dalam (Yunita, 2019) menyatakan ular tangga yakni permainan dengan jumlah langkah yang harus diambil oleh sebuah bidak ditentukan dengan cara melempar dadu.

Disimpulkan, Bahwa permainan Ular tangga adalah permainan yang bisa dimainkan oleh dua atau lebih pemain. dimainkan di papan yang memiliki kotak kecil dengan gambar ular tangga di beberapa kotak. Setiap langkah akan diputuskan dengan dadu.

b. Konsep Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga yang berasal dari India ini sudah dimainkan sejak abad kedua Masehi. Permainan ini populer dikenal dengan sebutan "*Gyan Chaupar*". Dahulu permainan ini pertama kali diperkenalkan oleh Dnyaneshwar dan menjadi permainan populer dikalangan anak-anak India kuno. Permainan ini memiliki nilai moral yang baik yaitu tangga memiliki arti seperti kerendahan hati, kedermawanan, dan iman yang kuat atau perbuatan baik akan membawa kita menuju ke surga. Sedangkan itu ular memiliki arti keserakahan, kemarahan dan nafsu atau kejahatan akan membawa kita menuju ke neraka karena memiliki dosa. Menurut Sjarkawi

dalam (Sartika & Putri 2021) menjelaskan bahwa pendidikan moral memiliki tujuan membentuk sikap moral yang baik untuk semua orang. Dengan kata lain pendidikan moral adalah mengenai memperbaiki perilaku moral seseorang, bukan hanya mengerti aturan salah dan benar. Atau mengetahui pengertian benar dan salah. Dapat disimpulkan, bahwa permainan ular tangga berisikan nilai moral yang baik untuk perkembangan anak karena nilai moral penting untuk diberikan agar dapat membentuk perilaku anak yang baik yang sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.

Sedangkan Menurut Afandi dalam (Salombe, 2021) “Media ular tangga adalah media yang pengembangannya didasarkan pada permainan ular tangga tradisional sesuai karakteristik peserta didik bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran sebagai pemberi informasi bagi peserta didik selain itu dapat menambah kemampuan bersosialisasi bagi peserta didik”. Selain itu, Menurut Afandi dalam (Widiana, 'dkk.' 2019), menyatakan bahwa konsep permainan ular tangga adalah caranya dengan melemparkan dadu yang dimainkan oleh dua anak atau lebih. Jika seorang pemain memperoleh tangga, mereka harus menaiki tangga, dan jika seorang pemain memperoleh seekor ular, mereka harus turun ke arah ular tersebut. Pemain yang melewati garis finis terlebih dahulu dianggap sebagai pemenang.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan, Media dengan konsep ular tangga adalah media pembelajaran dibuat berdasarkan permainan klasik atau tradisional. yang dimainkan menggunakan berbagai peralatan seperti papan ular tangga, dadu, pion atau bidak. permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih. caranya dengan melemparkan dadu, apabila berhenti digambar tangga maka harus naik dan jika berhenti digambar ular, maka harus turun sesuai jalan dari ular tersebut. Pemenang dalam permainan ini merupakan peserta yang sampai digaris finish lebih dahulu.

c. Langkah-langkah dalam Permainan Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih dalam (Yunita, 2019), menjelaskan bahwa langkah-langkah untuk permainan ular tangga yakni :

- 1) Setiap pemain memulai permainan dengan menempatkan petak secara acak antara 1 dan 50.
- 2) Di papan permainan, terdapat banyak ular tangga yang ditempatkan di kotak-kotak tertentu.
- 3) Ada satu butir dadu
- 4) Buah yang berbeda digunakan, biasanya salah satu warna yang berbeda untuk setiap pemain. Potongan-potongan yang harus digunakan tidak tunduk pada aturan yang tepat.
- 5) Panjang ular tangga bervariasi; sementara tangga dapat memajukan potongan pemain beberapa kotak, ular hanya dapat memindahkannya ke belakang beberapa kotak.
- 6) Hanya beberapa tangga yang panjang, dan beberapa ular tangga keduanya pendek.
- 7) Pada beberapa papan permainan terdapat ular di dalam kotak dengan angka 49 yang biasanya pendek dan hanya beberapa tangga yang panjang.
- 8) Dalam menentukan pemain yang mendapatkan giliran pertama, biasanya setiap pemain melakukan pelemparan dadu. yang mendapatkan nilai tinggi dialah yang mendapatkan giliran yang pertama
- 9) Setiap pemain memulai petak dengan angka 1.
- 10) Pemain melempar dadu dan, tergantung pada jumlah dadu, dapat memindahkannya ke salah satu dari banyak ruang.
- 11) Jika bidak pemain mendarat di ubin dengan tangga, mungkin ada lebih dari satu bidak di kotak itu. kemudian bidak mendapat kesempatan untuk maju ke petak yang dilambangkan dengan puncak tangga.

12) Jika bidak pemain mendarat di petak dengan ekor ular, itu adalah kondisi nomor 12. Pemain yang berhasil mencapai angka petak pertama dalam permainan ini menang. Potongan itu kemudian harus ditempatkan di tempat yang ditunjuk oleh kepala ular.

Selain itu, Menurut Husna dalam (Ningtyas, 2018) langkah-langkah memainkan permainan ular tangga bisa dilakukan dengan menggunakan dadu untuk memutuskan berapa banyak langkah yang harus dilalui pemain. Kotak gambar dengan 10 baris dan 10 kolom angka dari 1 hingga 100 bersama dengan gambar ular tangga dapat berfungsi sebagai dasar papan ular. Untuk memulai permainan, semua pemain harus menarik undian untuk memilih siapa yang akan main lebih dulu. pemain yang melempar dan mengocok dadu pertama berdiri di atas kotak yang berdasarkan berapa banyak titik yang ada pada dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6, pemain memiliki opsi, tetapi bidak yang berhenti di ekor ular harus turun ke bawah. untuk melewati pion selama enam langkah sebelum kembali melempar dadu.

Dapat disimpulkan bahwa, Permainan ular tangga dapat diselesaikan dengan cara sebagai berikut: Pemain pertama melempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus diambil setelah menentukan pemain berikutnya, pemainnya harus berjalan menyesuaikan dengan angka yang ada di dadu, apabila berhenti di gambar tangga maka harus naik, dan jika berhenti di gambar ular maka harus menurun menyesuaikan dengan jalannya ular, Pemain yang lebih dulu berada di finish dinyatakan sebagai pemenangnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Kurniarsih dalam (Rahayu and Febriandi, 2022) menyatakan bahwa permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan antara lain :

- 1) Media seperti permainan Ular Tangga sangat baik untuk mereview pelajaran yang sudah diajarkan.
- 2) Media ini sangat terjangkau, bermanfaat, dan mudah digunakan.
- 3) Media ini dapat meningkatkan minat siswa untuk memanfaatkan media pembelajaran ini.
- 4) Jika soal ada di dalam kotak soal, siswa akan menanggapinya dengan serius.
- 5) Banyaknya gambar yang menarik dan warna yang kaya membuat media ini populer di kalangan anak-anak.

Selain memiliki kelebihan menurut Melsi dalam (Setiawati, 'et al.' 2019) Permainan ular tangga mempunyai beberapa kekurangan antara lain :

- 1) Dibutuhkan persiapan yang matang supaya sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan konsep materinya
- 2) Murid yang cepat lelah akan kehilangan minat pada permainan.
- 3) Membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan cara menggunakan media ular tangga kepada siswa.
- 4) Tidak semua materi pelajaran dapat digunakan dalam pembuatan materi permainan Ular Tangga.
- 5) Siswa yang tidak memahami aturan permainan dapat mengalami kesulitan.
- 6) Siswa yang menuruni tangga kemungkinan akan menghadapi pertanyaan yang sama.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan media permainan ular tangga mempunyai beberapa kelebihan serta kekurangan yang harus dipahami guru karena guru dapat

mempertimbangkan serta menyesuaikan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar.

e. Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) Berbasis Tempat Tinggal Siswa

Media pembelajaran UTAPIN (Ular Tangga Pintar) merupakan permainan yang di kembangkan berdasarkan pada permainan tradisional yakni ular tangga, Media ini merupakan suatu inovasi media yang berguna untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas serta membangkitkan semangat belajar peserta didik agar aktif berinteraksi dalam belajar. Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) berbasis tempat tinggal siswa dimodifikasi oleh peneliti dengan memuat materi kegiatan ekonomi ke dalam media.

Segala komponen atau peralatan yang digunakan dalam media ini yaitu papan ular tangga namun peneliti tidak menggunakan bahan papan melainkan mencetak media ular tangga menggunakan bahan banner ukuran 2,5 x 2,5 meter. dadu yang di gunakan berbahan dakron dan kain flanel berukuran 15 cm, karena yang menjadi pion atau bidak adalah siswa maka peneliti membuat *name tag* atau tanda pengenal bagi siswa yang menjadi pemain, peneliti menambahkan komponen kartu bintang keberuntungan, kartu pertanyaan dan kartu wawasan yang dimuat dalam permainan ular tangga, petunjuk permainan dicetak di kertas art carton ukuran F4. media UTAPIN berisi 7 x 6 kotak dalam setiap kotak secara acak terdapat gambar, bintang, wawasan, dan pertanyaan yang akan di jawab oleh peserta didik.

Adapun petunjuk dalam memainkan media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) dapat dilakukan dengan cara berikut ini :

- 1) Siswa dipisahkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari (4-5 anak)

- 2) Setiap kelompok memilih 1 perwakilan kelompok untuk mengikuti permainan, pemain yang terpilih akan mendapatkan name tag/tanda pengenal sesuai dengan urutan kelompok
- 3) Semua perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan kelompok
- 4) Kelompok pertama mengocok dadu untuk memulai permainan UTAPIN. perwakilan kelompok pertama berdiri diatas start, dilanjutkan kelompok selanjutnya sampai kelompok yang terakhir
- 5) Jika siswa berdiri di atas simbol bintang, maka kelompok beruntung medapatkan 5 point
- 6) Jika siswa berdiri diatas simbol wawasan, maka perwakilan kelompok harus menjelaskan isi kartu wawasan kepada semua kelompok untuk menambah pengetahuan
- 7) Jika siswa berdiri diatas simbol pertanyaan, maka perwakilan kelompok dan semua anggotanya wajib menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. (Apabila jawabannya benar mendapatkan 5 point dan apabila tidak dapat menjawab boleh di dijawab kelompok lain, maka 5 point nya akan diberikan kepada kelompok yang berhasil menjawab).
- 8) Jika siswa berdiri diatas gambar kegiatan ekonomi maka peserta didik harus mengidentifikasi gambar Kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai jenis pekerjaan kemudian menyampaikan hasil identifikasinya. Dan akan mendapatkan 5 point
- 9) Jika siswa berdiri diatas kepala ular, maka pion harus turun ke bawah dan point yang diperoleh kelompok dikurangi 1
- 10) Jika siswa berdiri diatas tangga, maka pion harus naik ke atas dan beruntung mendapatkan 1 point
- 11) Kelompok yang mendapatkan point terbanyak akan mendapatkan reward

- 12) Kelompok yang mendapat point terendah akan mendapat punishment sesuai dengan kesepakatan bersama
- 13) Permainan selesai~

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS

a. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah suatu mata pelajaran pada bidang pendidikan dan bidang ilmu pengetahuan, tidak hanya menanamkan pengetahuan sosial, tetapi juga dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab dengan tanggung jawab pengetahuan. Menurut Hanifah dalam (Salombe, 2021) menyatakan mata pelajaran pengetahuan sosial (IPS) memiliki prinsip penting untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDA) yang unggul, baik serta bermoral semenjak dini atau usia SD. Pembelajaran IPS dianggap perlu untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar karena IPS yang mengajarkan cara berinteraksi sosial. Pengetahuan tentang interaksi harus diajarkan kepada siswa agar nantinya dapat beradaptasi di lingkungan masyarakat.

Sedangkan menurut Sapriyah dalam (Hariawan, 2022) tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu memberi kesempatan pada seluruh peserta didik untuk memperoleh kemampuan, informasi, dan nilai-nilai yang diperlukan individu untuk berpartisipasi penuh sebagai warga negara dalam demokrasi. Selain itu, Menurut Trianto dalam (Rahmawati, 'et al.' 2020) Tujuan mendasar dari ilmu sosial (IPS) adalah untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan mengajar mereka bagaimana peka terhadap persoalan sosial yang mungkin timbul di Masyarakat mampu memperbaiki semua ketidakadilan dan memiliki pandangan positif untuk memecahkan masalah apa pun. masalah yang muncul sehari-hari. hari, apa yang terjadi padanya, atau apa yang dialami lingkungan.

Namun, pada kenyataannya saat melaksanakan pembelajaran guru sering memberikan materi IPS terkesan monoton, dan semua pembelajaran terkesan terpusat pada guru. Maka tidak heran jika penyebaran informasi IPS membuat banyak anak sekolah dasar bosan. Dalam hal tersebut, guru sebagai pengendali jalannya pelajaran harus membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan mempelajari PAIKEM (pembelajaran aktif kreatif dan menyenangkan) Hal ini diperlukan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. dan berkomitmen kepada siswa. Pelajaran IPS untuk siswa sekolah dasar (SD) tidak harus dilakukan dengan metode ceramah dan latihan, tetapi ada beberapa metode pengajaran dan media pendidikan yang dapat digunakan. Akibatnya, untuk memenuhi tujuan pembelajaran di kelas, guru harus sangat berpengalaman dan memiliki teknik mengajar yang sangat baik.

Dari berbagai pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa menjadi makhluk sosial yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat yang baik. serta memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi disekitar lingkungannya. Pembelajaran IPS dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar agar mereka dapat memahami cara berinteraksi sosial agar kelak dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat. Dalam pengimplementasiannya pembelajaran IPS Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai metode pengajaran dan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung aktif dan menyenangkan.

b. Materi Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia guna mendapatkan penghasilan, barang serta jasa tertentu bertujuan untuk mencapai kemakmuran pada

hidupnya. Kegiatan ekonomi mudah ditemukan di sekitar kita. Karena kegiatan tersebut merupakan kegiatan utama untuk mencukupi kebutuhan. Kegiatan tersebut dapat dilihat berdasarkan wilayah tempat tinggal. Kegiatan ini meliputi tiga kegiatan utama yaitu :

- 1) Produksi, yaitu kegiatan menciptakan produk dan jasa. Produsen adalah mereka yang terlibat dalam kegiatan tersebut.
- 2) Distribusi, yaitu proses mendapatkan produk dari produsen ke konsumen. Individu yang terlibat dalam bisnis ini dikenal sebagai distributor.
- 3) Konsumsi, atau tindakan memanfaatkan hasil produksi. Konsumen adalah mereka yang melakukan perilaku tersebut.

Mata pencaharian penduduk dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Penduduk suatu tempat memiliki penghidupan yang berbeda dengan penduduk di tempat lain. Materi Kegiatan Ekonomi ini telah disesuaikan dengan materi yang termuat dalam buku siswa. Adapun Penduduk daerah pesisir hidupnya berbeda dengan penduduk daerah dataran rendah atau dataran tinggi. Berikut ini adalah penjelasan mengenai kegiatan ekonomi yang terjadi berdasarkan lingkungan tempat tinggal penduduk, antara lain :

- 1) Penduduk daerah pantai memiliki mata pencaharian sebagai, Penggaram, Nelayan, Petani Tambak, dan Pengrajin menghidupi keluarganya di masyarakat pesisir.
- 2) Penduduk dataran rendah bekerja sebagai pedagang, buruh, petani, dan peternak untuk menghidupi keluarganya.
- 3) Masyarakat yang tinggal di dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, pedagang, peternak, dan pekerja di perkebunan yang menanam tanaman seperti kopi, teh, dan cengkeh.

Selain itu, mata pencaharian penduduk desa berbeda dengan penduduk kota. Sebagian besar penduduk desa pekerjaannya adalah pengrajin, pedagang, petani, dan peternak, dan karyawan

perkebunan dan pertanian. Penduduk perkotaan mencari nafkah sebagai penyedia layanan (pengacara, bankir, konsultan pengemudi), pemilik bisnis, karyawan, dan pekerja manufaktur.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian kali ini peneliti memilih judul penelitian “Pengembangan Media UTAPIN (Ular Tangga Pintar) Berbasis Tempat Tinggal Siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar”. dengan mengkaji sumber referensi penelitian relevan terdahulu yang dijadikan acuan oleh peneliti, diantaranya :

1. Menurut penelitian berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD” yang dilakukan oleh Ade Ineu Raina Oktapiani, dkk. pada tahun 2020, siswa menanggapi dengan baik media ular tangga. Pada penelitian tahap pertama respon siswa mendapatkan persentase sebesar 93%, sedangkan pada tahap kedua mendapatkan persentase sebesar 98,75%. Ditentukan bahwa menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan dimungkinkan berdasarkan temuan percobaan yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan pedagogis. Maka dari itu, dibuatlah media ular tangga untuk mengajarkan kepada siswa kelas V sekolah dasar tentang Kelahiran Pancasila
2. Menurut penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggal Saya Siswa Kelas IV SD” dilakukan oleh Ira Kurnia Utami tahun 2020. Berdasarkan temuan penelitian, validitas ular dan tangga media ditentukan 84,1% (sangat valid) oleh ahli media dan 90,9% (sangat valid) oleh ahli materi setelah pemeriksaan. Selain itu, menurut survei respon siswa, pemanfaatan media ular tangga memiliki manfaat praktis dengan persentase 91% (sangat praktis). Justifikasi ini mengarah pada kesimpulan bahwa sumber belajar ular tangga yang peneliti gunakan layak untuk digunakan di kelas.
3. Menurut penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada IPS Kelas IV SD Negeri 136 Palembang” dilakukan oleh Ririn Marcela, dkk. pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan validitas yang dilakukan oleh validator bahasa, validator media, dan dua

validator materi menghasilkan skor validitas sebesar 80,3% dengan kategori valid. Untuk menguji kepraktisan dilakukan uji coba satu lawan satu yang menghasilkan skor validitas sebesar 81,5%, dan uji coba kelompok kecil menghasilkan skor validitas sebesar 82,2% dengan kategori sangat praktis. Media permainan ular tangga layak digunakan oleh siswa sekolah dasar, menurut hasil penelitian.



C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sebuah dasar pemikiran dari penelitian, pemikiran yang paling mendasar dan yang menjadi dasar dari pemikiran selanjutnya, sehingga diperlukan suatu pemikiran yang mendalam. Kerangka berpikir disusun berdasarkan fakta dari hasil observasi dan kajian kepustakaan. Serta memiliki kegunaan untuk membantu peneliti dalam menentukan teori dan konsep yang dijadikan dasar dalam penelitian. Berikut kerangka berpikir yang telah disusun oleh peneliti untuk penelitian ini :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir