

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
MINANGKABAU PADA MATA PELAJARAN BAM
BAGI SISWA KELAS V SD**

Skripsi

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan*



Oleh

**ROMI DWI SYAHRI
1300188 / 2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
MINANGKABAU PADA MATA PELAJARAN BAM
BAGI SISWA KELAS V SD**

Nama : Romi Dwi Syahri
NIM/BP : 1300188/2013
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 8 Februari 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I



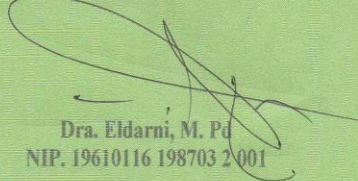
Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 195110401 197903 2 001

Pembimbing II



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126200812 2 002

Ketua Jurusan/Prodi



Dra. Eldarni, M. Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA MINANGKABAU PADA MATA PELAJARAN
BAM BAGI SISWA KELAS V SD

Nama : Romi Dwi Syahri

NIM/BP : 1300188/2013

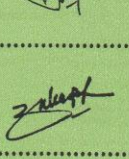
Prodi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Februari 2018

TIM PENGUJI

	Nama	Tanda Tangan
Ketua :	Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 195110401 197903 2 001	1. 
Sekretaris :	Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126200812 2 002	2. 
Anggota :	Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	3. 
	Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	4. 
	Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	5. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Romi Dwi Syahri
Nim/BP : 1300188/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga
Minangkabau Pada Mata Pelajaran BAM Bagi Siswa Kelas V

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.
Sespanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis
atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata
penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018



menyatakan

Romi Dwi Syahri
Nim. 1300188

ABSTRAK

Romi Dwi Syahri 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Minangkabau Pada Mata Pelajaran BAM Bagi Siswa Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) sehingga pembelajaran menjadi lebih sulit dan membosankan bagi siswa. Pembelajaran pada umumnya lebih banyak menggunakan buku teks. Inilah yang menjadi tujuan peneliti untuk membuat media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) yang praktis, valid, dan efektif.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan yang peneliti lakukan dalam pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu : 1. Perencanaan, 2. Pengembangan produk awal, 3. Validasi produk, 4. Uji coba, 5. Produk akhir. Adapun untuk validator dari produk yang dikembangkan melibatkan 3 orang validator yang terdiri dari 2 orang validator ahli media, dan 1 orang validator materi. Untuk uji coba produk sendiri dilakukan dengan melibatkan 25 orang siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) Islam Terpadu Buah Hati Padang, yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Untuk instrumen penelitian sendiri dengan menggunakan angket, dokumentasi dan lembar penilaian.

Berdasarkan dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi bahwa, untuk penilaian media sudah dikategorikan baik dengan dilakukan beberapa revisi. Sedangkan untuk materi yang dikembangkan sudah dikategorikan baik, namun harus dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran. Hasil dari uji coba produk media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau juga berada pada kategori “Praktis”. Untuk uji coba efektivitas yang dilakukan juga mengalami signifikan antara nilai *pre test* dan *post test*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa uji validitas, praktikalitas dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau dapat digunakan dan dikembangkan pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) di Sekolah Dasar (SD).

Kata Kunci : Media Pembelajaran Ular Tangga, Budaya Alam Minangkabau

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Minangkabau Pada Mata Pelajaran BAM Bagi Siswa Kelas V SD”***. Selanjutnya shalawat besertakan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai tauladan kita. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi S1 Teknologi Pendidikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan baik penyusunan skripsi ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan bahkan sampai dengan tahap penyelesaian skripsi ini banyak melibatkan beberapa pihak, tidak sedikit bantuan baik secara materil maupun moril penulis mengucapkan terimakasih. Pada kesempatan kali ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- 1.Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku penasehat akademik sekaligus menjadi dosen Pembimbing I yang tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kedua orang tua saya, Ayahanda saya Thamrin, Ibu saya Yus Edawati, Serta kakak dan Adik saya (Yulia Hasrin dan Rosi Satria) yang senantiasa mendo'akan, dan mencurahkan cinta kasih sayangnya, memberikan motivasi baik Materil maupun moril sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik.
4. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Dra. Zuwirna., M.Pd, Dra. Zuliarni, M.Pd, dan Dr. Fetri Yeni J., M.Pd selaku penguji skripsi yang telah memberikan masukan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Bapak Yusrianto, S.Pd selaku Kepala SD IT Buah Hati Padang yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
8. Ustazah Welni Morika, S.Pd selaku wali kelas V sekaligus guru Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) di Sekolah Dasar (SD) Islam Terpadu Buah Hati Padang yang telah membantu penulis selama penelitian.
9. Sahabat dan teman teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan seperjuangan.

10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan masukan yang membangun dari semua pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan pemikiran guna peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Aamiin ya Rabbal `alamin.

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Manfaat Penelitian	10
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	13
c. Fungsi Media Pembelajaran	14
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
2. Minangkabau Dalam Lintas Sejarah	16
a. Nama Minangkabau	16
b. Lahirnya Alam Minangkabau.....	17
c. Wilayah Minangkabau	18
3. Permainan Untuk Kepentingan Belajar.....	20
a. Permainan Sebagai Rangkaian Kegiatan Belajar	20

b. Penerapan Permainan Pembelajaran	22
4. Permainan Ular Tangga Minangkabau	22
a. Pengertian Permainan.....	22
b. Permainan Ular Tangga.....	24
c. Ular Tangga Minangkabau Sebagai Media Permainan	27
5. Belajar Sambil Bermain	29
B. Kerangka Berfikir.....	30
C. Penelitian Relevan.....	32
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Instrumen Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	47
1. Analisis Kebutuhan	47
2. Pengembangan Produk Awal	51
3. Validasi Produk	56
4. Uji Coba	56
5. Hasil Produk Akhir	57
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	58
1. Deskripsi Data Validasi	58
2. Analisis Data Hasil Praktikalitas Media	61
3. Deskripsi Analisis Data Efektifitas	62
C. Revisi Produk Akhir	64
D. Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi penilaian ahli media dan ahli materi	41
2. Kisi-kisi penilaian Praktikalitas	42
3. Kriteria Interpretasi Skor	45
4. Hasil Analisis Data Ahli Materi	58
5. Analisis data Ahli Media 1 dan ahli Media Media 2	59
6. Hasil Uji Coba I	61
7. Hasil Uji Coba II	62
8. Nilai Pengujian Efektifitas	63
9. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berfikir.....	31
2. Bagan Prosedur Penelitian.....	36
3. Papan Ular Tangga Minangkabau	54
4. Kartu Materi	54
5. Kartu Soal	54
6. Kartu Motivasi	55
7. Kartu Poin.....	55
8. Peraturan Permainan.....	55
9. Kunci Jawaban.....	55
10. Bagan Prosedur Penelitian.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Penilaian Validator Media	77
2. Penilaian Validator Materi	81
3. Penilaian Uji Praktikalitas I	83
4. Penilaian Uji Praktikalitas II	87
5. Silabus	91
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
7. Kisi-kisi Soal	104
8. Kunci Jawaban.....	105
9. Soal	106
10. Absensi Siswa	110
11. Lembar Hasil Praktikalitas Uji Coba II	111
12. Nilai <i>PreTest</i> dan <i>Post Test</i>	113
13. Lembar Jawaban <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	114
14. Tabel t	118
15. Surat Penelitian.....	119
16. Dokumentasi Penelitian	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk mengatasi masalah tersebut, antara lain dengan pembaharuan kurikulum dan proses belajar mengajar, peningkatan profesionalitas guru, pengadaan sarana dan prasarana belajar yang memadai, penyempurnaan sistem penilaian, serta usaha-usaha lain.

Selain itu peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, dan metode pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran.

Ketepatan dalam menggunakan media sangat dibutuhkan agar dapat membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan siswa benar-benar mendapatkan ilmu yang diajarkan pada proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Sri Anitah (2011:2.25), bahwa “Proses Belajar Sangat dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi belajar yang digunakan dalam pembelajaran”.

Oleh karena itu media pembelajaran yang diterapkan oleh guru hendaknya dapat menciptakan interaksi, baik antara siswa dan guru maupun antara siswa dan siswa.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) di SD IT Buah Hati, dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM), umumnya media pembelajaran masih dalam bentuk cerita dan gambar yang ada dalam buku teks serta belum menyentuh aspek yang kongkrit dan aktual. Sebagaimana mestinya materi yang diajarkan harus bisa dipraktikkan oleh siswa sehingga menjadi keterampilan dalam kehidupannya. Misalnya keterampilan yang dituntut menerapkan sopan santun *Kato nan Ampek* dan mampu menarikan beberapa tarian tradisional (minimal yang umum) sedangkan dari segi konsep mengerti tentang *induk bako* dan anak pisang dengan mengenal fungsi dan peran masing masingnya.

Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau ini sendiri merupakan salah satu bagian dari kurikulum pelajaran Muatan Lokal. Berdasarkan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan Nomor.79 pasal 2 yang tertanggal 14 agustus tahun 2014 yang dimaksudkan dengan kurikulum muatan lokal ialah program pendidikan yang isi dan media penyampaianya dikaitkan dengan lingkungan alam dan lingkungan budaya serta kebutuhan daerah dan wajib dipelajari oleh murid di daerah tersebut. Karena pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) merupakan bagian dari pembelajaran Muatan Lokal, maka sesuai dengan keputusan menteri

diasas salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran itu salah satunya adanya media yang digunakan supaya penyampaian pembelajaran itu bisa dengan mudah dipahami oleh siswa. Namun kenyataannya berdasarkan hasil wawancara peneliti diatas kalau pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) ini masih belum menggunakan media sebagai penunjang dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM).

Sehingga pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) masih dianggap materi yang sulit dan membosankan oleh siswa Sekolah Dasar (SD) Islam Terpadu (IT) Buah Hati kelas V karena materi yang disampaikan lebih banyak hafalan yang membuat mereka merasa kesulitan dalam memahaminya. Saat ini SD IT Buah Hati menggunakan pendekatan yang berpusat kepada guru dalam mengimplementasikan materi Budaya Alam Minangkabau (BAM), dimana proses pembelajarannya seorang guru menerangkan materi dengan menggunakan papan tulis sebagai media dan siswa mendengarkan atau mencatat apa yang disampaikan guru. Penyelenggaraan pembelajaran berfokus pada guru lebih sering menggunakan modus *telling* (pemberian informasi), ketimbang modus *demonstrating* (memperagakan) dan *doing direct performance* (memberikan kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung).

Guru terkadang lebih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran dikelas. Sehingga guru lebih sering menggunakan strategi atau metode ceramah dengan mengikuti urutan materi dalam kurikulum secara ketat. Guru berasumsi bahwa keberhasilan program pembelajaran dilihat dari

ketuntasannya menyampaikan seluruh materi yang ada dalam kurikulum. Penekanan aktivitas belajar lebih banyak pada buku teks dan kemampuan mengungkapkan kembali isi buku teks tersebut.

Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk memberikan Inovasi Media pembelajaran BAM yang komunikatif sebagai wadah pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI). Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain (M. Husna A, 2009: 143). Berdasarkan alasan tersebut maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Melihat keunggulan yang dimiliki oleh media pembelajaran di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) Pada Mata Pelajaran BAM Bagi Siswa Kelas V SD IT Buah Hati”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran BAM.

2. Papan tulis menjadi salah satu media pembelajaran permanen yang digunakan.
3. Masih adanya siswa yang kurang termotivasi dalam belajar.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran BAM.
5. Dalam proses pembelajaran siswa lebih cenderung mendengarkan saja.
6. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan konsep belajar dan bermain.

C. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi agar titik fokus yang menjadi studi kajian menjadi terfokus. Pembatasan masalah ini ditunjukkan pada suatu aspek yaitu pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati?

2. Bagaimana validasi media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati melalui uji kelayakan menurut para ahli ?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati?
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati?
3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati?

4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) pada mata pelajaran BAM bagi siswa kelas V SD IT Buah Hati?

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran ular tangga yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari aspek materi media ini disusun berdasarkan kebutuhan siswa SD kelas V dalam memahami materi tentang Macam macam upacara adat minangkabau.
2. Menghasilkan media permainan ular tangga yang terdiri dari :
 - a. Satu buah papan ular tangga minangkabau
 - b. 4 buah pion atau bidak pemain
 - c. Satu buah dadu
 - d. Satu set kartu materi
 - e. Satu set kartu poin
 - f. Satu set kartu soal
 - g. Satu Set Kartu Motivasi
 - h. Satu lembar peraturan permainan

3. Media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
4. Media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) disajikan dalam bentuk permainan ular tangga yang memuat materi Budaya Alam Minangkabau (BAM) dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami.
5. Media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) yang dapat digunakan siswa untuk belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
6. Media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam masalah yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran terutama peneliti sebagai mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang memiliki tugas untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, karena hal tersebut adalah bentuk perwujudan terhadap Misi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Selain itu beberapa alasan penulis terhadap pentingnya melakukan pengembangan ini dilakukan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar yang ada. Oleh karena itu pengembangan media Ular Tangga Minangkabau

(UTAMI) ini dapat membantu sekaligus mempermudah proses belajar mengajar, memperjelas materi pembelajaran sesuai dengan fungsi dari media.

1. Mengatasi kekurangan media dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar
2. Sebagai salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) di SD IT Buah Hati.
3. Sebagai upaya memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
4. Sebagai materi bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran.
5. Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) ini memiliki peran yang besar dalam mengetahui kualitas pembelajaran dan mengetahui pencapaian media dalam mempermudah siswa belajar. Namun permasalahannya, pelaksanaan dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam bentuk media pembelajaran Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) ini sangat jarang digunakan. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya, maka penelitian pengembangan ini terdapat keterbatasan yaitu dari segi waktu, biaya dan pengembangan produk.

I. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai referensi bagi guru Sekolah Dasar untuk menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan.
2. Sebagai referensi bagi semua pihak yang bernaung dibawah dunia Pendidikan untuk menciptakan dan menerapkan metode belajar sambil bermain yang memiliki nilai edukasi sebagai salah satu cara dalam proses pembelajaran tematik yang menyenangkan dan efektif bagi siswa sekolah dasar.
3. Sebagai sumber dan bahan masukan bagi Peneliti lain untuk menggali dan melakukan eksperimen beberapa media kreatif dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan analisis data yang terdapat pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. penilaian yang dilakukan dari hasil ujicoba pada aspek materi mendapat hasil rata rata dari validator sebesar **4,5** dengan kriteria **“Valid”**. Sedangkan untuk ujicoba dari aspek media diperoleh rata rata nilai sebesar **4,6** dengan kriteria **“Valid”**. Jadi dari masing masing validator mempunyai kategori yang valid.
2. Hasil dari penilaian ujicoba praktikalitas mendapatkan hasil dengan rata rata nilai sebesar **4,29** dengan kriteria **“Praktis”**.
3. Untuk uji fektivitas diperoleh hasil dengan t_{hitung} sebesar **22,02** dan t_{tabel} dengan $df=24$ dengan taraf signifikan α 0,05 sebesar **2,064**. Maka dapat diketahui $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} . Maka dengan demikian diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pre Test* dan *Post Test*.

Jadi dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Miangkabau pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) pada kelas V Sekolah Dasar (SD) efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang dapat penulis berikan:

1. Bagi sekolah media pembelajaran permainan Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) dapat menjadi salah satu penunjang terutama bagi Kepala sekolah maupun guru yang ada di sekolah dan memberikan tambahan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, mengikuti seminar, workshop yang berkaitan dengan media pembelajaran sehingga dapat membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik dan tepat sebagai media pembelajaran.
2. Bagi guru media pembelajaran permainan Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) dapat menjadi sebagai salah satu alat bantu dalam menggunakan media pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM).
3. Bagi siswa media pembelajaran permainan Ular Tangga Minangkabau (UTAMI) dapat membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Press
- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (JINoP) (Nomor 1 Tahun 2015)*, 77
- Anitah, Sri. 2011. *Startegi Pembelajaran di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik Prosedur*. Bandung:Rosda Karya
- Arifin, Bustanul. Dkk. 2012. *Manajemen Suku*. Jakarta:Solok Saiyo Sakato
- Cecep dan Bambang. (2011). *Media Pembelajaran (Manual dan Digital)*. Bogor. Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta:Gava Media
- Dramawan, Muhammad Sofyan & Pratiwi Titin Indah. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Driyorejo. Penelitian Abstrak. Surabaya; UNES
- D. Latuheru, John. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- E.Kosasih. 2014. *Startegi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:Yrama Widya
- Emzir. 2015. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta:Rajawali Press
- Ibrahim dkk. 2012. *Tambo Alam Minangkabau Tatanan Adat Warisan Nenek Moyang Orang Minang*. Sumatera Barat:Kristal Multimedia
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 79 tertanggal 14 Agustus 2014
- Mulyasa. 2009. *Inplementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian dan Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta:Bumi Aksara.
- M. Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.