



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER
MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV
SDN SUCO 02 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Indah Khofifah Nadila Putri
NIM 200210204201**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR
TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER
MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV
SDN SUCO 02 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Indah Khofifah Nadila Putri
200210204201**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JEMBER
2024**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman terang benderang. Segenap dengan kerendahan hati, ku persembahkan karya tulis ilmiah ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta saya, Bapak Hadi Sucipto dan Ibu Evi Ayati Ulinuha serta kakak saya, Bagus Hadi Saputra yang selalu memberikan motivasi, dukungan, semangat, dan selalu mendoakan saya dalam keadaan apapun.
2. Bapak/ Ibu guru sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu dan keikhlasan sehingga saya dapat mencapai pada titik ini.
3. Almamater Universitas Jember, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang saya banggakan.

MOTTO

“Dan kami pasti akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar.”

(Q.S Al-Baqarah; 155)

¹Departemen Agama Republik Indonesia. 2014. *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahnya*. Surabaya: Halim Publishing & Distributing.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Khofifah Nadila Putri

Nim : 200210204201

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan skripsi ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Indah Khofifah Nadila Putri
NIM 200210204201

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 11 Juli 2024

Tempat : FKIP Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Fajar Surya Hutama, S.Pd., M.Pd. (.....)

NIP : 198707212014041001

2. Pembimbing Anggota

Nama : Agus Arifandi, M.Pd.I. (.....)

NRP : 76001902

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Zetti Finali, S.Pd., M.Pd. (.....)

NIP : 198610232015042001

2. Penguji Anggota

Nama : Rizki Putri Wardani, M.Pd. (.....)

NIP : 199110282020122003

ABSTRACT

This research aims to develop learning media based on local Jember wisdom for class IV students at SDN Suco 02 Jember by producing development media that has been tested for validity, effectiveness and practicality. This research uses development research with the Bord and Gall model which consists of 8 stages. The data collection methods used in this research were observation, interviews, learning outcomes test questionnaires, and documentation. The results of research on the development of snakes and ladders learning media based on Jember local wisdom obtained a media validation score of 84, language validation results obtained a score of 98, and material validation results obtained a score of 94. The three validation scores can be categorized as very adequate. The effectiveness of the snakes and ladders learning media based on local wisdom in Jember was obtained from the independent sample t-test, it was obtained that tcount was 4.518 which was greater than ttable 1.690 with a significance level of 0.05. The relative effectiveness score was 59% in the medium effectiveness category. The results of the analysis of student response questionnaires show a score of 82 in the very practical category. It can be concluded that the snakes and ladders learning media based on Jember's local wisdom, the culturally rich Indonesian material, meets the criteria for validity, effectiveness and practicality in the learning process.

Keywords: *Snakes and Ladders Learning Media, Local Wisdom Jember*

RINGKASAN

“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember”; Indah Khoffah Nadila Putri, 200210204201; 2024, 59 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.
Email: 200210204201@mail.unej.ac.id.

Proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menjadi wadah bagi peserta didik dapat menciptakan pembelajaran yang efisien dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan belajar peserta didik. Media pembelajaran harus dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan peserta didik untuk semangat belajar seperti media ular tangga, Media pembelajaran ular tangga adalah media yang secara tidak langsung dapat menyampaikan materi IPS khususnya pada kearifan lokal Jember. Pembelajaran kearifan lokal sangat penting untuk diterapkan dan perlu adanya penekanan untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran dengan harapan peserta didik tidak mengalami degradasi atau memudarnya budaya luhur yang diakibatkan oleh derasnya arus globalisasi. Berdasarkan permasalahan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember ? dan (2) bagaimana kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember ?

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Borg *and* Gall. Penelitian ini terdiri dari 10 tahapan, tetapi dilakukan sampai 8 tahapan saja karena sudah menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan. Penelitian dilakukan di SDN Suco 02 Jember. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian menggunakan lembar wawancara, observasi, angket, tes hasil belajar, dan lembar validasi.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember telah memenuhi tiga kriteria yaitu: (1) kevalidan, berdasarkan hasil analisis dan validasi dari tiga validator yaitu validasi media diperoleh skor 86, hasil validasi bahasa diperoleh skor 98, dan hasil validasi materi diperoleh skor 94 dalam kategori sangat layak; (2) keefektifan, berdasarkan hasil perhitungan uji *t-test Independent Sampling* pada ranah kognitif memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.518 > 1,690$) sehingga dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar t_{tabel} . Hasil uji keefektifan relatif media pembelajaran ular tangga menunjukkan persentase skor sebesar 59% dalam kategori keefektifan sedang; (3) kepraktisan, berdasarkan hasil uji kepraktisan melalui angket peserta didik menunjukkan skor sebesar 82 yang dikategorikan bahwa media sangat praktis. Saran yang dapat diberikan pada peserta didik, perlunya dorongan semangat agar peserta didik termotivasi saat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran. Bagi guru, penggunaan media pembelajaranguru dapat lebih cermat dalam memilih media yang sesuai dengan peserta didik, sehingga media pembelajaran tersebut membuat peserta didik lebih antusias dan paham materi yang sedang diajarkan. Bagi peneliti lain, disarankan dapat mengintegrasikan kearifan lokal dengan media pembelajaran lain, serta mengembangkan ranah hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd. selaku dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember
2. Bapak Fajar Surya Utama, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Dr. Agus Arifandi, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah bimbingan dan memberikan arahan, dosen penguji utama Ibu Zetti Finali, S.Pd., M.Pd. dan dosen penguji anggota Ibu Rizki Putri Wardani, M.Pd yang telah memberikan masukan, dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Kepala sekolah dan guru kelas IV SDN Suco 02 Jember yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian serta memberikan data-data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
4. Sahabat dan teman seperjuangan saya, yakni tim Buddy Liyak, Ngabers, dan *Babe Squad*, terima kasih atas segala bantuan, motivasi, dukungan dan semangat yang diberikan selama ini..

Segala kritik dan saran dari semua pihak semoga dapat diterima untuk memperbaiki skripsi ini. Besar harapan agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Jember, 11 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
ABSTRACT	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	6
2.2 Permainan Ular Tangga	7
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Ular Tangga	8
2.2.3 Manfaat Permainan Ular Tangga.....	8
2.3 Kearifan Lokal Jember	9
2.3.1 Pengertian Kearifan Lokal.....	9
2.3.2 Kearifan Lokal Jember	9

2.4 Hasil Belajar	12
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
2.6 Kerangka Berpikir Penelitian.....	15
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Desain Penelitian.....	16
3.2 Subjek, Tempat dan Waktu penelitian	16
3.3 Definisi operasional.....	17
3.4 Prosedur Penelitian.....	18
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.6 Teknik Analisis Data.....	19
3.6.1 Validasi.....	19
a. Validasi ahli	19
b. Uji Validitas Butir Instrumen.....	20
c. Uji Reliabilitas Instrumen.....	20
d. Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes.....	21
3.6.2 Analisis Keefektifan Melalui Uji <i>T-test</i>	23
3.6.3 Analisis Keefektifan Melalui Keefektifan Relatif (ER)	23
3.6.4 Analisis Data Uji Kepraktisan	24
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember.....	25
4.1.1 Penelitian Pendahuluan	25
4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan.....	26
4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal	26
4.1.4 Validasi Desain Produk	32
4.1.5 Revisi Produk Awal.....	32
4.1.6 Uji Coba Penggunaan	34
4.1.7 Revisi Produk Pengembangan.....	35
4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk	35
4.2 Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember	36

4.2.1 Hasil Kevalidasi Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember	36
4.2.2 Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember	36
4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember	39
4.3 Pembahasan.....	40
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	15
4.1 Desain Background	27
4.2 Desain Bentuk Ular	27
4.3 Membuat Garis Pembatas.....	27
4.4 Mewarnai Desain Ular Tangga dan Garis Pembatas.....	28
4.5 Memberi Nomor Setiap Kotak	28
4.6 Meletakkan Ular dan Tangga, Logo Kartu dan Kearifan Lokal	28
4.7 Membuat Desain Area <i>Start</i> dan Area <i>Finish</i>	29
4.8 Menambahkan Judul dan Logo Universitas Jember	29
4.9 Membuat Desain Kartu Soal dan Kartu Materi.....	29
4.10 Memasukkan Teks.....	30
4.11 Memasukkan Logo dan Keterangan.....	30
4.12 Membuat Bentuk Kotak Kartu Materi dan Kartu Soal	30
4.13 Membuat Bentuk Kotak Kartu Materi dan Kartu Soal	31
4.14 Membuat Background Peraturan Permainan Ular Tangga	31
4.15 Memasukkan Teks Peraturan	31

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Hasil Uji Homogenitas	16
3.2 Kriteria Validasi Instrumen Tes	19
3.3 Penafsiran Hasil Uji Reabilitas	21
3.4 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	22
3.5 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes	22
3.6 Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	23
3.7 Kriteria Respon Peserta Didik.....	24
4.1 Kisi-kisi Desain Produk Awal.....	26
4.2 Saran Oleh Validator	32
4.3 Hasil Revisi Desain Produk.....	32
4.4 Tabulasi Hasil Uji Coba Penggunaan.....	34
4.5 Tabel Uji Normalitas	37
4.6 Hasil Perhitungan <i>T-test</i>	38
4.7 Data Perhitungan ER.....	39
4.8 Hasil Angket Peserta Didik	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Matrik Penelitian	53
2. Hasil Wawancara	55
3. Observasi	58
4. <i>Need Asesment</i> Peserta didik	60
5. Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IV	63
6. Data Hasil Validasi	65
7. Hasil Uji Coba Penggunaan Desain Produk	70
8. Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik	72
9. Hasil Validasi Instrumen Tes	77
10. Instrumen Tes	80
11. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	91
12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	95
13. Hasil Uji Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan	99
14. Alur Tujuan Pembelajaran	103
15. Modul Ajar	104
16. Data hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	113
17. Uji Normalitas	115
18. Uji <i>T-test</i>	116
19. Produk Media Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember	117
20. Hasil Belajar Peserta Didik	121
21. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	123
22. Surat Izin Penelitian	127
23. Surat Izin Telah Melakukan Penelitian	128
24. Biodata Mahasiswa	129

BAB 1. PENDAHULUAN

Pokok pembahasan dalam bagian ini meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang berfungsi membentuk generasi yang berkompeten dan berkarakter. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan dalam meningkatkan potensi diri dalam membangun suasana kegiatan pembelajaran. Pendidikan memiliki arti sebagai suatu pengalaman belajar yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik baik secara formal, nonformal, dan informal. Tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM), hal ini sesuai dengan pendapat Kurniasari, Suhartiningsih, dan Finali (2022:41), bahwa kualitas pendidikan dapat menghasilkan SDM yang bagus. Kualitas pendidikan dikatakan bagus jika dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum pendidikan menjadi sentral dalam proses pembelajaran (Arifandi, Erfan, dan Suwardi, 2022:4). Kurikulum saat ini yang digunakan yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum K-13. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang prosesnya untuk mendukung adanya pemulihan pembelajaran yang diantaranya adalah proses pembelajaran yang berlandaskan pada proyek serta membangun karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila. Jenjang SD terdapat inovasi baru dari kurikulum merdeka yakni penggabungan antara 2 mata pelajaran IPA dan IPS yang disebut sebagai IPAS adanya penggabungan tersebut peserta didik dapat menalar dan memahami lingkungan sekitar. Pembelajaran di sekolah dalam kurikulum merdeka bisa mengimplementasikan dengan menambahkan muatan lokal sesuai dengan kekhasan daerahnya.

Menurut Utama (2016:114), peserta didik dapat secara efektif memanfaatkan budaya lokal di sekitar tempat tinggalnya dan proses pendidikan yang sedang berlangsung. Pembelajaran kearifan lokal sangat penting untuk

diterapkan bagi guru dan perlu adanya penekanan untuk mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran dengan harapan peserta didik tidak mengalami degradasi atau memudarnya budaya luhur yang diakibatkan oleh derasnya arus globalisasi. Selain itu, untuk tercapainya suatu pembelajaran, guru dituntut untuk menjadikan proses pembelajaran lebih kreatif, inovatif, serta guru harus menjadi wadah bagi peserta didik sebagai subjek belajar, sehingga akan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Juni 2023 dengan guru kelas IV SDN Suco 02 menjelaskan bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar guru menggunakan buku guru dan buku peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV yakni media berupa gambar cetak dan tabel nama keberagaman. Penggunaan media tersebut terkadang peserta didik sulit untuk dikondisikan ketika diminta untuk mengamati gambar. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN Suco 02 bahwa guru biasanya hanya menjelaskan materi, kemudian peserta didik mengerjakan soal, terkadang berdiskusi kelompok, sehingga peserta didik merasa kesulitan untuk menguasai materi yang dibagikan oleh guru. Pengetahuan yang didapat oleh peserta didik juga masih kurang dalam mengenal dan memahami budaya atau kearifan lokal pada daerah tempat tinggalnya dan pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS belum diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Suco 02 menunjukkan bahwa peserta didik terlihat kurang bersemangat dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan hasil pengamatan, seperti peserta didik bersifat pasif, peserta didik diam ketika guru sedang bertanya, dan peserta didik kurang fokus saat guru menjelaskan materi yang cenderung suka bermain sendiri. Hal tersebut menurut Arsyad (2020:90) peserta didik umumnya menyukai bermain, bermain mempunyai peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah berdasarkan dokumen berupa nilai ulangan harian peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau KKTP adalah 70 dan peserta didik masih banyak memperoleh nilai di bawah KKTP yaitu

pada kelas IVA memperoleh rata-rata nilai 65 sedangkan kelas IV B peserta didik memperoleh nilai rata-rata 60. Permasalahan di atas tentunya perlu adanya pemacu peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan peserta didik untuk semangat belajar. Menurut Hurlock (dalam Setiawan dan Handayani, 2017:59), anak usia SD lebih senang melakukan sesuatu secara langsung, senang bekerja dalam kelompok dan senang bermain. Mengingat bahwa peserta didik memiliki karakteristik tersebut, maka dapat menggunakan media berupa permainan dengan memberikan suatu inovasi. Berdasarkan dari hasil angket yang telah di sebar di beberapa sekolah didapatkan bahwa peserta didik masih senang bermain dan permainan yang masih disukai oleh peserta didik salah satunya yaitu dengan permainan ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang secara tidak langsung dapat menyampaikan materi IPS khususnya pada kearifan lokal Jember. Melalui penggunaan media ini tentunya peserta didik akan memiliki pengetahuan dan pengalaman baru, peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga mempunyai pengetahuan baru mengenai kearifan lokal apa saja yang ada di Kabupaten Jember yang memuat materi dan soal. Media ular tangga ini dapat digunakan untuk memuat materi-materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan terkait media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember oleh Anggraini dkk., (2023) mengenai pengembangan media GUTOP (*Game* ular tangga operasi hitung pecahan) materi pecahan dengan memperkenalkan kearifan lokal dalam bahasa sasak dikatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lain dilakukan oleh Prayogo dkk., (2021) bahwa pengembangan permainan ular tangga dalam media edukasi elektronik berbasis kearifan lokal layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember materi Indonesiaku kaya budaya untuk peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember?
- b. Bagaimana kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember pada materi Indonesiaku kaya budaya untuk peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember materi Indonesiaku kaya budaya untuk peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember.
- b. Untuk mengetahui hasil kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember pada materi Indonesiaku kaya budaya untuk peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi guru, menjadi salah satu sumber rujukan dalam mengembangkan pembelajaran melalui media pembelajaran ular tangga muatan kearifan lokal pada mata pelajaran atau tema lain.
- b. Bagi peserta didik, dapat menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif dan hasil belajar peserta didik meningkat melalui media pembelajaran ular tangga.
- c. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang baru mengenai media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember.
- d. Bagi peneliti lain, dapat menjadi salah satu sumber rujukan dalam melakukan serta mengembangkan penelitian.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pokok pembahasan dalam bagian ini meliputi: (1) media pembelajaran; (2) media permainan ular tangga; (3) kearifan lokal; (4) hasil belajar; (5) penelitian yang relevan; dan (6) kerangka berpikir penelitian.

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Lautfer (dalam Tafonao, 2018:103), media pembelajaran adalah salah satu sarana guru untuk memberikan bahan ajar, menumbuhkan minat, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Aqib dan Amrullah (2019:118) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana alat bantu guru dalam mengajar untuk menyalurkan pesan dengan memberikan bahan ajar, menumbuhkan minat, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum memiliki tiga unsur diantaranya gerak, visual dan suara. Menurut Sudjana (dalam Norita, 2018:179), jenis-jenis media pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

a. Berdasarkan sifatnya

- 1) Media visual adalah media yang dapat dilihat.
- 2) Media auditif adalah media yang dapat didengar.
- 3) Media audio visual adalah media yang mampu untuk mengeluarkan suara dan menampilkan sebuah gambar.

b. Berdasarkan jangkauannya

- 1) Media yang mampu untuk meliput secara luas dan serentak. Contohnya, televisi dan radio.
- 2) Media yang mampu untuk meliput secara terbatas oleh waktu dan ruang. Contohnya, film dan video.

c. Berdasarkan teknik atau cara pemakaiannya

- 1) Media yang diproyeksikan, misalnya *proyektor*, film, *slide*, dan sebagainya.
- 2) Media yang tidak dapat diproyeksikan, misalnya gambar, lukisan, poster, foto, dan sebagainya.

Media permainan ular tangga merupakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan.

2.2 Permainan Ular Tangga

2.2.1 Pengertian Permainan Ular Tangga

Suciati (2021:12) menjelaskan bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama. Permainan tradisional ini sering dimainkan oleh dua atau lebih dari dua anak (Yudiana, Aprilianti, Novianti, Natania, Diantari, dan Mofu, 2024:8). Permainan ular tangga dibagi menjadi kotak-kotak kecil yang berisikan gambar berupa ular dan tangga yang saling terhubung dengan kotak-kotak lainnya. Permainan ular tangga, papan yang digunakan tidak menggunakan standar apapun, setiap orang dapat menciptakan papan sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berbeda. Affandi (dalam Rahmawati, Evayenny, dan Dwiprabowo, 2020:39) mengatakan bahwa media ular tangga merupakan permainan inovasi yang dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi, serta memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan mudah dan mandiri.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan papan yang permainan terdiri dari kotak-kotak kecil yang terdapat ular dan tangga yang saling menghubungkan. Peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan cara menyenangkan dan memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan mudah dan mandiri.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Ular Tangga

Menurut Melsi (dalam Setiawati, Desri, dan Solihatulmilah, 2019:89), media permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam permainan ular tangga antara lain sebagai berikut.

- a. Mengasah kesabaran peserta didik untuk menunggu giliran dalam permainan.
- b. Membiasakan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok.
- c. Mendorong peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar.
- d. Media ini dapat menumbuhkan semangat dan ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Menyajikan media dengan desain *full colour* yang menarik, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Terkait beberapa kelebihan tersebut, permainan ular tangga juga memiliki beberapa kekurangan, sebagai berikut.

- a. Penyesuaian materi dan kegiatan pembelajaran memerlukan persiapan yang matang.
- b. Kurangnya pemahaman peserta didik terkait petunjuk penggunaan permainan.

2.2.3 Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih (dalam Setiawati, Desri, dan Solihatulmilah, 2019:89), ada beberapa manfaat media permainan ular tangga, antara lain sebagai berikut.

- a. Peserta didik mendapat pengetahuan melalui kegiatan belajar sambil bermain.
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas, sehingga dapat menumbuhkan sikap dan akhlak yang baik pada diri peserta didik.
- c. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.
- d. Kegiatan pembelajaran yang bermakna dan praktis mudah mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
- e. Menciptakan komunikasi timbal balik, bertanggung jawab, dan menumbuhkan kemandirian serta kreativitas peserta didik.

2.3 Kearifan Lokal Jember

2.3.1 Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan kemampuan suatu wilayah yang memuat nilai-nilai kearifan, bijaksana, serta diwariskan secara turun-temurun, sehingga menjadi ciri khas wilayah tersebut (Shufa, 2018:50). Pemanfaatan kearifan lokal digunakan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat, mampu membentuk masyarakat yang memiliki karakteristik khas suatu daerah yang nantinya dapat dibedakan antara daerah satu dengan daerah lainnya.

Kearifan lokal dianggap sebagai bentuk kepercayaan, pengetahuan, wawasan, dan adat istiadat atau kebiasaan yang mengarah pada sikap masyarakat dalam melakukan aktivitas (Setiawan dan Mulyati, 2020:125). Masyarakat meyakini bahwa kearifan lokal sebagai pandangan hidup dalam melakukan kegiatan untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini menggambarkan bahwa kearifan lokal merupakan adat istiadat atau kebiasaan yang menjadi suatu tradisi dan diwariskan oleh sekelompok masyarakat secara turun-temurun.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan ciri atau tradisi suatu daerah yang memuat nilai-nilai kearifan guna untuk menjadikan sebagai pedoman hidup dalam melakukan suatu aktivitas. Kearifan lokal ini harus dilestarikan dengan cara diajarkan kepada peserta didik, supaya kearifan lokal tersebut tidak hilang dan tidak tersisihkan oleh budaya luar. Artinya sejak dini peserta didik perlu ditanamkan dan diajarkan terkait kearifan lokal.

2.3.2 Kearifan Lokal Jember

Kearifan lokal yang diusung dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga ini yakni kearifan lokal Jember, diantaranya sebagai berikut.

a. Tari Lahbako

Tari lahbako berasal dari kata lah yang artinya mengolah dan bako artinya tembakau (Wulandari, 2024:64). Tari lahbako memiliki beberapa unsur tari yang memuat kebiasaan masyarakat Jember, jenis tembakau dan proses pengolahan tembakau. Tari lahbako ini merupakan tarian yang aktivitas

masyarakatnya bekerja sebagai petani tembakau, dan biasanya yang mengelola tembakau kaum wanita. Tarian ini diusulkan oleh Bupati Jember yang diciptakan pada tahun 1980-an dan tarian ini sudah menjadi warisan budaya tradisi khas Jember.

b. Musik patrol

Adanya suku Jawa dan Madura menjadikan salah satu munculnya kebudayaa atau kesenian patrol (Zabrina, Agustiningtyas, dan Agustin, 2023:43). Musik patrol merupakan salah satu alat kesenian tradisional dari Kabupaten Jember yang menghasilkan bunyi indah. Musik patrol diciptakan pada tahun 1960-an yang diusung oleh bapak Misnawar. Alat musik yang digunakan oleh musik patrol yakni kentongan yang terbuat dari bambu.

c. Can macanan kadduk

Can macanan kadduk merupakan salah satu seni pertunjukan yang ada di Kabupaten Jember (Wiedyana dan Prihatini, 2018:59). Pertunjukkan can macanan kadduk berasal dari budaya percampuran pandhalungan Jawa dan Madura. Can macanan kadduk merupakan perwujudan harimau yang terbentuk dari karung goni yang berisikan tentang kepercayaan akan suatu makhluk mitologi yang diyakani memiliki kekuatan magis. Seni pertunjukkan can macanan kadduk memiliki nilai moral yang berkaitan dengan nilai religious akan suatu kepercayaan.

d. Seni pertunjukkan Jember *Fashion Carnaval*

Seni pertunjukkan Jember *Fashion Carnaval* merupakan peragaan busana berskala Internasional yang diselenggarakan di Kabupaten Jember. Budaya kabupaten Jember yang memiliki latar belakang masyarakat pandhalungan, yaitu bertemunya budaya Jawa dan Madura yang terintegrasi menjadi budaya baru, sehingga seni pertunjukkan ini menjadi alternatif untuk mempersatukan kedua budaya tersebut (Proborini, 2017:65). Seni pertunjukkan ini memiliki nilai moral yang berkaitan dengan cinta tanah air dengan cara memperkenalkan warisan budaya seperti tari, busana, dan musik.

e. Petik laut

Petik laut merupakan salah satu tradisi budaya yang saat ini masih dilakukan tepatnya di Kecamatan Puger Kabupaten Jember (Juliana, Safitri dan Fadillah, 2023:20). Tradisi ini merupakan penggabungan antara kearifan lokal dengan agama dan biasanya dilaksanakan setiap saat bulan Muharram atau Suro. Dahulu, tradisi petik laut dinamakan dengan *labu seasaji*. Tradisi petik laut dilakukan sebagai bentuk syukur masyarakat nelayan. Tradisi petik laut memiliki nilai moral yang berkaitan dengan nilai religious akan suatu kepercayaan masyarakat nelayan.

f. Gudang ataag

Gudang ataag adalah bangunan tradisional yang berfungsi sebagai tempat pengeringan tembakau jenis Na-oogst (Winanti, Mutiara dan Putri, 2024:133). Nama gudang tersebut ciri khas dari budaya Jember yakni pandhalungan. Gudang ataag dikatakan sebagai representasi budaya bertani tembakau masyarakat kota Jember. Nilai moral yang terkandung dalam bangunan tradisional khas Jember tersebut tentang hubungan manusia dengan lingkungan akan budaya pertanian tembakau yang ada di kota Jember.

g. Kabupaten Jember memiliki kerajinan batik khas Jember

Kabupaten Jember memiliki perkebunan berupa kopi, tembakau, dan kakao yang didesain menjadi motif batik yang unik dan dipadukan dengan warna yang beragam (Salma, Wibowo, dan Satria, 2019:64). Nilai yang terkandung dalam motif batik Jember ialah pengenalan alam sekitar yakni tanaman yang ada di Kabupaten Jember. Nilai moral yang terkandung terkait dengan rasa cinta produk lokal untuk menjaga kelestarian warisan bangsa.

h. Suwar suwir

Suwir-suwir merupakan makanan khas dari Kabupaten Jember (Nilamsari, Santoso, dan Pradjaningsih, 2023:42). Suwir-suwir memiliki bentuk tampilan warna-warni yang diolah dari tape dan gula yang memiliki tekstur lebih padat dari dodol.

i. Prol tape

Prol tape merupakan salah satu makanan khas Jember yang memiliki tekstur lembut sejak awal tahun 200-2n. Prol tape terbuat dari olahan tape singkong yang dijadikan sebagai ikon baru oleh-oleh khas Kabupaten Jember yang diproduksi oleh UD. Primadona (Suryani, 2017:47)

j. Edamame

Kabupaten Jember merupakan salah satu daerah penghasil edamame (Kurniasanti, 2018:55). Edamame adalah jenis tumbuhan biji-bijian yang seperti kacang kedelai. Masyarakat biasanya mengolah edamame menjadi makanan khas yang bervariasi. Kabupaten Jember memiliki pabrik mengolah edamame yang terletak di Jl. Brawijaya Mangli, Kecamatan Kaliwates.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yang memiliki arti berbeda. Belajar ialah kegiatan yang paling mendasar dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Proses kegiatan belajar merupakan kegiatan yang mendasar dalam menyelenggarakan pendidikan pada semua jenis dan jenjang pendidikan maka, peserta didik nantinya akan mendapatkan hasil dari belajar tersebut. Rahman (2021:298) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar. Menurut Nurrita (2018:175), hasil belajar ialah hasil dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan penilaian aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik. Dari berbagai sudut pandang yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai peserta didik melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah dilakukannya proses pembelajaran.

Adapun ranah hasil belajar menurut Bloom (dalam Halimah, Timur, dan Adiyono 2022:163) yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Proses pembelajaran di sekolah tidak dapat dipisahkan dari ketiga ranah tersebut, namun penelitian ini hanya memfokuskan pada aspek kognitif untuk mencapai hasil belajar yang didapatkan melalui produk yang dikembangkan yaitu media ular tangga berbasis kearifan lokal Jember. Tahapan ranah hasil belajar yang

diperoleh setelah siswa melakukan tes hasil belajar yaitu diukur dengan kemampuan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis).

2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini dilakukan oleh Listyani (2018) dengan judul “Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk Kelas III SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini mendapat sebesar 95% oleh ahli materi, 83,4% oleh ahli media, dan 100% oleh ahli praktisi. Adanya hasil validasi tersebut membuktikan bahwa pengembangan *board game* ular tangga berbasis keragaman budaya untuk Kelas III SD layak digunakan oleh peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Marcela, dkk. (2022) memperoleh penilaian kelayakan oleh ahli media dan bahasa skor 73,3% dan 72% dengan kategori valid. Penilaian validasi oleh ahli materi mendapat skor 90% (sangat valid). Media permainan ular tangga dikategorikan sangat praktis dengan persentase skor 82,2%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik senang dan tertarik pada media pembelajaran ular tangga.

Hasil penelitian oleh Anggraini, dkk. (2023) memperoleh hasil validasi sebesar 86,36% oleh ahli materi dan 97,72% oleh ahli praktisi dengan kategori sangat valid atau sangat layak. Hasil penilaian oleh ahli media sebesar 83,3% dengan kategori layak. Persentase respon peserta didik kelompok kecil sebesar 96,42% dengan kategori sangat layak dan pada kelompok besar mendapatkan hasil 93,19% dengan kriteria sangat praktis. Berlandaskan data tersebut bahwa pengembangan media GUTOP (*Game* Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) materi pecahan dengan memperkenalkan kearifan lokal dalam bahasa sasak dikatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian Mar'atusholihah (2019) memperoleh nilai hasil kevalidan oleh ahli media sebesar 93% dan ahli materi 90% dengan kategori baik sekali. Hasil persentase respon guru 97% kategori baik sekali. Uji validitas yang dilakukan

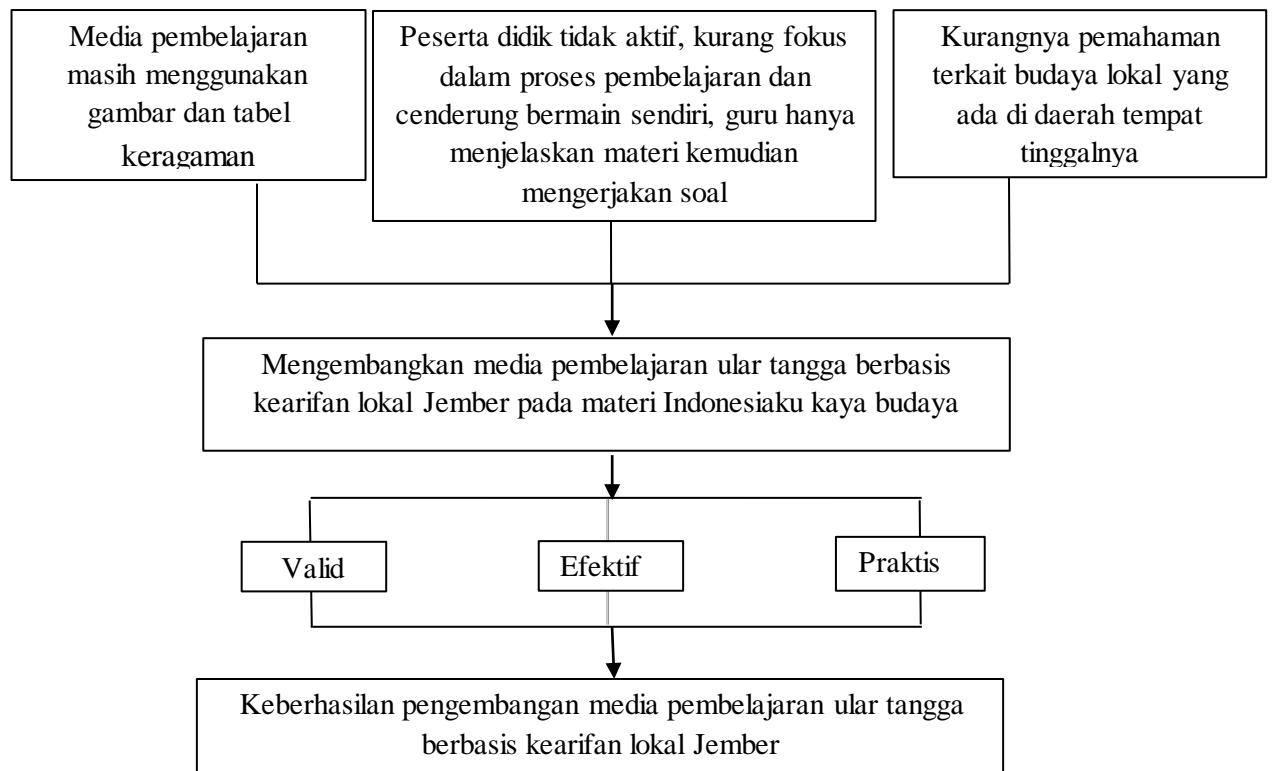
oleh 2 dosen dan guru tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media tematik ular tangga layak untuk digunakan pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadilla, dkk. (2023) memperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan skor 80% dan 90%. Hasil penilaian kedua validasi dikategori sangat layak. Sedangkan hasil uji coba produk yang dilakukan oleh ahli praktisi dan siswa dengan skor 95,83% dikategorikan sangat menarik. Berdasarkan data tersebut bahwa pengembangan permainan ular tangga dalam media edukasi elektronik berbasis kearifan lokal layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh kesimpulan yaitu pengembangan media ular tangga layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Perbedaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat (1) subjek dan tempat penelitian; (2) materi penelitian; (3) basis penelitian; dan (4) model pengembangan.

2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Adapun Kerangka berpikir dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember. Berikut kerangka berpikir penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pokok pembahasan dalam bagian ini meliputi: (1) desain penelitian; (2) subjek, tempat dan waktu penelitian; (3) definisi operasional; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; (6) instrumen pengumpulan data; (7) dan teknik analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model Borg and Gall. Menurut Masyhud (2021:242) bahwa pengembangan merupakan proses penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu produk pendidikan. Suatu produk dapat ditinjau kualitasnya dari kevalidan, kepraktisan, atau keefektifan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember.

3.2 Subjek, Tempat dan Waktu penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik dan guru kelas IV SDN Suco 02 Jember. Penelitian ini hanya membutuhkan dua kelas untuk dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum memilih kelas kontrol dan kelas eksperimen maka, dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu. Tujuan dilakukan uji homogenitas yaitu untuk meninjau apakah kedua kelas yang diambil data sampel tersebut memiliki populasi varian yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas dari kedua kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Hasil Uji Homogenitas

		<i>Independent Samples Test</i>				
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
ulangan harian	<i>Equal variances assumed</i>	.485	.491	.914	34	.367
	<i>Equal variances not assumed</i>			.914	32.765	.367

Berdasarkan tabel 3.1 bahwa dari hasil perhitungan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan signifikansi sebesar 0,491 dapat dinyatakan $> 0,05$ ($0,491 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varian yang sama atau dinyatakan homogen.

Pemilihan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik undian yang ditentukan oleh peneliti, diperoleh hasil yaitu kelas IV-B menjadi kelas kontrol dan kelas IV-A menjadi kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Suco 02 Jember pada semester genap tahun ajaran 2023/ 2024.

3.3 Definisi operasional

Tujuan definisi operasional ini untuk menghindari perbedaan persepsi dalam penelitian guna menghindari kesalahan penafsiran maka, perlu definisi variabel yang jelas.

- a. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember merupakan media pembelajaran yang memuat materi dan soal guna memaksimalkan pengetahuan dalam materi pada bab 6 yaitu Indonesiaku Kaya Budaya yang digabungkan dengan kearifan lokal Jember.
- b. Kevalidan merupakan kriteria kualitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember yang dikembangkan dan ditentukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
- c. Keefektifan merupakan proses pengukuran tingkat pencapaian atau hasil belajar peserta didik selama menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember.
- d. Kepraktisan merupakan kriteria kualitas kemudahan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember dalam proses pembelajaran oleh peserta didik.

3.4 Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian pengembangan ini berdasarkan pada 10 tahapan model Borg *and* Gall sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan pengembangan produk; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi desain produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan; (9) produk final dan produk massal; dan (10) desimasi produk dan implementasi. Tahapan pada penelitian ini hanya sampai 8 tahap saja, karena pada tahap kedelapan dapat menyimpulkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan suatu produk.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan untuk memperoleh suatu data. Metode ini menggunakan metode wawancara, observasi, angket, dan tes hasil belajar. Adapun penjelasan dari setiap metode pengumpulan data diuraikan berikut ini.

- a. Wawancara didefinisikan sebagai percakapan dua orang atau lebih antara pewawancara dengan narasumber. Jenis wawancara yang digunakan yakni wawancara terstruktur dengan jenis pertanyaan terstruktur. Adapun narasumber dalam wawancara adalah guru kelas IVA dan peserta didik kelas IVB SDN Suco 02 Jember.
- b. Observasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung yang berlokasi di SDN Suco 02 Jember. Observasi yang digunakan, yaitu terstruktur dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai hal-hal yang terjadi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c. Angket berisi pertanyaan tertulis untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- d. Tes hasil belajar yang digunakan yakni tes hasil belajar objektif berupa pilihan ganda yang berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan kearifan lokal Jember. Tes hasil belajar berfungsi untuk mengukur pemahaman konsep yang dikuasai oleh peserta didik.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Validasi

a. Validasi ahli

Rumus yang diperoleh untuk menghitung skor validitas produk adalah sebagai berikut.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = Validitas produk

Srt = Skor riil tercapai

Smt = Skor maksimal yang tercapai

Hasil perhitungan yang diperoleh selanjutnya dikategorikan pada tabel 3.2 berikut.

Kriteria Skor	Kategori Kelayakan Produk
$81 < Valpro \leq 100$	Sangat Layak
$61 < Valpro \leq 81$	Layak
$41 < Valpro \leq 61$	Cukup Layak
$21 < Valpro \leq 41$	Kurang Layak
$0 < Valpro \leq 21$	Sangat Kurang Layak

Berdasarkan perhitungan hasil validasi produk tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas produk media pembelajaran pada peserta didik kelas IV yang dilakukan oleh validator ahli media memperoleh nilai 86, validator ahli bahasa memperoleh nilai 98, dan validator ahli materi memperoleh nilai 94. Hasil tersebut, kemudian dikaitkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, sehingga dalam aspek media, bahasa, dan materi termasuk dalam kategori sangat layak, karena berada dalam rentangan skor $81 \leq Valpro \leq 100$.

Hasil perhitungan kelayakan instrumen tes selanjutnya juga dapat dilihat pada tabel kriteria penentuan tingkat kevalidan. Berdasarkan kriteria penentuan tingkat kevalidan bahwa tes hasil belajar sangat layak untuk digunakan dengan persentase tingkat kevalidan 91.

b. Uji Validitas Butir Instrumen

Uji validitas yang menekankan pada butir-butir instrumen tes merupakan validitas empirik. Uji validitas empirik dilakukan dengan menguji cobakan instrumen tes pada peserta didik kelas IV di sekolah SDN Tamansari 01. Hasil uji coba tersebut diperoleh data dengan menganalisis menggunakan cara skor butir dengan skor faktor, dan skor butir dengan skor total dengan teknik korelasi *product moment* dari Pearson. Skor butir dengan skor faktor, dan skor butir dengan skor total dapat diketahui dengan cara membuat tabel persiapan validitas instrumen terlebih dahulu. Apabila hasil korelasi faktor atau korelasi total lebih besar atau sama dengan r_{tabel} , maka instrumen dapat dinyatakan valid.

Instrumen tes yang telah diuji cobakan berjumlah 40 soal yang menunjukkan 12 butir soal tidak valid dan 28 soal valid. Hasil uji kevalidan tersebut selanjutnya digunakan sebagai tes hasil belajar peserta didik.

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui konsistensi suatu instrumen. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi skor soal item ganjil dengan skor soal item genap

X = Skor soal ganjil

Y = Skor soal genap

N = Jumlah sampel

Uji reliabilitas instrumen menggunakan metode belah dua (*Split-half*) dengan rumus *Spearman-Brown* adalah sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ splithalf}}$ = hasil korelasi belah dua

Hasil uji realibitas instrumen tes yang diperoleh selanjutnya dapat dikategorikan sesuai dengan Tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0,00 < R \leq 0,79$	Tidak Reliabel
$0,80 < R \leq 0,84$	Reliabilitas Cukup
$0,85 < R \leq 0,89$	Reliabilitas Tinggi
$0,90 < R \leq 1,00$	Reliabilitas Sangat Tinggi

(Masyhud, 2021:327)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus *product moment* diperoleh nilai hasil korelasi 0,871 lebih besar dari r tabel ($0,871 > 0,444$). Perolehan hasil tersebut selanjutnya dihitung kembali dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown*. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown*, maka dapat disimpulkan bahwa hasil reliabilitas memperoleh nilai sebesar 0,93 dengan kategori reliabilitas sangat tinggi.

d. Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesulitan Instrumen Tes

Indeks daya pembeda dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kelompok pandai dan kelompok yang tidak pandai yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Keterangan:

IDP = Indeks daya pembeda tes

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah

NT = Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi

NR = Jumlah peserta tes pada kelompok rendah

Hasil perhitungan IDP yang diperoleh selanjutnya dapat dikategorikan pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda Negatif	Tidak ada daya pembeda
$IDP \leq 0,20$	Daya pembeda sangat lemah
$0,21 < IDP \leq 0,40$	Daya pembeda lemah
$0,41 < IDP \leq 0,60$	Daya pembeda cukup
$0,61 < IDP \leq 0,80$	Daya pembeda baik
$0,81 < IDP \leq 1,00$	Daya pembeda sangat baik

(Masyhud, 2021:340)

Berdasarkan analisis indeks daya pembeda bahwa terdapat 11 butir soal yang dikategorikan daya pembeda cukup, kemudian 12 butir soal kategori daya pembeda lemah, terdapat 2 butir soal yang dikategorikan baik dan 3 butir daya pembeda sangat lemah. Selanjutnya setelah diketahui IDP maka menghitung IKES pada instrumen tes.

Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung indeks tingkat kesulitan pada instrumen tes adalah sebagai berikut.

$$IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\%$$

Keterangan:

IKES = Indeks tingkat kesulitan tes

JKT = Jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = Jawaban benar pada kelompok rendah

NT = Jumlah peserta tes pada kelompok tinggi

NR = Jumlah peserta tes pada kelompok rendah

Hasil perhitungan IKES yang diperoleh selanjutnya dapat dikategorikan pada Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
$IKES \leq 20\%$	Sangat sulit
$21\% < IKES \leq 40,99\%$	Sulit
$41\% < IKES \leq 60,99\%$	Sedang
$61\% < IKES \leq 80,99\%$	Mudah
$81\% < IKES \leq 100\%$	Sangat mudah

(Masyhud, 2021:342)

Berdasarkan analisis indeks tingkat kesulitan instrumen tes bahwa terdapat 12 butir soal yang dikategorikan tingkat kesulitan mudah, 11 butir soal kategori

tingkat kesulitan sedang, dan terdapat 4 butir soal yang dikategorikan tingkat kesulitan sulit.

3.6.2 Analisis Keefektifan Melalui Uji T-test

Uji *t-test* bertujuan untuk membandingkan kelompok yang diberi *treatment* pembelajaran dengan menggunakan produk baru dan kelompok yang menggunakan produk lama. Perhitungan uji *t-test* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\Sigma x_1^2 + \Sigma x_2^2}{N(N-1)}}} \times 100\%$$

Keterangan:

M_1 = nilai rata-rata kelompok X_{-1} (kelompok kontrol)

M_2 = nilai rata-rata kelompok X_{-2} (kelompok eksperimen)

X_{-1} = deviasi dari setiap X_{-1} dari rata-rata X_{-1}

X_{-2} = deviasi dari setiap X_{-2} dari rata-rata X_{-2}

N = banyaknya subyek atau sampel penelitian (Masyhud, 2021).

3.6.3 Analisis Keefektifan Melalui Keefektifan Relatif (ER)

Uji keefektifan produk dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki nilai keefektifan yang tinggi. Perhitungan keefektifan relatif dengan rumus sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Hasil perhitungan yang diperoleh selanjutnya dikategorikan pada Tabel 3.6 kriteria penafsiran uji keefektifan relatif.

Tabel 3.6 Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
$81,00\% \leq ER \leq 100\%$	Keefektifan sangat tinggi
$61,00\% \leq ER < 80,00\%$	Keefektifan tinggi
$41,00\% \leq ER < 60,99\%$	Keefektifan sedang
$21,00\% \leq ER < 40,99\%$	Keefektifan rendah
$0\% \leq ER < 20,99\%$	Keefektifan sangat rendah

Sumber: Masyhud (2021:411)

3.6.4 Analisis Data Uji Kepraktisan

Analisis data uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media yang dikembangkan dari hasil respon peserta didik. Perhitungan skor analisis data uji kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Sapd = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

Keterangan:

Sapd = Skor angket peserta didik

st = Skor tercapai

smt = Skor maksimal tercapai

Hasil media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan dengan merujuk pada Tabel 3.7 kriteria respon peserta didik.

Tabel 3.7 Kriteria Respon Peserta Didik

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Kepraktisan
81,00 — 100	Sangat praktis
71,00 — 80,99	Praktis
61,00 — 70,99	Cukup praktis
41,00 — 60,99	Kurang praktis
0,00 — 40,99	Sangat kurang praktis

(Masyhud, 2021:280)

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pokok pembahasan dalam bagian ini meliputi: (1) proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember; dan (2) kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan local Jember.

4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS Bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” kelas IV menggunakan prosedur penelitian *Borg and Gall*. Tahapan-tahapan penelitian pengembangan tersebut terdiri dari 10 tahapan, namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai 8 tahap, karena pada tahap tersebut telah diketahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember adalah sebagai berikut.

4.1.1 Penelitian Pendahuluan

Penelitian Pendahuluan dilakukan dengan 3 pendekatan yang disebut 3P (*paper, place, dan person*) sebagai berikut.

- a. *Paper*, merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan cara membaca literature terkait dengan penelitian terdahulu atau penelitian relevan. Cara ini dilakukan memiliki manfaat untuk menambah data ataupun informasi terkait penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Hasil kegiatan tersebut diperoleh informasi sebagai berikut: (1) kekurangan dan kelebihan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan; (2) kendala yang akan dihadapi dalam pembuatan produk; (3) alasan produk yang akan dibuat perlu dikembangkan; dan (4) ketersediaan sumber daya manusia (SDM) dalam menunjang pengembangan produk

- b. *Place*, penelitian pendahuluan dilakukan dengan berkunjung ke lokasi tempat penelitian. Kegiatan yang dilakukan yakni mengamati proses pembelajaran, melakukan wawancara kepada kepala sekolah terkait kesediaan dilakukannya penelitian, dan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas IV terkait permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
- c. *Person*, penelitian pendahuluan dilakukan dengan diskusi kepada dosen pembimbing terkait penelitian yang akan dikembangkan.

4.1.2 Perencanaan dan Pengembangan

Perencanaan dilakukan berdasarkan informasi dan data yang telah diperoleh dan dirumuskan dalam bentuk proposal penelitian pengembangan. Proposal pengembangan dirancang meliputi judul penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode, dan prosedur penelitian, serta instrumen yang digunakan dalam penelitian.

4.1.3 Pengembangan Desain Produk Awal

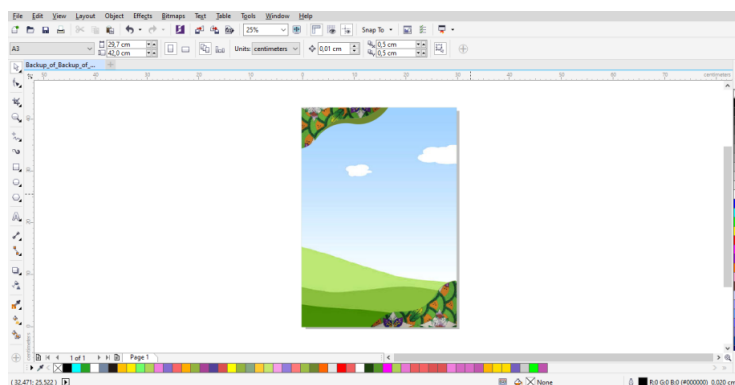
Langkah pertama pada pengembangan desain produk awal adalah menyusun kisi-kisi produk yang akan dikembangkan. Adapun kisi-kisi desain produk awal pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Kisi-kisi Desain Produk Awal

No	Isi Komponen Desain Produk	Satuan	Jumlah
1.	Papan permainan ular tangga	1 buah	-
2.	Aturan permainan	1 buah	1 halaman
3.	Dadu	1 buah	-
4.	Pion	4 buah	-
5.	Kartu materi	15 buah	-
6.	Kartu soal	24 buah	-
7.	Kotak kartu	2 buah	-

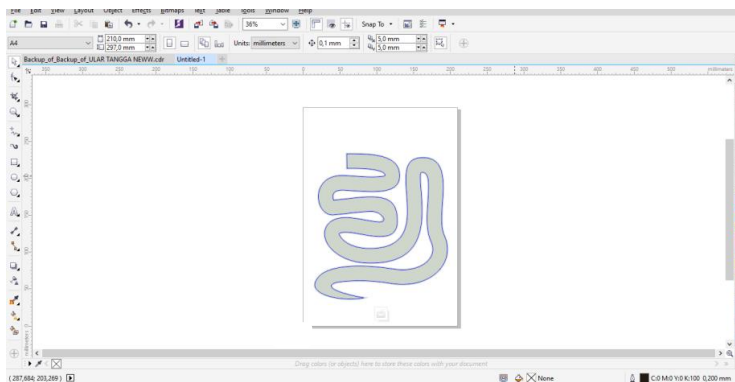
Setelah menyusun kisi-kisi, selanjutnya adalah menyiapkan perangkat aplikasi untuk mendesain produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember. Produk ini dibuat menggunakan aplikasi *coreldraw*. Langkah-langkah penyusunan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember adalah sebagai berikut.

a. Mendesain *background* media pembelajaran ular tangga.



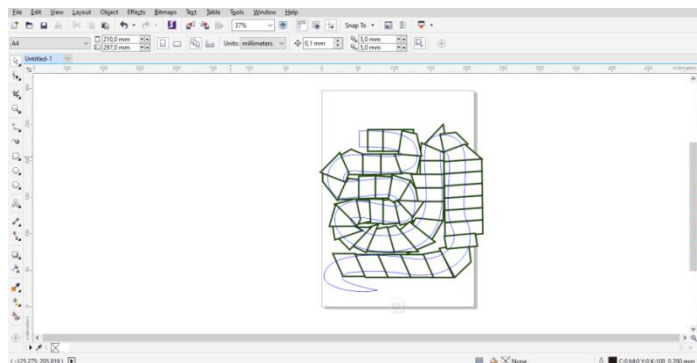
Gambar 4.1 Desain *Background*

b. Membuat desain bentuk ular tangga menggunakan *pen tool*.



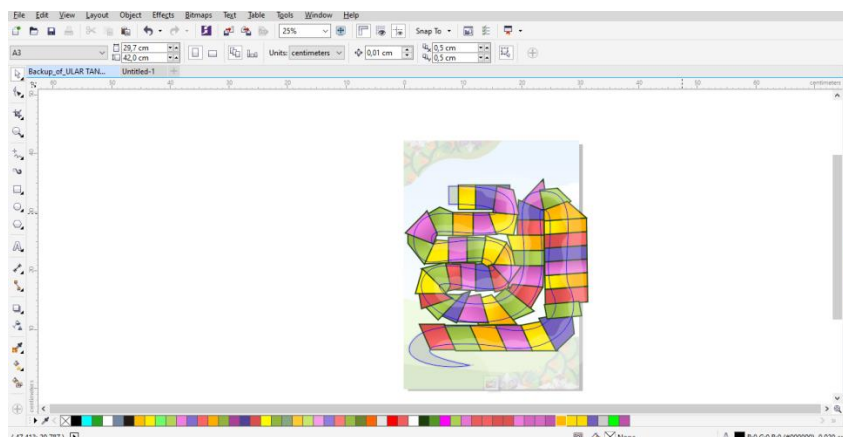
Gambar 4.2 Desain Bentuk Ular

c. Membuat garis pembatas pada desain bentuk ular tangga.



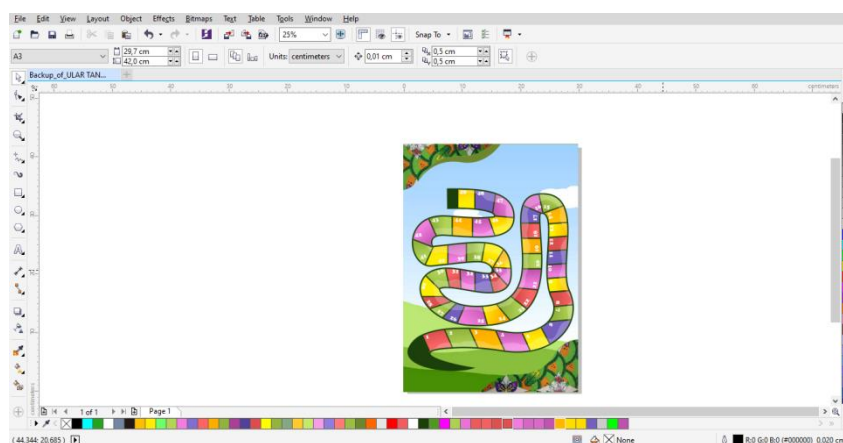
Gambar 4.3 Membuat Garis Pembatas

- d. Memberi warna pada desain ular tangga dan garis pembatas yang telah dibuat.



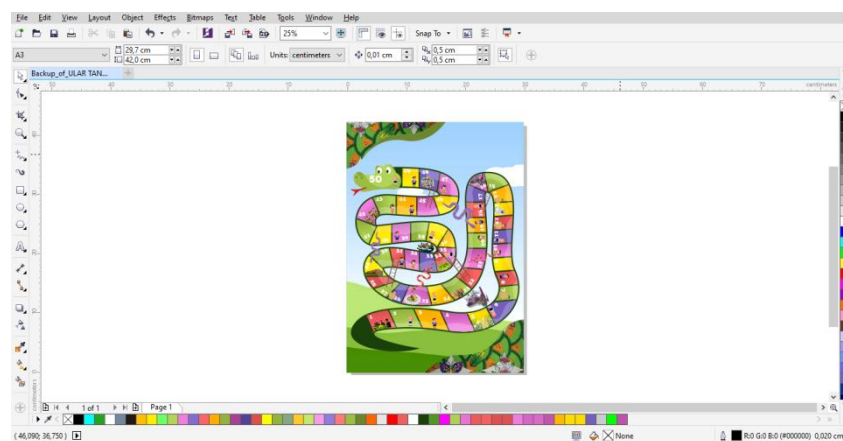
Gambar 4.4 Mewarnai Desain Ular Tangga dan Garis Pembatas

- e. Memberi nomor 1-50 pada setiap kotak desain ular tangga yang telah dibuat.



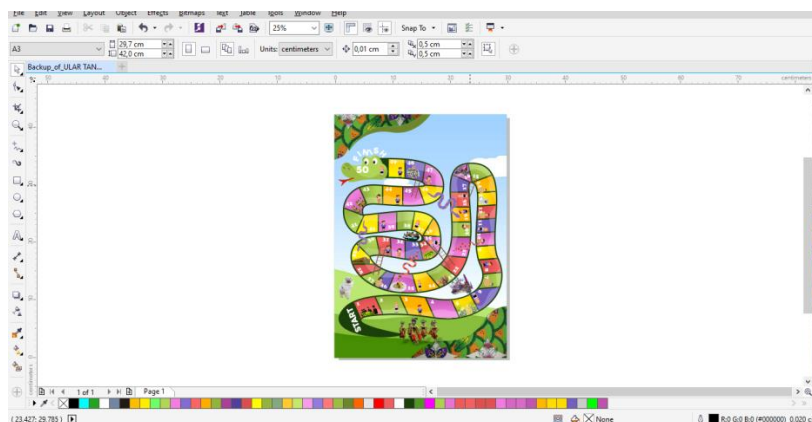
Gambar 4.5 Memberi Nomor Setiap Kotak

- f. Meletakkan ular dan tangga, logo kartu materi (gambar guru), logo kartu soal (gambar peserta didik) dan gambar kearifan lokal.



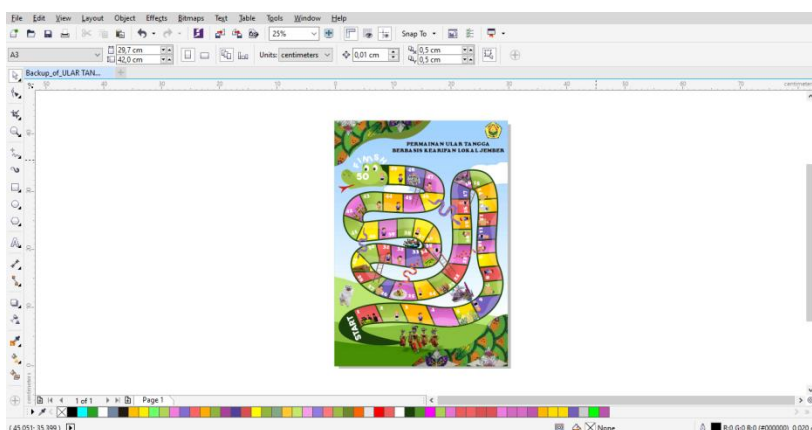
Gambar 4.6 Meletakkan Ular dan Tangga, Logo Kartu dan Kearifan Lokal

g. Membuat desain area *start* dan area *finish* menggunakan *pen tool*.



Gambar 4.7 Membuat Desain Area *Start* dan Area *Finish*

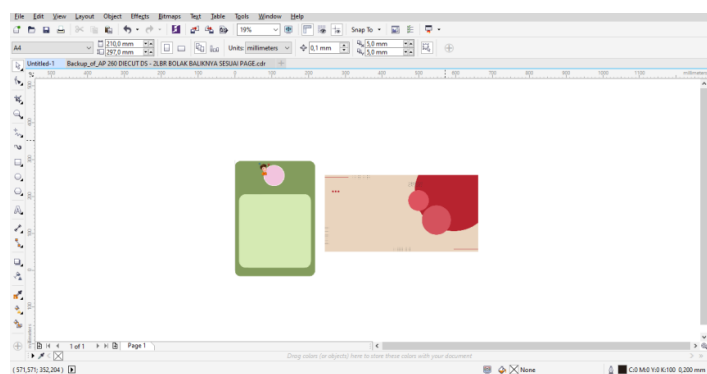
h. Menambahkan judul dan logo Universitas Jember.



Gambar 4.8 Menambahkan Judul dan Logo Universitas Jember

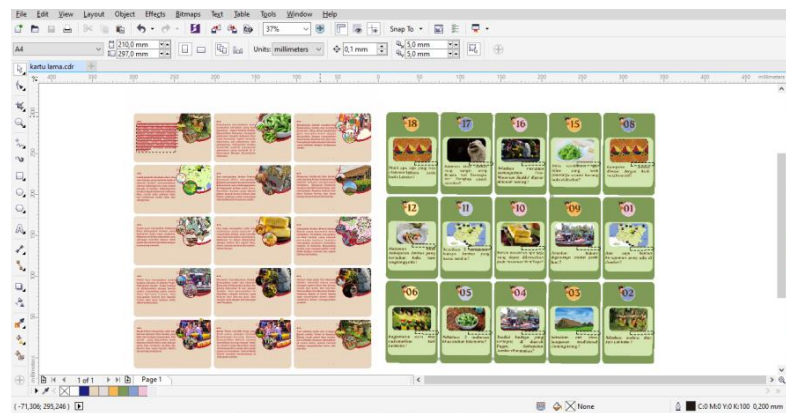
Setelah selesai mendesain ular tangga, langkah selanjutnya adalah mendesain kartu materi dan kartu soal. Berikut adalah langkah membuat desain kartu soal dan kartu materi.

a. Membuat desain kartu soal dan kartu materi.



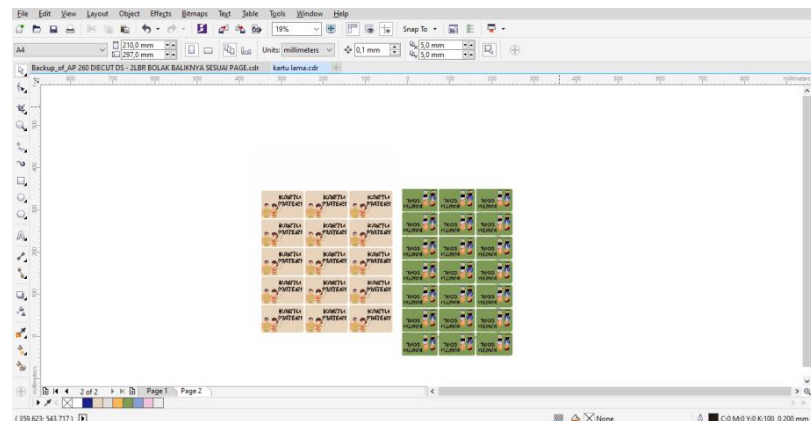
Gambar 4.9 Membuat Desain Kartu Soal dan Kartu Materi

b. Memasukkan teks pada kartu soal dan kartu materi yang telah dibuat.



Gambar 4.10 Memasukkan Teks

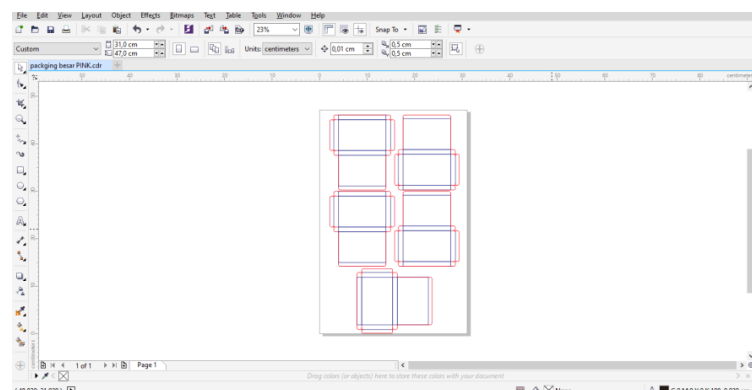
c. Memasukkan logo kartu dan keterangan pada sisi belakang kartu.



Gambar 4.11 Memasukkan Logo dan Keterangan

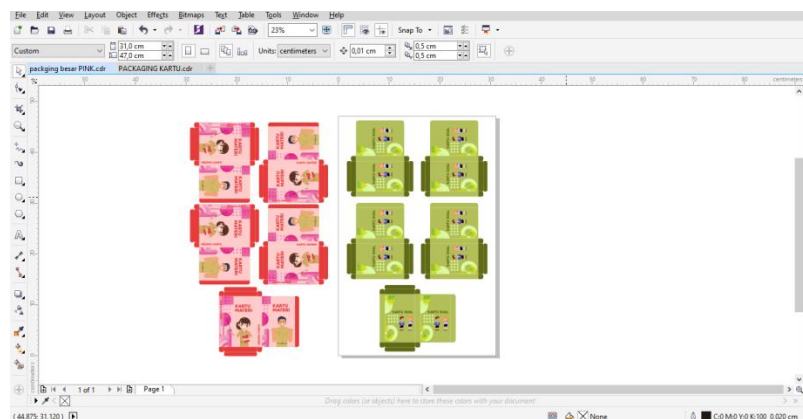
Setelah kartu soal dan kartu materi selesai, langkah selanjutnya yaitu membuat desain kotak kartu materi dan kartu soal. Berikut langkah-langkah membuat desain kartu.

a. Membuat bentuk kotak kartu materi dan kartu soal.



Gambar 4.12 Membuat Bentuk Kotak Kartu Materi dan Kartu Soal

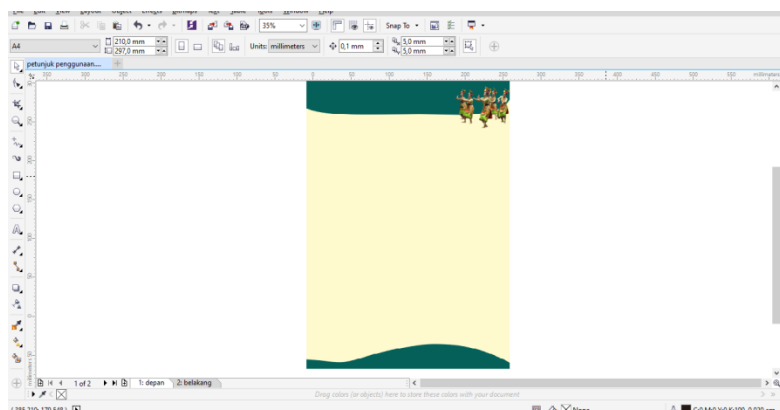
b. Mendesain kotak kartu dan menambahkan logo kartu beserta keterangannya.



Gambar 4.13 Membuat Bentuk Kotak Kartu Materi dan Kartu Soal

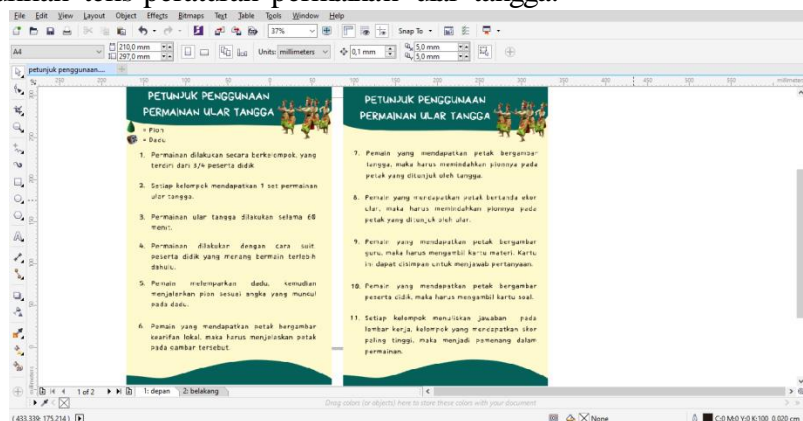
Langkah selanjutnya adalah membuat kartu peraturan permainan ular tangga. Berikut adalah langkah-langkah membuat desain kartu peraturan permainan ular tangga.

a. Membuat *background* peraturan permainan ular tangga.



Gambar 4.14 Membuat *Background* Peraturan Permainan Ular Tangga

b. Memasukkan teks peraturan permainan ular tangga.



Gambar 4.15 Memasukkan Teks Peraturan

4.1.4 Validasi Desain Produk

Validasi desain produk dilakukan oleh 3 validator yakni validator ahli media, validator ahli bahasa dan validator ahli materi. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, diperoleh masukan dan saran sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Saran Oleh Validator

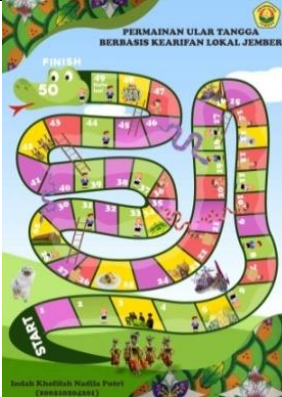
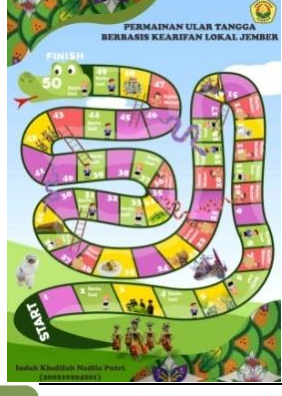


No.	Ahli	Nama Validator	Saran
1.	Ahli media	Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Font</i> judul diganti dengan <i>Cooper Black</i> 2. Tambahkan identitas diri di ular tangga 3. Sesuaikan warna kotak ular tangga dengan pagkaging kartu materi dan soal 4. Tambahkan keterangan kartu soal atau kartu materi pada kotak ular tangga 5. Tambahkan logo Unej pada setiap kartu materi dan kartu soal 6. Tambahkan sumber berupa <i>link</i> pada gambar yang ada di kartu materi
2.	Ahli bahasa	Nindya Nurdianasari, S.Pd., M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki tanda baca dan struktur kalimat 2. Gunakan kata-kata baku yang mudah dipahami peserta didik
3.	Ahli materi	Anggita Rasulyah, S.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan soal

4.1.5 Revisi Produk Awal

Revisi produk awal merupakan tahapan untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dari para ahli validator. Beberapa revisi produk yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Revisi Desain Produk

No.	Hal-hal yang direvisi	Sesudah Revisi
1.	<i>Font</i> judul diganti dengan <i>Comic Sans MS</i> .	
2.	Tambahkan identitas diri di ular tangga	

No.	Hal-hal yang direvisi	Sesudah Revisi
3.	Sesuaikan warna kotak ular tangga dengan pagkaging kartu materi dan soal	
4.	Tambahkan keterangan kartu soal atau kartu materi pada kotak ular tangga	
5.	Tambahkan logo Universitas Jember pada setiap kartu materi dan kartu soal	
6.	Tambahkan sumber berupa <i>link</i> pada gambar yang ada di kartu materi	

No.	Hal-hal yang direvisi	Sesudah Revisi
7.	Perbaiki tanda baca dan struktur kalimat	
8.	Gunakan kata-kata baku yang mudah dipahami peserta didik	
9.	Menambahkan soal	

4.1.6 Uji Coba Penggunaan

Uji coba penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Tamansari 01 yang berjumlah 20 peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik untuk menilai produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari *checklist* yang telah diisi oleh peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Tabulasi Hasil Uji Coba Penggunaan

No	Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Komentar
		F	%	F	%	
1	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	20	100	0	0	Baik
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	18	90	2	20	Baik

No	Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Komentar
		F	%	F	%	
3	Materi pembelajaran dalam media pembelajaran mudah dipahami	20	100	0	0	Baik
4	Gambar dan ilustrasi yang ada dalam media pembelajaran sangat menarik	20	100	0	0	Baik
5	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas	19	95	1	20	Baik
6	Tampilan dan kombinasi warna pada media pembelajaran sangat menarik	17	85	3	15	Baik
7	Materi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan kearifan lokal Jember	17	85	3	15	Baik
8	Belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember memberi semangat untuk belajar	20	100	0	0	Baik
9	Belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember sangat menyenangkan	20	100	0	0	Baik
10	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	20	100	0	0	Baik

Berdasarkan tabel 4.4 bahwa dari keseluruhan pernyataan yang diberikan memperoleh respon baik, sehingga produk layak digunakan pada tahap berikutnya.

4.1.7 Revisi Produk Pengembangan

Revisi produk pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan produk berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari tahap uji coba penggunaan. Hasil uji coba penggunaan skala kecil menunjukkan skor di atas 80%, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dilanjutkan pada tahap uji keefektifan.

4.1.8 Uji Coba Keefektifan Produk

Uji coba keefektifan dilakukan di sekolah penelitian yakni SDN Suco 02 Jember yang terdapat 18 peserta didik dari kelas eksperimen dan 18 peserta didik dari kelas kontrol. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media ular tangga berbasis

kearifan lokal jember dalam kelas eksperimen dengan peserta didik yang tidak menggunakan media ular tangga yang dikembangkan dalam kelas kontrol.

Data hasil belajar dapat dilihat pada lampiran 16 dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan SPSS untuk mengetahui hasil *t-test Independent Sampling*. Sebelum melakukan *t-test Independent Sampling*, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak.

4.2 Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember

4.2.1 Hasil Kevalidasi Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember

Validasi produk yang dikembangkan telah divalidasi oleh 3 validator ahli yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun hasil yang dari validasi media diperoleh skor 86, hasil validasi bahasa diperoleh skor 98, dan hasil validasi materi diperoleh skor 94. Hasil tersebut, kemudian dikaitkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, sehingga dalam aspek media, bahasa dan materi termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan dihitung dengan menggunakan rumus *Valpro* yang dapat dilihat pada lampiran 6.

4.2.2 Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember

Keefektifan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember diperoleh dengan melakukan uji coba keefektifan SDN Suco 02 Jember, pada kelas IVA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 18 peserta didik dan kelas IVB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 18 peserta didik. Langkah ini dilakukan untuk melihat perbandingan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 16, nilai dari kedua kelas tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan SPSS untuk melihat hasil *t-test Independent Sampling*. Sebelum melihat hasil *t-test Independent*

Sampling terlebih dahulu, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan telah terdistribusi dengan normal atau tidak. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi $>0,05$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.5 Tabel Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Pretest Eksperimen	.155	18	.200*	.942	18	.315
Posttest Eksperimen	.165	18	.200*	.915	18	.107
Pretest Kontrol	.119	18	.200*	.966	18	.715
Posttest Kontrol	.100	18	.200*	.966	18	.723

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari hasil uji normalitas yang diperoleh, terlihat bawah kedua kelas nilai signifikansi melebihi taraf signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelas terdistribusi normal. Setelah mengetahui hasil uji normalitas, selanjutnya adalah melakukan uji *t-test independent sampling*, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan *T-test*
Independent Samples Test

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
Hasil <i>Equal variances assumed</i>	2.333	.136	4.518	34	.000	16.000	3.541	8.803	23.197	
<i>Equal variances not assumed</i>			4.518	32.494	.000	16.000	3.541	8.791	23.209	

Berdasarkan dari perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji t_{hitung} adalah 4,518. Adapun t_{tabel} untuk taraf signifikansi 0,05 dengan df 34 adalah 1,690. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($4.518 > 1,690$), sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember lebih efektif dari media pembelajaran ular tangga sebelum dikembangkan.

Setelah diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan lebih efektif dari media pembelajaran ular tangga sebelum dikembangkan, maka langkah selanjutnya yaitu menghitung tingkat keefektifan relatif dengan rumus ER. Data yang diperoleh untuk menghitung tingkat keefektifan relatif adalah rata-rata nilai hasil tes dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 4.7 Data Perhitungan ER

Kelas	N	Mean
Kelas Kontrol	18	21,05
Kelas eksperimen	18	38,89

Hasil dari keefektifan relatif dapat dilihat pada hasil perhitungan berikut

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{38,89 - 21,05}{\left(\frac{38,89 + 21,05}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{17,78}{\left(\frac{59,95}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{17,78}{29,97} \times 100\%$$

$$ER = 0,59 \times 100\%$$

$$ER = 59 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan keefektifan relatif yang diperoleh, bahwa keefektifan relatif pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember sebesar 59% yang dikategorikan keefektifan sedang, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan lebih efektif dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4.2.3 Kepraktisan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember

Kepraktisan Media pembelajaran ular tangga melalui angket peserta didik dengan jumlah 18 peserta didik dengan 10 pertanyaan. Pengisian angket menggunakan skala *likert* yaitu 1-5. Hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Angket Peserta Didik

No	Nama	Skor Angket (10 pertanyaan)	Nilai Skala 1-100
1	A. A	40	80
2	A. S	38	76
3	A. M	38	76
4	A. A. Q	42	84
5	A. R	37	74
6	B. S. H	40	89
7	D.S.U	43	86
8	D.S.A	45	90
9	I.H.W	41	82
10	I.N.K	47	94
11	I.S.F.D	38	76
12	M.A.R	40	80
13	M.F.R	38	76
14	P.	40	80
15	R.H	42	84
16	R.W.D	41	82
17	A.S	47	94
18	U.K	40	80
Total		737	1483

Berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya menghitung nilai kepraktisan dengan rumus sebagai berikut.

$$S_{apd} = \left(\frac{st}{smt} \times 100 \right)$$

$$S_{apd} = \left(\frac{737}{900} \times 100 \right)$$

$$S_{apd} = (0,82 \times 100)$$

$$S_{apd} = 82$$

Hasil perhitungan skor angket peserta didik diketahui bahwa skor yang diperoleh adalah 82, dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik, agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Lautfer (dalam Tafonao, 2018); dan Aqib & Amrullah (2019:118) bahwa media pembelajaran adalah salah satu sarana

alat bantu guru dalam mengajar untuk menyalurkan pesan dengan memberikan bahan ajar, menumbuhkan minat, dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di SDN Suco 02 belum maksimal, yang mana pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan media berupa gambar cetak dan tabel nama keberagaman. Penggunaan media tersebut membuat peserta didik merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik juga masih kurang dalam mengenal dan memahami budaya atau kearifan lokal pada daerah tempat tinggalnya, oleh karena itu dikembangkanlah media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dengan tujuan untuk membangkitkan semangat belajar dan mudah mengingat kembali materi yang telah dipelajari oleh peserta didik.

Sudjana (dalam Norita, 2018:179) memaparkan terdapat jenis-jenis media, diantaranya yaitu (1) berdasarkan sifatnya meliputi media visual, auditif, dan audio visual; (2) berdasarkan jangkauannya meliputi, media yang mampu meliputi secara luas dan serentak, dan media yang mampu untuk meliput secara terbatas oleh waktu dan ruang; (3) berdasarkan teknik dan cara pemakaiannya meliputi media yang diproyeksikan, dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran visual yang tidak dapat diproyeksikan.

Melsi (dalam Setiawati, Desri, dan Solihatulmilah, 2019:88) menjelaskan bahwa ular tangga merupakan permainan yang kebanyakan dimainkan oleh anak-anak secara berkelompok yang terdiri dari dua pemain atau lebih. Media pembelajaran ular tangga memuat materi dan soal yang dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik kelas IV guna mengenal kearifan lokal di lingkungan sekitarnya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang relevan disusun oleh (Anggraini, Hidayati, dan Istiningsih, 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan. Melalui permainan ular tangga dalam kegiatan belajar di kelas menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tentunya peserta didik dapat belajar dengan mudah dan mandiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Affandi, 2020) bahwa media ular tangga ialah

permainan inovasi yang dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi, serta memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan mudah dan mandiri.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat memudahkan peserta didik memahami materi dengan lebih cepat dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan. Melsi (dalam Setiawati, Desri, dan Solihatulmilah, 2019:89) memaparkan kelebihan media ular tangga, yaitu (1) mengasah kesabaran peserta didik; (2) membiasakan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok; (3) Mendorong peserta didik untuk lebih semangat; (4) menumbuhkan semangat dan ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran; (5) menyajikan media dengan desain *full colour* yang menarik. Sedangkan kekurangan media ular tangga, yaitu (1) penyesuaian materi dan kegiatan pembelajaran memerlukan persiapan yang matang; (2) kurangnya pemahaman peserta didik terkait petunjuk penggunaan permainan. Cara untuk meminimalisir kekurangan dari media ular tangga yaitu selalu memberikan bimbingan secara penuh kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi dalam media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember ini sendiri disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada mata pelajaran IPAS Bab 6 topik B “Kekayaan Budaya Indonesia” untuk peserta didik kelas IV SD. Sehubungan dengan Indonesia yang kaya akan keragaman budaya, maka melalui pembelajaran IPAS peserta didik dapat menggali keragaman budaya tersebut dengan tujuan untuk membantu peserta didik mendalami atau memahami isi materi, karena materi tersebut berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik, menciptakan rasa cinta tanah air, dan menambahkan wawasan peserta didik terhadap kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan ciri khas atau tradisi yang dimiliki oleh suatu wilayah dan dijadikan sebagai pedoman masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Setiawan dan Mulyati (2020:125); dan Shufa (2018:50), bahwa kearifan lokal dapat diyakini sebagai wujud dari suatu keyakinan, adat istiadat dan diwariskan secara turun temurun, sehingga dapat dijadikan sebagai ciri khas tersebut. Kearifan lokal pada setiap

daerah di Indonesia tentunya berbeda-beda, salah satunya yaitu kearifan lokal Jember. Kabupaten Jember memiliki beragam kearifan lokal, salah satunya kearifan lokal Jember yang dipadukan dengan media pembelajaran ular tanga yaitu Tari Lahbako, Musik Patrol, Petik Laut, Can Macanan Kadduk, Seni pertunjukkan Jember *Fashion Carnaval*, Batik Labako, Gudang Ataag, Edamame, Prol Tape, dan Suwar-Suwir.

Pengintegrasian media pembelajaran ular tanga berbasis kearifan lokal dengan lingkungan sekitar ini dilakukan sebagai alternatif untuk memikat antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas dengan menyenangkan, peserta didik dapat menguasai materi lebih dalam dan membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar (Rahman, 2021:298). Menurut Nurrita (2018:175), hasil belajar ialah hasil dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan penilaian aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik. Berdasarkan ranah hasil belajar menurut Bloom (dalam Halimah, Timur, dan Adiyono 2022:163) terdapat tiga ranah yang perlu dicapai, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar pada penelitian ini fokus pada ranah kognitif C1-C4 dengan soal objektif bentuk pilihan ganda.

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tanga berbasis kearifan lokal Jember layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini diketahui melalui hasil validasi yang dilakukan oleh 3 validator diantaranya yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil analisis dan validasi dari tiga validator yaitu validasi media diperoleh skor 86 kategori sangat layak, hasil validasi bahasa diperoleh skor 98 kategori sangat layak, dan hasil validasi materi diperoleh skor 94 kategori sangat layak.

Sebelum menghitung hasil keefektifan dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data yang diperoleh telah terdistribusi dengan normal atau tidak. Hal ini dapat dilihat pada nilai signifikansi jika nilai signifikansi > 0.05 maka data yang diperoleh terdistribusi normal. Berdasarkan hasil yang diperoleh didapatkan bahwa nilai signifikansi dari *pretest* dan *posttest* melebihi

taraf signifikansi 0.05. langkah selanjutnya menghitung hasil keefektifan dengan uji-t. Hasil perhitungan uji *t-test Independent Sampling* menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 4.518. Hasil t_{hitung} yang telah diperoleh selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0.05 dengan df 34 dengan nilai 1,690. Berdasarkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.518 > 1,690$), artinya bahwa media pembelajaran yang dikembangkan lebih efektif daripada media pembelajaran sebelumnya.

Selanjutnya, untuk memastikan tingkat keefektifan media yang dikembangkan dapat menganalisis keefektifan relatif dengan menggunakan rumus ER yang menggunakan nilai beda *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan persentase skor sebesar 59% dalam kategori keefektifan sedang. Hasil perhitungan yang telah diperoleh dalam kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, hasil belajar peserta didik lebih efektif dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan hasil 59% dan 41% lainnya dipengaruhi faktor lain. Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya kecerdasan (IQ), minat peserta didik, lingkungan, kesehatan, dukungan orang tua, dan lain sebagainya (Fatimatuzzahro, Masyud dan Alfarisi, 2021).

Adapun kepraktisan dari media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember diperoleh dari hasil angket respon peserta didik pada kelas eksperimen. Hasil perhitungan kepraktisan media pembelajaran ular tangga dilakukan dengan menggunakan rumus dapat menunjukkan skor 82%. berdasarkan skor yang telah diperoleh menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis kearifan lokal Jember termasuk kategori sangat praktis.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. langkah pertama yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran. Langkah kedua yakni menyampaikan materi atau informasi, tahap ini guru menstimulus peserta didik dengan pertanyaan kemudian menjelaskan materi secara global. Langkah ketiga yakni mengorganisasikan peserta didik, tahap ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan peserta didik menerima media

pembelajaran. Langkah keempat yakni membimbing kelompok belajar. Langkah ini guru memberikan arahan terkait langkah-langkah menggunakan media pembelajaran ular tangga dan peserta didik mulai mendiskusikan bersama teman sekelompoknya, selain itu guru memantau setiap kelompok. Langkah keempat yakni mengevaluasi, langkah ini guru memberikan kesempatan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dan kelompok lain menyimak kemudian menanggapi, selain itu guru memberikan penjelasan tambahan ketika peserta didik ada yang salah dalam menjawab pertanyaan.

Kendala yang terjadi dalam penelitian yaitu pertemuan pertama pada kelas eksperimen pada sintaks 4 mengorganisasikan peserta didik dalam bentuk kelompok, dimana 1 kelompok terdiri dari 3 peserta didik, namun terdapat peserta didik yang tidak ingin kumpul dengan anggota kelompoknya. Adapun solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan membagi kelompok secara acak lagi dengan menggunakan *random team generator*. Indayanti, Athallah, dan Chodidjah (2024:61) mengatakan bahwa aplikasi *random team generator* merupakan aplikasi yang memberikan solusi untuk mempermudah proses pembetukan tim agar pembagian anggota tim setara dan adil. Selanjutnya, kendala yang didapatkan pada kelas kontrol yakni pertemuan pertama pada kelas IV B terdapat 3 peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran dikarenakan tidak masuk, sehingga solusi yang dilakukan yaitu meminta waktu tambahan kepada guru untuk menyampikan materi sekilas kepada peserta didik.

Berdasarkan dari perhitungan uji validasi, uji-t, uji keefektifan relatif, dan kepraktisan media pembelajaran melalui angket respon peserta didik sesuai dengan capaian hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember dapat memberikan respon positif terhadap peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar serta minat peserta didik sesuai dengan hasil angket peserta didik yang telah diisi. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember mampu memenuhi tiga kriteria yaitu valid, efektif dan praktis. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pokok pembahasan dalam bagian penutup ini meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk peserta didik kelas IV diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember menggunakan model *Borg and Gall* terdiri dari 8 tahapan, yaitu: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji keefektifan produk.
- b. Kevalidan pengembangan media ular tangga berbasis kearifan lokal Jember yang diuji 3 validator ahli. Validator ahli media diperoleh skor 86, validator ahli bahasa diperoleh skor 98, dan validator ahli materi diperoleh skor 94 dalam kategori sangat layak. Keefektifan media pembelajaran ular tangga menunjukkan persentase skor sebesar 59% dalam kategori keefektifan sedang. Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari angket peserta didik yang menunjukkan skor sebesar 82 yang dikategorikan bahwa media sangat praktis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember materi Indonesiaku kaya budaya terdapat saran sebagai berikut.

- a. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran guru dapat lebih cermat dalam memilih media yang sesuai dengan peserta didik, sehingga media pembelajaran

tersebut membuat peserta didik lebih antusias dan paham materi yang sedang diajarkan

- b. Bagi peserta didik, perlunya dorongan semangat agar peserta didik termotivasi saat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain, disarankan dapat mengintegrasikan kearifan lokal dengan media pembelajaran lain, serta mengembangkan ranah hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. D. 2020. Efektifitas Penggunaan *Mobile Learning* Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Malang. *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*. 10(1): 89-105. <https://unej.id/SK3DYP>. [Diakses 06 Februari 2024].
- Arifandi, A., M. Erfan, dan Suwardi. 2022. Pengembangan Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja*. 8(1): 1–18. <https://unej.id/46Gytr>. [Diakses 01 Juli 2023].
- Arianty, R., A. Restian, dan I. Mukhlisina. 2021. Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kecamatan Lawang-Malang pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. 7(1): 1–12. <https://unej.id/32gYtg>. [Diakses 01 Juli 2023].
- Anggraini, I., V. R. Hidayati, dan S. Istiningsih,. 2023. Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*. 5(1): 168–173. <https://unej.id/j65gOp>. [Diakses 06 Juli 2023].
- Aqib, Z., & A. Amrullah. 2019. *Manajemen Belajar & Pembelajaran di Sekolah*. Pustaka Referensi.
- Fadilla, A. N., A. S. Relawati dan N. Ratnaningsih. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*. 3(3): 330-341. <https://unej.id/2WhxA>. [Diakses 06 Juli 2023].
- Fadillah, W. Pemaknaan Tradisi Petik laut bagi Masyarakat Pesisir. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*. <https://unej.id/Qw67b>. [Diakses 14 Juli 2024]
- Fatimatuzzahro., M. S. Masyhud, dan R. Alfarisi. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik (MASIK) Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1): 7-29. <https://unej.id/kXLzgoo>. [Diakses 27 April 2024].

- Fitriyah, C., & R. Wardani. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Daerah Banyuwangi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. 10(1): 62-73. <https://unej.id/>. [Diakses 18 Februari 2024]
- Halimah, N., K. Timur, dan I. Adiyono. 2022. Unsur-unsur Penting Penilaian Objek dalam Evaluasi Hasil Belajar. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*. 2(1): 160–167. <https://unej.id/J8Hjk>. [Diakses 22 Juli 2023]
- Hutama, F. S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. 5(2): 113. <https://unej.id/4hjKx>. [Diakses 02 Juli 2023]
- Indiyanti, D., M. H. H. Athallah., S. Chodidjah. 2024. Pengembangan Aplikasi Random Team Generator Berbasis Web Menggunakan Fitur Upload File. *Jurnal Minfo Polgan*. 13(1): 61-69. <https://unej.id/yTM67>. [Diakses 16 Juli 2024].
- Kurniasari, D. V. A., S. Suhartiningsih, dan Z. Finali. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Majalah Anak dengan Nilai Kearifan Lokal Jember Tema 7 Subtema 2 pada Siswa Kelas IV SD. *Wahana Sekolah Dasar*. 30(1): 40–49. <https://unej.id/3Hjx5h>. [Diakses 14 Februari 2024]
- Kurniasanti, S. A. 2018. Analisis dan Model Strategi Peningkatan Daya Saing Produk Edamame. *Jurnal Manajemen & Agribisnis*. 11(3): 154-162. <https://unej.id/H98Qcv>. [Diakses 13 Juli 2024].
- Listyani, A. 2018. Pengembangan *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 593–604. <https://unej.id/H6Rxt>. [Diakses 06 Juli 2023]
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, dan W. Damayani. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7(3): 252-256. <https://unej.id/4Xhgj>. [Diakses 06 Juli 2023].

- Marcela, R., M. Idris, dan K. Aryaningrum. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV. *Journal On Teacher Education*. 4(1): 54–61. <https://unej.id/4Xhgj>. [Diakses 06 Juli 2023].
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Nurrita. 2018. Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3(1): 171–187.
- Nilamsari, F. T., K. A. Santoso., dan A. Pradjaningsing. 2023. Optimasi Produksi Suwar-suwir menggunakan Metode *Goal Programming*. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika (JMP)*. 15(1): 41-54. <https://unej.id/Hr67bn>. [Diakses 15 Juli 2024]
- Proborini, C. A., 2017. Jember Fashion Carnaval (JFC) Dalam Industri Pariwisata Di Kabupaten Jember. *Jurnal Seni Budaya*. 32(2): 62-83. <https://unej.id/REqw67>. [Diakses 14 Juli 2024]
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*. 8(2): 289–302. <https://unej.id/J6gHb>. [Diakses 22 Juli 2023].
- Rahmawati, D. C., Evayenny, dan R. Dwiprabowo. 2020. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*. 38–44. <https://unej.id/6Kjvd>. [Diakses 06 Juni 2023].
- Salma, I. R., A. A. Wibowo., dan Y. Satria. Kopi dan Kakao dalam Kreasi Motif Batik Khas Jember. *Jurnal Seni Budaya*. 3(2): 63-72. <https://unej.id/Lmku78>. [Diakses 14 Juli 2024]

- Setiawan, A. T., dan Handayani, D. 2017. Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Ancak-ancak Alis sebagai Penguat Karakter Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 38-44. <https://unej.id/39LkhV0>. [Diakses 02 Februari 2024].
- Setiawan, I., dan S. Mulyati. 2020. Implementasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 7(2): 121-133. <https://unej.id/Jkn5M>. [Diakses 25 Juli 2023]
- Shufa, N. 2018. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(1): 48–53. <https://unej.id/F3Rwx>. [Diakses 25 Juli 2023].
- Suciati, I. 2021. Media pembelajaran "Ular Tangga" pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*. 1(1): 10-21. <https://unej.id/YR56Tg>. [Diakses 13 Juli 2024].
- Suryani, F. A. 2017. Analisis Determinan Produk Proll Tape. *Jurnal Manajemen & Agribisnis*. 5(1): 46-57. <https://unej.id/Rfg8J>. [Diakses 15 Juli 2024].
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103. <https://unej.id/3Lkmx>. [Diakses 20 Juli 2023]
- Tasya, N., dan P. Abadi. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*: 660–662.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaga Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301: Jakarta.
- Wiedyana, E., N. S. Prihatini. 2018. Eksistensi Pertunjukan Can Macanan Kaddu' Paguyuban Bintang Timur di Kabupaten Jember. *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan tari*. 17(1): 56-70. <https://unej.id/Kh90d>. [Diakses 14 Juli 2024]

- Winanti, A. I., N. I. Mutiara., dan E. A. T. Putri 2024. Representasi Budaya Jember Di Museum Tembakau. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 2(3): 122-124. <https://unej.id/Yhj7b>. [Diakses 15 Juli 2024].
- Wulandari, D. A. 2024. Budaya Tradisional Tarian Lahbako Jember Sebagai Upaya Pelestarian Sekaligus Pengenalan Kepada Generasi Muda. *Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*. 1(2): 63-74. <https://unej.id/KF4E6>. [Diakses 13 Juli 2024]
- Yudiana, I. K. E., N. G. Aprilianti, N. K. E. Novianti, K. R. Natania., N. W. F. Diantari, dan E. L. Mofu. 2024. Bali:Nilacakra
- Zabrina. H. C. Z., L. Agustiningtiyas., dan S. A. D. Agustin. 2023. Nilai-nilai Kebudayaan dalam Grup Musik Patrol di Kabupaten Jember. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*. 1(4): 42-57. <https://unej.id/JH6gt>. [Diakses 13 Juli 2024]

Lampiran 1. Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember	<p>1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember ?</p> <p>2. Bagaimana kevalidan, keefektifan dan kepraktisan pengembangan media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku</p>	<p>1. Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember materi Indonesiaku kaya budaya untuk peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember</p> <p>2. Hasil kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi</p>	<p>1. Proses pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga</p> <p>a. 10 tahap penelitian pengembangan menurut Borg and Gall</p> <p>b. Media Pembelajaran Ular Tangga</p> <p>2. Kualitas Media Pembelajaran Ular Tangga :</p> <p>a. Uji validasi ahli materi, media, dan bahasa.</p> <p>b. Uji keefektifan hasil belajar peserta didik.</p> <p>c. Uji kepraktisan melalui Respon</p>	<p>1. Responden : peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember</p> <p>2. Informan : guru kelas IV SDN Suco 02 Jember</p> <p>3. Hasil validasi rancangan produk ular tang</p> <p>4. Referensi/ pustaka</p>	<p>a. Jenis Penelitian: Penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) oleh (Borg and Gall dalam Masyhud, 2021).</p> <p>b. Subjek dan tempat penelitian: peserta didik kelas IV SDN SDN Suco 02 Jember</p> <p>c. Metode dan instrument pengumpulan data sebagai berikut.</p> <p>1) Wawancara.</p> <p>2) Tes hasil belajar.</p> <p>3) Angket (kuesioner).</p> <p>d. Teknik analisis data sebagai berikut.</p> <p>1. Analisis data hasil validasi</p> <p>2. Uji keefektifan internal hasil belajar peserta didik</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Sumber Data	Metode Penelitian
	Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember	Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember	peserta didik		Uji respon peserta didik

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 2.1 Hasil Wawancara Guru Kelas IV A

Nama Guru : Anggita Rasulyah, S.Pd.

Nama Sekolah: SDN Suco 02

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Selama ini ibu/bapak mengalami kendala dalam proses dan penyampaian materi pembelajaran, dan bagaimana solusinya ?	Kendalanya terdapat beberapa peserta didik sulit dikondisikan ketika diminta untuk mengamati gambar
2	Apakah ibu/bapak pernah menggunakan media pembelajaran ?	Pernah
3	Media apa yang ibu/bapak gunakan dalam mengajarkan keberagaman budaya ?	Menggunakan media gambar cetak dan tabel keragaman dengan menyesuaikan materi yang akan dibahas
4	Menurut ibu/bapak seberapa besar manfaat penggunaan media dalam pembelajaran di kelas ?	Sangat besar sekali, karena apabila menggunakan media pembelajaran, perhatian peserta didik akan lebih berpusat.
5	Bagaimana karakteristik peserta didik di sekolah ini?	Bermacam-macam ada yang sangat mudah mengerti sekali menerangkan dan ada juga yang berkali-kali menerangkan baru mengerti.
6	Menurut bapak/ibu, bagaimanakah pengetahuan siswa terkait kearifan lokal yang ada di Kabupaten Jember?	Di SD ini masih banyak peserta didik yang belum mengetahui kearifan lokal Jember dan pembelajaran berbasis kearifan lokal di kelas IV belum diterapkan pada mata pelajaran IPAS
7	Menurut bapak/ibu, bagaimana jika kearifan lokal Jember diajarkan kepada peserta didik	Lebih baik diajarkan karena peserta didik akan lebih mengetahui keragaman budaya yang ada di Jember

Jember, 26 Juni 2023

Narasumber

Guru kelas IV SDN Suco 02


ANGGITA RASULYAH, S.Pd

Pewawancara



Indah Khofifah N.P

Lampiran 2.2 Hasil Wawancara Guru Kelas IV B

Nama Guru : Tyas April Lia, S.Pd.

Nama Sekolah: SDN Suco 02

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Selama ini ibu/bapak mengalami kendala dalam proses dan penyampaian materi pembelajaran, dan bagaimana solusinya ?	Kendalanya selama pembelajaran saya yang dalam pembelajaran IPAS tidak pernah menggunakan media apapun, saya biasanya menggunakan media buku lalu saya jelaskan sendiri
2	Apakah ibu/bapak pernah menggunakan media pembelajaran ?	Tidak pernah, saya hanya menggunakan media buku kemudian saya jelaskan sendiri
3	Media apa yang ibu/bapak gunakan dalam mengajarkan keberagaman budaya ?	Media buku
4	Menurut ibu/bapak seberapa besar manfaat penggunaan media dalam pembelajaran di kelas ?	Sangat besar sekali, karena apabila perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
5	Bagaimana karakteristik peserta didik di sekolah ini?	ada yang mudah mengerti dan ada juga yang berkali-kali baru mengerti.
6	Menurut bapak/ibu, bagaimanakah pengetahuan siswa terkait kearifan lokal yang ada di Kabupaten Jember?	Kebanyakan peserta didik belum ada yang mengetahui terkait dengan keragaman-keragaman yang ada di sekitarnya
7	Menurut bapak/ibu, bagaimana jika kearifan lokal Jember diajarkan kepada peserta didik	Alangkah baiknya peserta didik dikenalkan dengan kebudayaan yang ada disekitar tempat tinggal agar peserta didik dapat mengenal apa saja kearifan lokal yang ada di daerah Jember

Jember, 26 Juni 2023

Narasumber

Guru kelas IV B SDN Suco 02


Tyas April Lia, S.Pd
NIP. 19910409 201903 2 023

Pewawancara



Indah Khofifah N.P

Lampiran 2.3 Hasil Wawancara Peserta Didik

Nama Guru : A.S.A

Nama Sekolah : SDN Suco 02

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda kesulitan memahami materi dalam pembelajaran di sekolah ?	Iya sering kesulitan memahami
2	Apa kesulitan yang anda rasakan saat belajar?	Kesulitan memahami materi
3	Biasanya guru menggunakan media apa dalam mengajar?	Biasanya menggunakan buku peserta didik dan media gambar yang dicetak
4	Apakah dengan guru menggunakan media tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan?	Iya kadang-kadang
5	Bagaimana guru anda dalam mengajar di kelas?	Biasanya bu guru menjelaskan materi kemudian menyuruh untuk mengerjakan soal dan kadang juga kerja kelompok
6	Apakah anda sudah diajarkan mengenai kearifan lokal?	Belum pernah
7	Sebelumnya anda sudah mengetahui budaya-budaya lokal yang ada di daerah tempat tinggal anda?	Belum tahu

Jember, 26 Juni 2023

Pewawancara



Indah Khofifah N.P

Lampiran 3. Observasi

Lampiran 3.1 Observasi kelas IV A

No	Nama	Aspek yang diamati					
		Peserta didik memperhatikan penjelasan guru		Peserta didik bertanya dalam kegiatan pembelajaran		Mengerjakan tugas yang diberikan	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Alfani		✓		✓	✓	
2	Saini		✓		✓	✓	
3	Alfiyatul		✓		✓	✓	
4	Aqila	✓		✓		✓	
5	Asiva		✓	✓		✓	
6	Bagas		✓		✓	✓	
7	Dewi		✓	✓		✓	
8	Dwi		✓		✓	✓	
9	Hafizah	✓			✓	✓	
10	Ike		✓		✓	✓	
11	Ikkilah	✓			✓	✓	
12	Rasyid		✓		✓	✓	
13	Fiko		✓	✓		✓	
14	Putra	✓		✓		✓	
15	Raihan.		✓		✓	✓	
16	Rara		✓		✓	✓	
17	Aisyatul		✓	✓		✓	
18	Ardila		✓		✓	✓	


Keterangan :

Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan : 18


Peserta didik memperhatikan penjelasan guru : 4

Peserta didik terdiam tidak bertanya dalam kegiatan pembelajaran : 12

Guru kelas IV SDN Suco 02


ANGGITA RASULYAH, S.Pd

Peneliti


Indah Khofifah N.P

Lampiran 3.1 Observasi kelas IV B

No	Nama	Aspek yang diamati					
		Peserta didik memperhatikan penjelasan guru		Peserta didik bertanya dalam kegiatan pembelajaran		Mengerjakan tugas yang diberikan	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Fadlillah		✓		✓	✓	
2	Agung	✓			✓	✓	
3	Amelia		✓		✓		✓
4	Arifatur		✓		✓	✓	
5	Dzakira	✓			✓		✓
6	Iklil		✓	✓		✓	
7	Arga		✓	✓		✓	
8	Alby	✓			✓		✓
9	Arifin		✓		✓	✓	
10	Lintang		✓	✓		✓	
11	Sobri		✓		✓	✓	
12	Nurdiana	✓			✓	✓	
13	Serilia		✓		✓	✓	
14	Kartika		✓		✓	✓	
15	Ufairah	✓			✓	✓	
16	Zahra		✓		✓	✓	
17	Holifatul		✓			✓	
18	Tina		✓		✓	✓	

Keterangan :

Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan : 15

Peserta didik memperhatikan penjelasan guru : 13

Peserta didik terdiam tidak bertanya dalam kegiatan pembelajaran : 15

Guru kelas IV B SDN Suco 02

Peneliti



Indah Khoffah N.P

Lampiran 4. *Need Asesment* Peserta didik**Lampiran 4.1 *Need Asesment* Peserta Didik**

Angket Kebutuhan Siswa

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Langkah menjawabnya adalah memberikan tanda (x) pada jawaban yang sama dengan apa yang kalian rasakan.

1. Apakah anda senang belajar sambil bermain ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

2. Model permainan apa yang saat ini anda senangi?
 - a. Permainan tradisional
 - b. Permainan modern

3. Permainan tradisional apa yang saat ini anda senangi?
 - a. Permainan monopoli
 - b. Permainan ular tangga

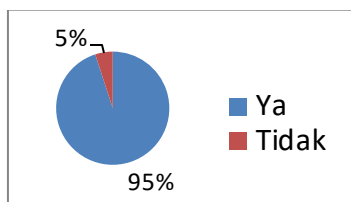
4. Apakah anda mengenal permainan tersebut?
 - a. Ya
 - b. Tidak

5. Apakah anda masih senang bermain permainan tersebut?
 - a. Ya
 - b. Tidak

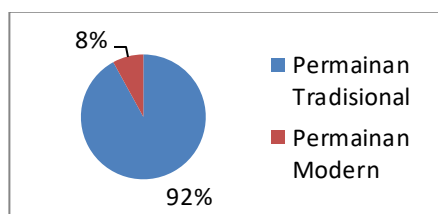
6. Apakah anda saat ini masih bisa memainkan permainan tersebut?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 4.1 Hasil Perhitungan *Need Asesment* Peserta Didik

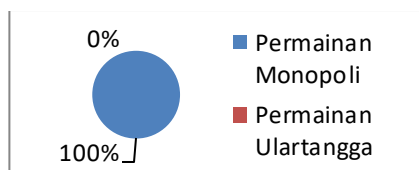
1. Apakah anda senang belajar sambil bermain ?



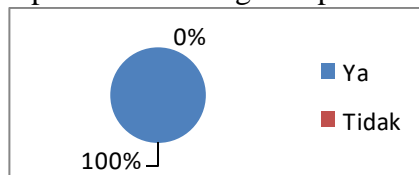
2. Model permainan apa yang saat ini anda senangi?



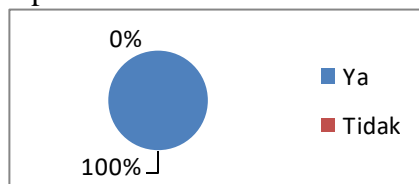
3. Permainan tradisional apa yang saat ini anda senangi?



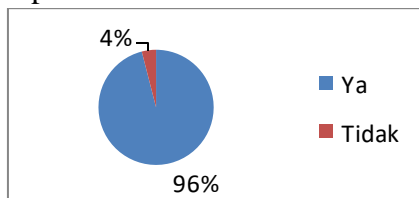
4. Apakah anda mengenal permainan tersebut?



5. Apakah anda masih senang bermain permainan tersebut?



6. Apakah anda saat ini masih bisa memainkan permainan tersebut?



Lampiran 4.3 Data Need Asesment Peserta didik

Nama	Kelas	Sekolah	
<p>Angket Kebiasaan Siswa</p> <p>Nama: <u>Alia Qur'esh Husna</u></p> <p>Kelas: <u>IV</u></p> <p>Sekolah: <u>SDN Lagrodya</u></p> <p>Langkah memahaminya adalah memberikan tanda (x) pada jawaban yang sama dengan apa yang kalian rasakan</p> <p>1. Apakah anda mengetahui permainan edukatif? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input checked="" type="checkbox"/> Tidak</p> <p>2. Apakah anda mengenal permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>3. Apakah anda menyukai permainan ulir tangga saat ini? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>4. Apakah anda masih bisa memainkan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>5. Apakah masih senang bermain dengan menggunakan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>6. Apakah anda masih sering bermain permainan ulir tangga di rumah maupun di sekolah? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p>	<p>Angket Kebiasaan Siswa</p> <p>Nama: <u>Selvi Anggraini</u></p> <p>Kelas: <u>IV</u></p> <p>Sekolah: <u>SDN SUCO</u></p> <p>Langkah memahaminya adalah memberikan tanda (x) pada jawaban yang sama dengan apa yang kalian rasakan</p> <p>1. Apakah anda mengetahui permainan edukatif? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>2. Apakah anda mengenal permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>3. Apakah anda menyukai permainan ulir tangga saat ini? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>4. Apakah anda masih bisa memainkan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>5. Apakah masih senang bermain dengan menggunakan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>6. Apakah anda masih sering bermain permainan ulir tangga di rumah maupun di sekolah? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p>	<p>Angket Kebiasaan Siswa</p> <p>Nama: <u>M. Fokis, Akbar, Ibnu, Farhan</u></p> <p>Kelas: <u>IV</u></p> <p>Sekolah: <u>SDN SUCO</u></p> <p>Langkah memahaminya adalah memberikan tanda (x) pada jawaban yang sama dengan apa yang kalian rasakan</p> <p>1. Apakah anda mengetahui permainan edukatif? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>2. Apakah anda mengenal permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>3. Apakah anda menyukai permainan ulir tangga saat ini? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>4. Apakah anda masih bisa memainkan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>5. Apakah masih senang bermain dengan menggunakan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>6. Apakah anda masih sering bermain permainan ulir tangga di rumah maupun di sekolah? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p>	<p>Angket Kebiasaan Siswa</p> <p>Nama: <u>M. Fauzan Rusyro</u></p> <p>Kelas: <u>IV</u></p> <p>Sekolah: <u>SDN Gempur, CI</u></p> <p>Langkah memahaminya adalah memberikan tanda (x) pada jawaban yang sama dengan apa yang kalian rasakan</p> <p>1. Apakah anda mengetahui permainan edukatif? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>2. Apakah anda mengenal permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>3. Apakah anda menyukai permainan ulir tangga saat ini? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>4. Apakah anda masih bisa memainkan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>5. Apakah masih senang bermain dengan menggunakan permainan ulir tangga? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>6. Apakah anda masih sering bermain permainan ulir tangga di rumah maupun di sekolah? <input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak</p>

Lampiran 5. Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IV**Lampiran 5.1 Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IVA**

No.	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Ahmad Alfani	45
2.	Ahmad Saini	45
3.	Alfiyatul M.	70
4.	Aqila Aqwa Qirania	75
5.	Asiva Ramadani	66
6.	Bagus Styo Hafi	70
7.	Dewi Sinta Ayu C.	70
8.	Dwi septi Q. A	50
9.	Hafizah Wahyu R.	66
10.	Ike Nurul Kumala	75
11.	Ikkilah Septiya F.D	55
12.	M. Abdul Rasyid	54
13.	Muhammad Fiko R.	66
14.	Putra	79
15.	Raihan H.	58
16.	Rara Wati Didayati	79
17.	Aisyatul	79
18.	Ardila	62

Lampiran 5.2 Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IVB

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Achmad Fadlillah A.	60
2.	Agung Candra Vilani	60
3.	Amelia Febrianti	40
4.	Arifatur Rohman	75
5.	Dzakira Hazna D.	80
6.	Ikil Mahya Ihsani	60
7.	Moch. Arga Saputra	50
8.	Muhammad Alby B.	60
9.	Muhammad arifin	70
10.	Muhammad Lintang	70
11.	Muhammad Sobri	40
12.	Nurdiana Kamila	80
13.	Serilia Meisila	40
14.	Tri Kartika Karisma	40
15.	Ufairah Nur Afifah	70
16.	Zahra Fairuz	70
17.	Sitti Holifatul R.	60
18.	Sulis Tina	70

Lampiran 6. Data Hasil Validasi

Lampiran 6.1 Hasil Validasi

Analisis Hasil Uji Kevalidan Media

No.	Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Skor Validator	Skor Rerata
1	Media	1	4	4
		2	4	4
		3	4	4
		4	4	4
		5	4	4
		6	5	5
		7	5	5
		8	5	5
		9	4	4
		10	4	4
Total			43	43

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{43}{50} \times 100$$

$$Valpro = 0,86 \times 100$$

$$Valpro = 86$$

Analisis Hasil Uji Kevalidan Bahasa Ular Tangga

No.	Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Skor Validator	Skor Rerata
2	Bahasa	1	4	4
		2	5	5
		3	5	5
		4	5	5
		5	5	5
		6	5	5
		7	5	5
		8	5	5
		9	5	5
		10	5	5
Total			49	49

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{49}{50} \times 100$$

$$Valpro = 0,98 \times 100$$

$$Valpro = 98$$

Analisis Hasil Uji Kevalidan Bahasa Ular Tangga

No.	Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Skor Validator	Skor Rerata
3	Materi	1	5	5
		2	4	4
		3	5	5
		4	4	4
		5	5	5
		6	5	5
		7	5	5
		8	4	4
		9	5	5
		10	5	5
Total			47	47

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{47}{50} \times 100$$

$$Valpro = 0,94 \times 100$$

$$Valpro = 94$$

Hasil tersebut, kemudian dikaitkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, sehingga dalam aspek media, bahasa dan materi termasuk dalam kategori Sangat layak, karena berada dalam rentangan skor $81 \leq Valpro \leq 100$.

Lampiran 6.2 Validasi Produk Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER**

Sekolah Penelitian : SDN Suco 02 Jember
Kelas : IV (Empat)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab : Indonesiaku kaya Budaya
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Data Validator

Nama :
Sekolah/ Instansi :

Petunjuk Penilaian

1. Kepada Bapak/ Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda!

2. Berilah skor 1-5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut!

Skor 1 = Sangat kurang baik

Skor 2 = Kurang baik

Skor 3 = Cukup baik

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Sangat baik

No	Komponen yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penyajian						
1.	Menarik				✓	
2.	Visual yang disajikan membantu pemahaman				✓	
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan ular tangga				✓	
Kegrafikan						
4.	Daya tarik visual				✓	
5.	Penampilan sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓	
6.	Pengaturan letak/ tata ruang				✓	
7.	Ukuran dan jenis huruf sesuai				✓	
8.	Kejelasan sistem penomoran				✓	
9.	Kesesuaian antara ilustrasi dengan konteks				✓	
10.	Ilustrasi yang memadai				✓	

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) media pembelajaran ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran :

.....

.....

Jember, 05 - 02 - 2023

Validator

(.....)

Lampiran 6.3 Validasi Produk Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER**

Sekolah Penelitian : SDN Suco 02 Jember
 Kelas : IV (Empat)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Bab : Indonesiaku kaya Budaya
 Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Data Validator

Nama :
 Sekolah/ Instansi :

Petunjuk Penilaian

1. Kepada Bapak/ Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda!
2. Berilah skor 1-5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut!
 Skor 1 = Sangat kurang baik
 Skor 2 = Kurang baik
 Skor 3 = Cukup baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 5 = Sangat baik

No	Komponen yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pemilihan kalimat mudah dipahami				✓	
2.	Bahasa yang digunakan memenuhi aspek keterbacaan					✓
3.	Pemilihan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
4.	Kesesuaian kalimat dengan taraf berfikir dan membaca peserta didik					✓
5.	Pemilihan bahasa yang komunikatif					✓
6.	Pemilihan kalimat tidak bermakna ganda					✓
7.	Kejelasan petunjuk dan arahan					✓
8.	Ketepatan struktur kalimat					✓
9.	Ketepatan ejaan yang digunakan					✓
10.	Kebenaran tata bahasa					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) media pembelajaran ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran : Instansinya dapat digunakan.

Jember, 1 Desember 2023

Validator
Andyji
 (Nindya At.....)

Lampiran 6.4 Validasi Produk Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER**

Sekolah Penelitian : SDN Suco 02 Jember
 Kelas : IV (Empat)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Bab : Indonesiaku kaya Budaya
 Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Data Validator

Nama :
 Sekolah/ Instansi :

Petunjuk Penilaian

1. Kepada Bapak/ Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda!
2. Berilah skor 1-5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut!
 Skor 1 = Sangat kurang baik
 Skor 2 = Kurang baik
 Skor 3 = Cukup baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 5 = Sangat baik

No	Komponen yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Kedalaman materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Keakuratan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam ular tangga					✓
4.	Keakuratan soal yang disajikan dalam kartu soal ular tangga				✓	
5.	Ketepatan konsep substansi materi dalam kartu materi ular tangga					✓
6.	Kesesuaian dengan ilmu pengetahuan saat ini					✓
7.	Kesesuaian dengan situasi dan tingkat perkembangan peserta didik					✓
8.	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf				✓	
9.	Bagian-bagian tersusun secara logis berurutan					✓
10.	Keterkaitan dengan permasalahan sehari-hari					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) media pembelajaran ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
- ③ Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran :

.....

.....

Jember, 29 November 2023

Validator


 (ANGGITA RATULYAH, S.Pd.)

Lampiran 7.2 Tabulasi Hasil Angket Uji Coba Penggunaan Desain Produk

Analisis Hasil Uji Coba Penggunaan pada 20 Peserta Didik SDN Tamansari 01

No	Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Komentar
		F	%	F	%	
1	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	20	100	0	0	Baik
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami	18	90	2	20	Baik
3	Materi pembelajaran dalam media pembelajaran mudah dipahami	20	100	0	0	Baik
4	Gambar dan ilustrasi yang ada dalam media pembelajaran sangat menarik	20	100	0	0	Baik
5	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas	19	95	1	20	Baik
6	Tampilan dan kombinasi warna pada media pembelajaran sangat menarik	17	85	3	15	Baik
7	Materi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan kearifan lokal Jember	17	85	3	15	Baik
8	Belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember memberi semangat untuk belajar	20	100	0	0	Baik
9	Belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember sangat menyenangkan	20	100	0	0	Baik
10	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami	20	100	0	0	Baik

Lampiran 8. Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik**Lampiran 8.1 Lembar Angket Respon Peserta Didik**

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN SUCO 02 JEMBER**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Anda secara lengkap!
2. Sebelum mengisi angket ini, pastikan Anda sudah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk peserta didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember.
3. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket ini!
4. Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan!

Skor 1 = Tidak sesuai

Skor 2 = Kurang sesuai

Skor 3 = Cukup sesuai

Skor 4 = Sesuai

Skor 5 = Sangat sesuai

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami					
2.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami					
3.	Materi pembelajaran dalam media pembelajaran mudah dipahami					
4.	Gambar dan ilustrasi yang ada dalam media pembelajaran sangat menarik					
5.	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas					
6.	Tampilan dan kombinasi warna pada media pembelajaran sangat menarik					
8.	Materi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan kearifan lokal Jember					
9.	Belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember memberi semangat untuk belajar					
10.	Belajar menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal Jember sangat menyenangkan					

Komentar:

.....

.....

.....

Lampiran 8.2 Validasi Angket Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER**

Sekolah Penelitian : SDN Suco 02 Jember
Kelas : IV (Empat)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab : Indonesiaku kaya Budaya
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Data Validator

Nama : Dyah Ayu P. S. M. S.
Sekolah/ Instansi : PPSD PKIP ONTO

Petunjuk Penilaian

- Kepada Bapak/ Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda!
- Berilah skor 1-5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut!
 - Skor 1 = Sangat kurang baik
 - Skor 2 = Kurang baik
 - Skor 3 = Cukup baik
 - Skor 4 = Baik
 - Skor 5 = Sangat baik

No	Komponen yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas				✓	
2.	Pernyataan pada angket dapat mendeskripsikan pendapat peserta didik mengenai media ular tangga				✓	
3.	Kaliamat pernyataan pada angket menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓		
4.	Kalimat pernyataan pada angket sesuai dengan perkembangan peserta didik					✓
5.	Kalimata pernyataan pada angket menggunakan bahasa yang komunikatif					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) media pembelajaran ini:

- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- 3 Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran : lengkap ke dalam bentuknya

Jember, 10 Nov 2023
Validator

(Dyah Ayu P.)

Lampiran 8.3 Validasi Angket Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEMBER**

Sekolah Penelitian : SDN Suco 02 Jember
Kelas : IV (Empat)
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab : Indonesiaku kaya Budaya
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Data Validator

Nama :
Sekolah/ Instansi :

Petunjuk Penilaian

1. Kepada Bapak/ Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda!
2. Berilah skor 1-5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut!

Skor 1 = Sangat kurang baik
Skor 2 = Kurang baik
Skor 3 = Cukup baik
Skor 4 = Baik
Skor 5 = Sangat baik

No	Komponen yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas					✓
2.	Pernyataan pada angket dapat mendeskripsikan pendapat peserta didik mengenai media ular tangga				✓	
3.	Kalimat pernyataan pada angket menggunakan bahasa yang baik dan benar					✓
4.	Kalimat pernyataan pada angket sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓	
5.	Kalimat pernyataan pada angket menggunakan bahasa yang komunikatif					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) media pembelajaran ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
- ③ Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Saran :

.....

Jember, 2023

Validator


(ANEGITA RUSULYAH, S.Pd.)

Lampiran 8.4 Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik

Analisis Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian		Skor Rerata	Nilai skala 1-100
		V1	V2		
1.	1	4	5	4,5	90
2.	2	4	4	4	80
3.	3	4	5	4,5	90
4.	4	5	4	4,5	90
5.	5	5	5	5	100
Total		21	23	22,5	90

Keterangan:

V1 (Validator 1) : Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si

V2 (Validator 2) : Anggita Rasulyah, S.Pd.

Berdasarkan data pada tabel analisis hasil validasi angket respon peserta didik, maka nilai kelayakan angket tersebut dapat dihitung menggunakan rumus yang ada.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{22,5}{25} \times 100$$

$$Valpro = 0,9 \times 100$$

$$Valpro = 90$$

Diketahui bahwa hasil validasi angket respon peserta didik memiliki nilai kelayakan 90. Nilai tersebut masuk dalam kategori **Sangat Layak**, sehingga angket respon peserta didik tersebut layak diujikan kepada peserta didik.

Lampiran 9. Hasil Validasi Instrumen Tes

Lampiran 9.1 Hasil Validasi Instrumen Tes (Validator 1)

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA INSTRUMEN TES

Sekolah Penelitian : SDN Suco 02 Jember
 Kelas : IV (Empat)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Bab : Indonesiaku kaya Budaya
 Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Data Validator

Nama : *Dyah Ayu Puspita Wijayanti, S.Pd, M.Pd*
 Sekolah/ Instansi : *BESD FKIP UNES*

Petunjuk Penilaian

1. Kepada Bapak/ Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda.
2. Berilah skor 1-5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut!

Skor 1 = Sangat kurang baik
 Skor 2 = Kurang baik
 Skor 3 = Cukup baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 5 = Sangat baik

No	Komponen yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Petunjuk						
1.	Pernyataan petunjuk jelas					✓
2.	Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda					✓
Isi						
3.	Kesesuaian soal dengan capaian dan tujuan pembelajaran					✓
4.	Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal					✓
5.	Soal yang disajikan menggalang kemampuan awal peserta didik					✓
6.	Maksud soal dirumuskan dengan jelas					✓
7.	Kesesuaian soal dengan jenjang kemampuan yang dinilai yaitu ranah kognitif (C1, C2, C3, dan C4)					✓
Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aida bahasa Indonesia					✓
9.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda					✓
10.	Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) instrument tes ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir pada kolom saran berikut.

Saran: *lengkap ke Dimp. berikutnya*

Jember, 21 Nov 2023

Validator

Dyah Ayu P.

Lampiran 9.2 Hasil Validasi Instrumen Tes (Validator 2)

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI INSTRUMEN TES

Sekolah Penelitian : SDN Suco 02 Jember
 Kelas : IV (Empat)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Bab : Indonesiaku kaya Budaya
 Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Data Validator

Nama :
 Sekolah/ Instansi :

Petunjuk Penilaian

1. Kepada Bapak/ Ibu yang terhormat, berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat anda!
2. Berilah skor 1-5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut!

Skor 1 = Sangat kurang baik
 Skor 2 = Kurang baik
 Skor 3 = Cukup baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 5 = Sangat baik

No	Komponen yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Petunjuk						
1.	Pernyataan petunjuk jelas					✓
2.	Petunjuk tidak menimbulkan makna ganda					✓
Isi						
3.	Kesesuaian soal dengan capaian dan tujuan pembelajaran				✓	
4.	Soal yang disajikan menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal					✓
5.	Soal yang disajikan menggalli kemampuan awal peserta didik					✓
6.	Maksud soal dirumuskan dengan jelas				✓	
7.	Kesesuaian soal dengan jenjang kemampuan yang dinilai yaitu ranah kognitif (C1, C2, C3, dan C4)					✓
Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan aidah bahasa Indonesia					✓
9.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				✓	
10.	Kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					✓

Kesimpulan penilaian secara umum (lingkari salah satu yang sesuai) instrument tes ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan revisi
- ② Dapat digunakan dengan revisi
3. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon Bapak/ Ibu untuk menuliskan butir-butir pada kolom saran berikut.

Saran: soal yang disajikan sudah jelas, sesuai dan komuni katif, hanya tata letak penulisannya yang harus di perbaiki

Jember, 23 November 2023

Validator

(ANEGITA BASULYAH, S.Pd)

Lampiran 9.3 Hasil Validasi Instrumen Tes

Analisis Hasil Validasi Instrumen Tes						
No.	Aspek Penilaian	Nomor Pertanyaan	Skala Penilaian		Skor rerata	Nilai skala 1-100
			V1	V2		
1.	Petunjuk	1	4	5	4,5	90
		2	4	5	4,5	90
2.	Isi	1	4	4	4	80
		2	5	5	5	100
		3	5	5	5	100
		4	5	4	4,5	90
		5	4	4	4	80
3.	Bahasa	1	4	5	4,5	90
		2	5	4	4,5	90
		3	5	5	5	100
Total			45	46	45,5	910

Keterangan:

V1 (Validator 1) : Dyah Ayu Puspitaningrum, S.E., M.Si

V2 (Validator 2) : Anggita Rasulyah, S.Pd.

Berdasarkan data pada tabel analisis hasil validasi instrumen tes, maka nilai kelayakan soal *posttest* dapat dihitung menggunakan rumus yang ada.

$$Valpro = \frac{srt}{smt} \times 100$$

$$Valpro = \frac{45,5}{50} \times 100$$

$$Valpro = 0,91 \times 100$$

$$Valpro = 91$$

Diketahui bahwa hasil validasi soal *posttest* memiliki nilai kelayakan 91. Nilai tersebut masuk dalam kategori **Sangat Layak**, sehingga soal *posttest* tersebut layak diujikan kepada peserta didik.

Lampiran 10. Instrumen Tes

Lampiran 10.1 Kisi-kisi Instrumen Tes

KISI-KISI SOAL TES

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia
Bab	: Indonesiaku Kaya Budaya	Bentuk Soal	: Pilihan Ganda
Kelas	: IV	Jumlah Soal	: 40 butir

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Jenjang Kemampuan	Nomor Soal
Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat	Peserta didik dapat mengetahui berbagai kearifan lokal Jember dengan tepat	Disajikan gambar/soal, peserta didik dapat menunjukkan makanan khas Jember.	C2	1, 22, 26
		Disajikan gambar/soal, peserta didik dapat menunjukkan tarian tradisional khas Jember	C2	15
		Disajikan soal, peserta didik dapat menunjukkan tradisi adat Jember.	C2	19

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Jenjang Kemampuan	Nomor Soal
ini.		Disajikan gambar/ soal, peserta didik dapat menunjukkan seni pertunjukkan khas Jember.	C2	18, 23, 27
		Disajikan gambar/soal, peserta didik dapat menunjukkan iringan musik tari tradisioal jember	C2	3
	Peserta didik dapat mengidentifikasi kearifan lokal Jember dengan tepat.	Disajikan soal, peserta didik dapat menjelaskan sejarah diselenggarakannya tari khas Jember.	C2	7
		Disajikan gambar, peserta didik dapat menjelaskan tujuan diselenggarakannya tradisi adat Jember dan festival khas Jember.	C2	10, 13
		Disajikan soal, peserta didik dapat menguraikan keunikan festival khas Jember	C4	24
		Disajikan soal, peserta didik dapat memilih motif batik dan menyebutkan ciri khas Batik Jember	C1	9,
		Disajikan gambar/soal, peserta didik dapat menjelaskan keunikan ciri khas pakaian batik Jember.	C2	20, 14
		Disajikan soal, peserta didik dapat menyebutkan cara penyajian makanan khas Jember.	C1	12, 17

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Jenjang Kemampuan	Nomor Soal
		Disajikan soal, peserta didik dapat menentukan alat musik untuk mengiringi tari tradisional Jember.	C3	8
	Peserta didik mampu mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia dengan benar.	Disajikan soal, peserta didik dapat menguraikan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C4	5
		Disajikan soal, peserta didik dapat menjelaskan faktor material bangunan tradisional khas Jember.	C2	28
	Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya dengan tepat.	Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.	C4	4, 21
		Diberikann soal, peserta didik dapat menentukan cara melestarikan kebudayaan daerah di lingkungannya.	C3	6, 11, 25
		Disajikan soal, peserta didik dapat mengetahui manfaat dari sikap menghargai keberagaman.	C1	2, 16

Lampiran 10.2 Lembar Soal Instrumen Tes
SOAL TES

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Tanggal :

Petunjuk Pengerjaan Soal

- **Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!**
- **Bacalah dengan teliti setiap soal yang dikerjakan!**
- **Tanyakan pada guru jika ada soal yang kurang dipahami!**

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan makanan khas berikut!

- 1) Pempek
- 2) Proll tape
- 3) Jenang waluh
- 4) Gudeg
- 5) Suwar-suwir

Makanan khas Jember ditunjukkan oleh nomor

- | | |
|------------------|------------------|
| a. 1), 3) dan 4) | c. 1), 2) dan 5) |
| b. 1), 2) dan 5) | d. 2), 3) dan 5) |
2. Manfaat dari sikap menghargai keberagaman di Indonesia adalah
- a. Memecah belah persatuan
 - b. Dibenci oleh semua orang
 - c. Saling bertengkar dengan suku lain
 - d. Meningkatkan persatuan dan kesatuan

3. Berikut ini adalah ciri khas Tari Lahbako yaitu musik pengiringnya yang berupa
 - a. Musik gamelan dari besi
 - b. Musik patrol dari gendang
 - c. Musik gamelan dari kuningan
 - d. Musik patrol dari bambu
4. Di bawah ini yang termasuk perilaku menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungan adalah
 - a. Berpartisipasi dalam acara tradisi yang digelar di desa
 - b. Tidak mau mencoba makanan khas suku Madura yang ada di Jember
 - c. Menjauhi teman yang berbeda agama
 - d. Mengejek teman yang mengikuti lomba tari Lahbako
5. Berikut adalah faktor yang menyebabkan keberagaman di Jember, **kecuali**
 - a. Jember terletak di ujung timur pulau Jawa dan berbatasan langsung dengan selat Bali
 - b. Keadaan alam yang berbeda-beda di setiap wilayah Jember
 - c. Terdapat beragam suku yang menjadi penduduk Jember
 - d. Sering mendapatkan gelar Internasional
6. Cara melestarikan kebudayaan daerah jember yaitu
 - a. Mengikuti sanggar tari di Jember
 - b. Mengoleksi pakaian model luar negeri
 - c. Mengejek teman yang memakai baju batik labako
 - d. Tidak mau mengikuti ekstrakurikuler tari Lahbako
7. Kesenian Jember yang diselenggarakan sebagai bentuk syukur dan juga apresiasi kepada para petani tembakau adalah
 - a. Tari Gandrung
 - b. Tari Cengkir Gading
 - c. Tari Jaipong
 - d. Tari Lahbako

8. Perhatikan gambar berikut!



Sumber: <https://bit.ly/3QutpTW>

Nama alat musik yang mengiringi musik patrol sesuai gambar di atas adalah

....

- | | |
|-----------|--------------|
| a. Bedug | c. Tamborin |
| b. Kecapi | d. Kentongan |
9. Batik daun tembakau berasal dari daerah
- | | |
|---------------|---------------|
| a. Yogyakarta | c. Jember |
| b. Jambi | d. Kalimantan |
10. *Jember Fashion Carnival* (JFC) merupakan acara seni budaya tahunan yang diselenggarakan pemerintah Kabupaten Jember, Jawa Timur dengan tujuan
- | |
|---|
| a. Menumbuhkan potensi kreatif daerah |
| b. Memberikan modal bagi pengusaha kreatif |
| c. Menyeragamkan produk ekonomi kreatif daerah |
| d. Menunjukkan eksistensi potensi daerah tingkat nasional |
11. Mengikuti festival Jember merupakan salah satu bentuk sikap
- | |
|-----------------------------------|
| a. Melestarikan kebudayaan daerah |
| b. Mencela kebudayaan daerah |
| c. Menghargai kebudayaan daerah |
| d. Merusak kebudayaan daerah |
12. Penyajian suwar-suwir hampir mirip dengan dodol, namun terbuat dari bahan dasar
- | | |
|------------|-----------|
| a. Yoghurt | c. Ketela |
| b. Mentega | d. Tape |

13. Perhatikan gambar berikut!



Sumber: <https://bit.ly/3Os67vn>

Tujuan diselenggarakannya tradisi tersebut adalah

- a. Membuat hasil panen ikan melimpah
 - b. Mengusir pengaruh jahat atau pagebluk yang ada di desa
 - c. Meminta pertolongan untuk ibu yang mengandung
 - d. Menyambut turunnya dewa di bumi
14. Batik Jember memiliki karakteristik yang unik dan menjadi keunggulan serta pembela antara jenis batik lainnya. Keunikan yang menjadi pembeda dalam batik Jember adalah
- a. Memiliki motif kekayaan laut
 - b. Memiliki motif daun tembakau yang dominan
 - c. Memiliki motif ornament-ornamen keratin
 - d. Memiliki motif geometris
15. Perhatikan gambar berikut!



Sumber: <https://bit.ly/3KAHCLi>

Nama kesenian pada gambar di atas yaitu

- | | |
|-----------------------|-------------|
| a. Tari lahbako | c. Saman |
| b. Can macanan kadduk | d. Gandrung |

16. Manfaat sikap saling menghargai antar keragaman budaya adalah sebagai berikut, *kecuali*
- Terciptanya kehidupan yang aman dan damai
 - Setiap orang akan saling menghargai budaya
 - Kehidupan masyarakat terpecah-belah
 - Memiliki sikap toleransi yang tinggi
17. Penyajian makanan Prol tape dapat dikreasikan dengan bahan lain, seperti
- Keju dan kismis
 - Kopi dan keju
 - Kacang dan selada
 - Gandum dan biji kopi
18. Perhatikan gambar berikut!



Sumber: <https://bit.ly/4541dLU>

Nama kebudayaan pada gambar di atas adalah

- Ondel-ondel
 - Can macanan kadduk
 - Tak-buta'an*
 - Reog
19. Berikut yang merupakan tradisi adat Jember adalah
- Petik laut
 - Kebo-keboan
 - Ngaben
 - Bakar batu
20. Perhatikan gambar berikut!



Sumber: dokumen pribadi

Keunikan yang terdapat dalam motif batik tersebut adalah

- Motif kupu-kupu tembakau
- Motif kopi, kakao, dan tembakau
- Motif kopi, kakao dan buah naga
- Motif kakao, batu alam, dan tembakau

21. Rizal berasal dari suku Bali, sedangkan Lisa berasal dari suku Madura. Sikap yang ditunjukkan Rizal dan Lisa adalah

- | | |
|--------------------|----------------------|
| a. Saling menjauhi | c. Saling menghargai |
| b. Saling mencaci | d. Saling mengejek |

22. Perhatikan gambar berikut!



Sumber: dokumen pribadi

Nama makanan khas pada gambar diatas adalah

- | | |
|---------------|----------------|
| a. Bakpia | c. Gudeg |
| b. Rujak soto | d. Suwar-suwir |

23. Kesenian yang menggunakan properti barongan wajah harimau yang menutupi seluruh kepala penari dan badannya tertutup jubah adalah

- | | |
|-----------------------|----------------|
| a. Reog Ponorogo | c. Kuda kepang |
| b. Can macanan kaddu' | d. Rengkong |

24. *Jember Fasion Carnival* (JFC) memiliki daya tarik tersendiri bagi para wisatawan, hal ini dikarenakan JFC memiliki keunikan salah satunya adalah

- Busana yang digunakan terbuat dari bahan seadanya untuk menunjang nilai estetika dari busana itu sendiri
- Festival budaya yang memadukan seni musik
- Busana yang digunakan biasanya menggunakan kebaya
- Pertunjukan seni tari, musik, dan teter yang menceritakan kisah legendaris dari kerajaan

25. Bulan berkunjung ke Jember diadakan perlombaan tari tradisional untuk seluruh sekolah dasar di Jember. Kegiatan tersebut bertujuan untuk

- Memperebut kemenangan
- Melestarikan kebudayaan daerah
- Mengenalkan kebudayaan asing
- Menciptakan permusukan antar sekolah

26. Berikut yang merupakan makanan jenis tumbuhan biji-bijian seperti kacang kedelai yang terletak di Jalan Brawijaya Mangli, Kecamatan Kaliwates adalah....
- a. Edamame
 - b. Gandum
 - c. Jagung
 - d. Kacang hijau
27. Berikut ini yang bukan termasuk kesenian khas Jember adalah
- a. Jaranan
 - b. Can macanan kaddu'
 - c. Kuda kepang
 - d. Ludruk
28. Bangunan gudang Ataag menggunakan material utama daun tebu kering karena
- a. Banyak digunakan untuk peralatan dapur
 - b. Harga kayu sangat murah
 - c. Kayu tidak terlalu berat
 - d. Cocok dengan keadaan alam Jember dan mudah ditemui

KUNCI JAWABAN

1. b	11. a	21. c
2. d	12. d	22. d
3. b	13. a	23. b
4. a	14. b	24. b
5. a	15. a	25. b
6. a	16. c	26. a
7. d	17. a	27. c
8. d	18. b	28. d
9. c	19. a	
10. a	20. b	

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Lampiran 11.1 Tabel Persiapan Uji Validitas Instrumen Tes

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Faktor	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	faktor
1	Agil	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	4
2	Fauzan	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7
3	Fikrih	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
4	Fendi	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3
5	Femi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
6	Ila	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	M. Holili	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	5	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2
8	M. Haikal	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	5
9	Nadiva E.M	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
10	Nur Aisyah K.	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7
11	Nur Winda Y.	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	4	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3
12	Rafa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	6
13	Reza	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4
14	Riza Amalia	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	6
15	Riskiatal H.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6
16	Rian	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7
17	Sevinka	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4
18	Siti Anisatul F.	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	6
19	Septia Maufiroh	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	5
20	Vara H.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7
Jumlah		17	14	9	12	10	13	7	14	13	13	122	17	8	10	7	6	10	14	14	9	11	106
korelasi Faktor		-0,103	0,7801	0,3939	0,69459	0,603	0,5734	0,1942	0,6861	0,4831	0,528		0,6457	0,409	0,4657	0,581	0,4675	0,6055	0,6	0,5996	-0,22	0,50086	
Korelasi Total		-0,33	0,489	0,0898	0,44716	0,6169	0,5503	0,0963	0,544	0,4448	0,55		0,2697	0,362	0,5036	0,6243	0,4725	0,5665	0,695	0,544	-0,416	0,27711	
rtabel		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444
Keterangan		Tidak	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid		Tidak	Tidak	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak	Tidak	

No	Nama	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Faktor	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	faktor	Total
1	Agil	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	5	16
2	Fauzan	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	29
3	Fikrih	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	35
4	Fendi	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	7
5	Femi	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	34
6	Ila	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	3	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	11
7	M. Holili	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	4	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	3	14
8	M. Haikal	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	6	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	4	18
9	Nadiva E.M	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	23
10	Nur Aisyah K.	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	4	26
11	Nur Winda Y.	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5	13
12	Rafa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	31
13	Reza	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	12
14	Riza Amalia	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	28
15	Riskiatul H.	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	4	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	3	22
16	Rian	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	4	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7	25
17	Sevinka	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	6	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	26
18	Siti Anisatul F.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	5	23
19	Septia Maufiroh	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	3	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	4	18
20	Vara H.	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	31
Jumlah		7	10	15	13	3	10	18	8	7	12	103	11	10	11	13	10	13	6	16	12	9	111	442
Korelasi Faktor		-0,002	0,611	0,581	0,788	0,362	0,73	0,5456	0,6763	0,6182	0,6522		0,651	0,707	0,4206	0,675	0,2102	0,635	0,2377	0,4872	0,679	0,7317		
Korelasi Total		-0,207	0,554	0,545	0,55	0,365	0,466	0,5078	0,6964	0,7034	0,5114		0,4922	0,655	0,2012	0,5635	0,3903	0,59	0,3626	0,5099	0,46	0,558		
rtabel		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		
keterangan		Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		Valid	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid		

Lampiran 11.2 Ringkasan Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r tabel (N=20)	Kesimpulan
1	-0,103	-0,330	0,444	Tidak Valid
2	0,780	0,489	0,444	Valid
3	0,393	0,089	0,444	Tidak Valid
4	0,694	0,447	0,444	Valid
5	0,603	0,616	0,444	Valid
6	0,573	0,550	0,444	Valid
7	0,194	0,096	0,444	Tidak Valid
8	0,686	0,544	0,444	Valid
9	0,483	0,444	0,444	Valid
10	0,528	0,550	0,444	Valid
11	0,645	0,269	0,444	Tidak Valid
12	0,409	0,362	0,444	Tidak Valid
13	0,465	0,503	0,444	Valid
14	0,581	0,624	0,444	Valid
15	0,467	0,472	0,444	Valid
16	0,605	0,566	0,444	Valid
17	0,600	0,695	0,444	Valid
18	0,599	0,544	0,444	Valid
19	-0,220	-0,416	0,444	Tidak Valid
20	0,500	0,277	0,444	Tidak Valid
21	-0,002	-0,207	0,444	Tidak Valid
22	0,611	0,554	0,444	Valid
23	0,581	0,545	0,444	Valid
24	0,788	0,550	0,444	Valid
25	0,362	0,365	0,444	Tidak Valid
26	0,730	0,466	0,444	Valid
27	0,546	0,507	0,444	Valid
28	0,676	0,696	0,444	Valid
29	0,618	0,703	0,444	Valid
30	0,652	0,511	0,444	Valid
31	0,651	0,492	0,444	Valid
32	0,707	0,655	0,444	Valid
33	0,420	0,201	0,444	Tidak Valid
34	0,675	0,563	0,444	Valid
35	0,210	0,390	0,444	Tidak Valid
36	0,635	0,590	0,444	Valid
37	0,237	0,362	0,444	Tidak Valid
38	0,487	0,509	0,444	Valid
39	0,679	0,460	0,444	Valid
40	0,731	0,588	0,444	Valid

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba tes hasil belajar yang dilakukan di SDN Tamansari 01, mendapat 28 soal yang valid dan 12 soal yang tidak valid.

Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Lampiran 12.1 Tabel Persiapan Uji Reliabilitas Instrumen Tes

No	Nama	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	Jumlah(X)
1	Agil	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4
2	Fauzan	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	Fikrih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
4	Fendi	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
5	Femi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
6	Ila	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	5
7	M. Holili	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	5
8	M. Haikal	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	6
9	Nadiva E.M	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	8
10	Nur Aisyah K.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	9
11	Nur Winda Y.	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4
12	Rafa	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12
13	Reza	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
14	Riza Amalia	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
15	Riskiatul H.	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	7
16	Rian	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
17	Sevinka	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11
18	Siti Anisatul F.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	11
19	Septia Maufiroh	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3
20	Vara H.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
Jumlah		14	10	14	13	7	10	14	15	10	8	12	10	13	12	162

No	Nama	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	Jumlah(Y)
1	Agil	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	6
2	Fauzan	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	Fikrih	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
4	Fendi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Femi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
6	Ila	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4
7	M. Holili	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
8	M. Haikal	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	7
9	Nadiva E.M	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	9
10	Nur Aisyah K.	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	9
11	Nur Winda Y.	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	4
12	Rafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
13	Reza	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
14	Riza Amalia	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
15	Riskiatul H.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	8
16	Rian	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10
17	Sevinka	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	10
18	Siti Anisatul F.	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	7
19	Septia Maufiroh	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	9
20	Vara H.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
Jumlah		14	13	13	10	6	14	10	13	18	7	11	13	16	9	167

Keterangan:

X = Skor butir soal ganjil

Y = Skor butir soal genap

Lampiran 12.2 Uji Reliabilitas Instrumen Tes

No. Absen	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	6	16	36	24
2	11	11	121	121	121
3	14	12	196	144	168
4	1	0	1	0	0
5	13	14	169	196	182
6	5	4	25	16	20
7	5	6	25	36	30
8	6	7	36	49	42
9	8	9	64	81	72
10	9	9	81	81	81
11	4	4	16	16	16
12	12	14	144	196	168
13	2	3	4	9	6
14	13	11	169	121	143
15	7	8	49	64	56
16	11	10	121	100	110
17	11	10	121	100	110
18	11	7	121	49	77
19	3	9	9	81	27
20	12	13	144	169	156
Total (Σ)	162	167	1632	1665	1609

Berdasarkan data yang diperoleh, maka perhitungan korelasi jumlah skor butir soal ganjil dan genap adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2] \cdot [N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(1609) - (162)(167)}{\sqrt{[20(1632) - (162)^2] \cdot [20(1665) - (167)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{32180 - 27054}{\sqrt{[32640 - 26244] \cdot [33300 - 27889]}}$$

$$r_{xy} = \frac{5126}{\sqrt{6396.5411}}$$

$$r_{xy} = \frac{5126}{\sqrt{34608756}}$$

$$r_{xy} = \frac{5126}{5882,920}$$

$$r_{xy} = 0,871$$

Setelah dilakukan perhitungan, diketahui bahwa nilai hasil korelasi jumlah skor butir soal ganjil dan genap yaitu 0,871, sedangkan rtabel pada taraf signifikan 0,05 yaitu 0,444. Hal tersebut berarti nilai korelasi lebih besar dari rtabel

(0,871>0,444). Hasil korelasi yang diperoleh kemudian diolah kembali menggunakan rumus *Spearman-Brown*.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,871}{1 + 0,871}$$

$$R_{11} = \frac{1,742}{1,871}$$

$$R_{11} = 0,93$$

Diketahui bahwa hasil koefisien reliabilitas instrumen tes memiliki nilai sebesar 0,93. Nilai tersebut masuk dalam kategori **Reliabilitas Sangat Tinggi**.

Lampiran 13. Hasil Uji Indeks Daya Pembeda dan Indeks Tingkat Kesulitan Instrumen Tes

Lampiran 13.1 Tabel Persiapan Uji IDP dan IKES

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Total	Ket		
5	Femi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	Atas		
3	Fikrih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	Atas	
12	Rafa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	Atas		
20	Vara H.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	Atas	
14	Riza Amalia	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Atas	
2	Fauzan	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Atas	
16	Rian	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	21	Atas	
17	Sevinka	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	Atas	
10	Nur Aisyah K.	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	18	Atas	
9	Nadiva E.M	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	Atas	
18	Siti Anisatul F.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	17	Bawah	
15	Riskiatal H.	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	15	Bawah	
8	M. Haikal	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	14	Bawah	
19	Septia Maufiroh	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	12	Bawah	
7	M. Holili	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	11	Bawah	
1	Agil	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	10	Bawah		
6	Ila	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	9	Bawah		
11	Nur Winda Y.	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	8	Bawah		
13	Reza	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	Bawah		
4	Fendi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Bawah	
NT		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10			
NR		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
JKT		9	8	8	9	9	8	9	7	6	4	8	10	9	7	9	8	7	10	7	6	8	8	8	10	9	9	8	8				
JKR		5	4	2	4	5	5	4	3	1	2	2	4	5	3	6	5	3	8	1	1	4	3	2	3	4	7	4	1				
IDP		0,4	0,4	0,6	0,5	0,4	0,3	0,5	0,4	0,5	0,2	0,6	0,6	0,4	0,4	0,3	0,3	0,4	0,2	0,6	0,5	0,4	0,5	0,6	0,7	0,5	0,2	0,4	0,7				
IKES		70%	60%	50%	65%	70%	65%	65%	50%	35%	30%	50%	70%	70%	50%	75%	65%	50%	90%	40%	35%	60%	55%	50%	65%	65%	80%	60%	45%				
Keterangan IDP		L	L	C	C	L	L	C	L	C	L	C	C	L	L	L	L	C	L	C	C	L	C	C	B	C	L	L	B				
Keterangan IKES		M	S	S	M	M	M	M	S	SL	SL	S	M	M	S	M	M	S	SM	S	SL	M	S	S	M	M	M	S	S				

Lampiran 13.2 Hasil Analisis Indeks Daya Pembeda Instrumen Tes

Nomor Soal	Jawaban Benar oleh Kelompok Tinggi	Jawaban Benar oleh Kelompok Rendah	IDP	Keterangan
1	9	5	0,4	Daya Pembeda Lemah
2	8	4	0,4	Daya Pembeda Lemah
3	8	2	0,6	Daya Pembeda Cukup
4	9	9	0,5	Daya Pembeda Cukup
5	9	5	0,4	Daya Pembeda Lemah
6	8	5	0,3	Daya Pembeda Lemah
7	9	4	0,5	Daya Pembeda Cukup
8	7	3	0,4	Daya Pembeda Lemah
9	6	1	0,5	Daya Pembeda Cukup
10	4	2	0,2	Daya Pembeda Lemah
11	8	2	0,6	Daya Pembeda Cukup
12	12	4	0,6	Daya Pembeda Cukup
13	9	5	0,4	Daya Pembeda Lemah
14	7	3	0,4	Daya Pembeda Lemah
15	9	6	0,3	Daya Pembeda Lemah
16	8	5	0,3	Daya Pembeda Lemah
17	7	3	0,4	Daya Pembeda Lemah
18	10	8	0,2	Daya Pembeda Lemah
19	7	1	0,6	Daya Pembeda Cukup
20	6	1	0,5	Daya Pembeda Cukup
21	8	4	0,4	Daya Pembeda Lemah
22	8	3	0,5	Daya Pembeda Cukup
23	8	2	0,6	Daya Pembeda Cukup
24	10	3	0,7	Daya Pembeda Baik
25	9	4	0,5	Daya Pembeda Cukup
26	9	7	0,2	Daya Pembeda Lemah
27	8	4	0,4	Daya Pembeda Lemah
28	8	1	0,7	Daya Pembeda Baik

Lampiran 13.3 Hasil Analisis Kesulitan Instrumen Tes

Nomor Soal	Jawaban Benar oleh Kelompok Tinggi	Jawaban Benar oleh Kelompok Rendah	IKES (%)	Keterangan
1	9	5	70	Mudah
2	8	4	60	Sedang
3	8	2	50	Sedang
4	9	9	65	Mudah
5	9	5	70	Mudah
6	8	5	65	Mudah
7	9	4	65	Mudah
8	7	3	50	Sedang
9	6	1	35	Sulit
10	4	2	30	Sulit
11	8	2	50	Sedang
12	12	4	70	Mudah
13	9	5	70	Mudah
14	7	3	50	Sedang
15	9	6	75	Mudah
16	8	5	65	Mudah
17	7	3	50	Sedang
18	10	8	90	Sangat Mudah
19	7	1	40	Sulit
20	6	1	35	Sulit
21	8	4	60	Sedang
22	8	3	55	Sedang
23	8	2	50	Sedang
24	10	3	65	Mudah
25	9	4	65	Mudah
26	9	7	80	Mudah
27	8	4	60	Sedang
28	8	1	45	Sedang

Lampiran 13.4 Rangkuman Hasil Analisis IDP dan IKES

Nomor Soal	Jawaban Benar oleh Kelompok Tinggi		Jawaban Benar oleh Kelompok Rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Keterangan
	Jumlah	%	Jumlah	%			
1	9	90	5	50	0,4	70	Baik
2	8	8	4	40	0,4	60	Baik
3	8	80	2	20	0,6	50	Baik
4	9	90	9	90	0,5	65	Baik
5	9	90	5	50	0,4	70	Baik
6	8	80	5	50	0,3	65	Baik
7	9	90	4	40	0,5	65	Baik
8	7	70	3	30	0,4	50	Baik
9	6	60	1	10	0,5	35	Baik
10	4	40	2	20	0,2	30	Baik
11	8	80	2	20	0,6	50	Baik
12	12	120	4	40	0,6	70	Baik
13	9	90	5	50	0,4	70	Baik
14	7	70	3	30	0,4	50	Baik
15	9	9	6	60	0,3	75	Baik
16	8	80	5	50	0,3	65	Baik
17	7	70	3	30	0,4	50	Baik
18	10	10	8	80	0,2	90	Baik
19	7	70	1	10	0,6	40	Baik
20	6	60	1	10	0,5	35	Baik
21	8	8	4	40	0,4	60	Baik
22	8	80	3	30	0,5	55	Baik
23	8	80	2	20	0,6	50	Baik
24	10	10	3	30	0,7	65	Baik
25	9	90	4	40	0,5	65	Baik
26	9	90	7	70	0,2	80	Baik
27	8	80	4	40	0,4	60	Baik
28	8	80	1	10	0,7	45	Baik

Berdasarkan hasil analisis butir tes terkait IDP dan IKES tersebut, dapat diketahui bahwa dari 28 butir tes yang dianalisis semua dinyatakan baik

Lampiran 14. Alur Tujuan Pembelajaran

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Suco 02
Fase/ Kelas : B/ IV
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Bab : Indonesiaku Kaya Budaya
Topik : Kekayaan Budaya Indonesia

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila	Modul Ajar (terlampir)
<ol style="list-style-type: none">1. melalui penjelasan guru, peserta didik mampu mengetahui berbagai kearifan lokal Jember dengan tepat.2. Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai kearifan lokal yang ada di Jember dengan tepat.3. Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Jember dengan benar.4. Setelah menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya dengan tepat.	6 JP	Dimensi: Berkebhinekaan global dan bernalar kritis.	

Lampiran 15. Modul Ajar

MODUL AJAR (KELAS KONTROL)

INFORMASI UMUM	
Penyusun	Indah Khofifah Nadila Putri
Sekolah	SDN Suco 02 Jember
Tahun Penyusun	2023
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/ Kelas/ Semester	B/ 4/ 2
Bab	6 (Indonesiaku Kaya Budaya)
Topik	Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	105 menit x 2 pertemuan
Jumlah Pertemuan (JP)	6 JP (3 JP x 2)
Jumlah Peserta didik	18 orang
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan	Saintifik
Model Pembelajaran	Kooperatif tipe STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)
Metode Pembelajaran	Metode Penugasan, mengamati, diskusi, dan ceramah
ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Pemahaman IPAS (sains dan sosial) Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.</p>	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu mengetahui berbagai kearifan lokal Jember dengan tepat. 2. Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai kearifan lokal yang ada di Jember dengan tepat. 3. Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Jember dengan benar. 4. Setelah menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya dengan tepat. 	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Bernalar kritis • Gotong royong • Mandiri 	
PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok (3 orang per kelompok) 2. Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran. 3. soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. 	
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>A. KEGIATAN PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kepada peserta didik. 	

2. Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru melakukan pengkondisian kelas.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memerikan kesiapan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran.
5. Guru melakukan apersepsi.

B. KEGIATAN INTI

PERTEMUAN 1

Fase 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Fase 2. Menyampaikan materi atau informasi

2. Guru menstimulus peserta didik dengan mengajukan pertanyaan (menanya)
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan jawaban
4. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan peserta didik
5. Guru memberikan informasi terkait kearifan lokal melalui bacaan pada buku ajar. (Mengamati)
6. Guru menjelaskan materi atau informasi

Fase 3. Mengorganisasi peserta didik

7. Guru Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 peserta didik

Fase 4. Membimbing kelompok belajar

8. Peserta didik melakukan gerakan dan nyanyian tepuk untuk memotivasi konsentrasi belajar kembali. (Ice breaking)
9. Meminta kelompok untuk berdiskusi tentang materi yang ada di buku teks.

Fase 5. Mengevaluasi

10. Peserta didik tiap kelompok mempresentasikan hasil rangkuman. Meminta peserta didik menyimak presentasi teman dan guru mengevaluasi pendapat yang di sampaikan. (Mengkomunikasikan)
11. Guru menyampaikan penjelasan faktor yang menyebabkan keberagaman di Jember
12. Guru menyampaikan penjelasan terkait sikap menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya

B. KEGIATAN PENUTUP

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang dipelajari.
2. Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung secara lisan, dengan memberikan pertanyaan :
 - Apa kalian senang belajar hari ini ?
 - Kegiatan apa yang paling menyenangkan.
3. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran selanjutnya
4. Pembelajaran ditutup dengan doa menurut agamanya masing-masing.

PENILAIAN

Penilaian dilakukan pada akhir pembelajaran

Jenis tes : Tes tulis

Bentuk tes : Tes objektif (pilihan ganda)

Pedoman Penskoran : $\frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{jumlah soal keseluruhan}} \times 100 = \dots$

MODUL AJAR (KELAS KONTROL)

INFORMASI UMUM	
Penyusun	Indah Khofifah Nadila Putri
Sekolah	SDN Suco 02 Jember
Tahun Penyusunan	2023
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/ Kelas/ Semester	B/ 4/ 2
Bab	6 (Indonesia Kaya Budaya)
Topik	Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	105 menit x 2 pertemuan
Jumlah Pertemuan (JP)	6 JP (3 JP x 2)
Jumlah Peserta didik	18 orang
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan	Saintifik
Model Pembelajaran	Kooperatif tipe STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)
Metode Pembelajaran	Metode Penugasan, mengamati, diskusi, dan ceramah
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk). • Buku Pedoman Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk.).
ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Pemahaman IPAS (sains dan sosial) Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.</p>	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu mengetahui berbagai kearifan lokal Jember dengan tepat. 2. Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai kearifan lokal yang ada di Jember dengan tepat. 3. Melalui diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Jember dengan benar. 4. Setelah menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya dengan tepat. 	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Bernalar kritis • Gotong royong • Mandiri 	
PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok (3 orang per kelompok) 	

2. Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran.

3. soal *pretest* dan *posttest*.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PENDAHULUAN

1. Guru memberikan salam kepada peserta didik.
2. Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru melakukan pengkondisian kelas.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memerikan kesiapan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran.
5. Guru melakukan apersepsi.

B. KEGIATAN INTI

PERTEMUAN 2

Fase 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Fase 2. Menyampaikan materi atau informasi

2. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya
3. Guru menstimulus peserta didik dengan mengajukan pertanyaan (menanya)
4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan jawaban
5. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan peserta didik
6. Guru memberikan informasi terkait sikap menghargai keberagaman melalui bacaan pada buku ajar. (Mengamati)
7. Guru menjelaskan materi atau informasi

Fase 3. Mengorganisasi peserta didik

8. Peserta didik diminta untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya

Fase 4. Membimbing kelompok belajar

9. Peserta didik diajak belajar dengan menggunakan media ular tangga untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Jember
10. Peserta didik menyimak arahan guru tentang langkah-langkah bermain ular tangga
11. Peserta didik melakukan permainan ular tangga dan menjawab pertanyaan yang tertera pada kotak permainan ular tangga.
12. Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompoknya, dan mengarahkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademiknya lebih tinggi untuk menjelaskan dan membantu anggota lainnya, sehingga seluruh anggota kelompok mengerti. (Mengolah informasi)
13. Guru memantau diskusi dan pengerjaan soal setiap kelompok serta membimbing kelompok yang terdapat kesulitan
14. Guru menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. (Mengkomunikasikan)
15. Peserta didik dalam kelompok lain menyimak kemudian menanggapi

Fase 5. Mengevaluasi

16. Guru memberikan penjelasan tambahan ketika ada peserta didik yang salah dalam menjawab pertanyaan. (Mengkomunikasikan)
17. Guru membagikan *posttest* dan meminta peserta didik mengerjakan dengan cermat

C. KEGIATAN PENUTUP

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang dipelajari.
2. Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung secara lisan, dengan memberikan pertanyaan :
 - Apa kalian senang belajar hari ini ?
 - Kegiatan apa yang paling menyenangkan.
3. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran selanjutnya
4. Pembelajaran ditutup dengan doa menurut agamanya masing-masing.

PENILAIAN

Penilaian dilakukan pada akhir pembelajaran

Jenis tes : Tes tulis

Bentuk tes : Tes objektif (pilihan ganda)

Pedoman Penskoran : $\frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{jumlah soal keseluruhan}} \times 100 = \dots$

Jember, 22 April 2024

Penulis

Indah Khofifah N.P
200210204201

Mengetahui,

Guru Kelas IV B

P11. Kepala Sekolah
 UPTD SATDIK SDN SUCO 02
 SDN SUCO 02
 MOCH. ARIFIN, S.Pd, M.Pd
 NIP. 197012301996061001

Fias Aprilia, S.Pd
 NIP. 19910409 201903 2 023

MODUL AJAR (KELAS EKSPERIMEN)

INFORMASI UMUM	
Penyusun	Indah Khofifah Nadila Putri
Sekolah	SDN Suco 02 Jember
Tahun Penyusun	2023
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/ Kelas/ Semester	B/ 4/ 2
Bab	6 (Indonesiaku Kaya Budaya)
Topik	Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	105 menit x 2 pertemuan
Jumlah Pertemuan (JP)	6 JP (3 JP x 2)
Sarana dan Prasarana	1. Papan tulis 2. Alat tulis: Spidol 3. Media pembelajaran: Ular Tangga
Jumlah Peserta didik	18 orang
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan	Saintifik
Model Pembelajaran	Kooperatif tipe STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)
Metode Pembelajaran	Metode Penugasan, mengamati, diskusi, dan ceramah
ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Pemahaman IPAS (sains dan sosial) Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.</p>	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu mengetahui berbagai kearifan lokal Jember dengan tepat. Melalui penjelasan dari guru, peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Jember dengan tepat. Melalui penjelasan dari guru, peserta didik mampu mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Jember dengan benar. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menerapkan sikap menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya dengan tepat 	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Bernalar kritis Gotong royong Mandiri 	
PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok (3orang per kelompok) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran. soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. 	
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
A. KEGIATAN PENDAHULUAN	

1. Guru memberikan salam kepada peserta didik.
2. Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru melakukan pengkondisian kelas.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memerikan kesiapan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran.
5. Guru melakukan apersepsi.

B. KEGIATAN INTI

PERTEMUAN 1

Fase 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Fase 2. Menyampaikan materi atau informasi

2. Guru menstimulus peserta didik dengan mengajukan pertanyaan (menanya)
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan jawaban
4. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan peserta didik
5. Guru memberikan informasi terkait kearifan lokal melalui bacaan pada buku ajar. (Mengamati)
6. Guru menjelaskan materi atau informasi terkait berbagai keragaman budaya yang ada di Jember

Fase 3. Mengorganisasi peserta didik

7. Guru Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 peserta didik

Fase 4. Membimbing kelompok belajar

8. Peserta didik melakukan gerakan dan nyanyian tepuk untuk memotivasi konsentrasi belajar kembali. (Ice breaking)
9. Peserta didik memahami dan berdiskusi membagi materi kartu materi
10. Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompoknya, dan mengarahkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademiknya lebih tinggi untuk menjelaskan dan membantu anggota lainnya, sehingga seluruh anggota kelompok mengerti. (Mengolah informasi)
11. Guru memantau diskusi setiap kelompok

Fase 5. Mengevaluasi

12. Guru menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju mempresentasikan hasil rangkuman. (Mengkomunikasikan)
13. Peserta didik dalam kelompok lain menyimak kemudian menanggapi
14. Peserta didik bersama guru mendiskusikan rangkuman yang telah dipresentasikan. (Mengkomunikasikan)

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang dipelajari.
2. Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung secara lisan, dengan memberikan pertanyaan :
 - Apa kalian senang belajar hari ini ?
 - Kegiatan apa yang paling menyenangkan.
3. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran selanjutnya
4. Pembelajaran ditutup dengan doa menurut agamanya masing-masing.

MODUL AJAR (KELAS EKSPERIMEN)

INFORMASI UMUM	
Penyusun	Indah Khofifah Nadila Putri
Sekolah	SDN Suco 02 Jember
Tahun Penyusun	2023
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/ Kelas/ Semester	B/ 4/ 2
Bab	6 (Indonesiaku Kaya Budaya)
Topik	Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	105 menit x 2 pertemuan
Jumlah Pertemuan (JP)	6 JP (3 JP x 2)
Sarana dan Prasarana	1. Papan tulis 2. Alat tulis: Spidol 3. Media pembelajaran: Ular Tangga
Jumlah Peserta didik	18 orang
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Pendekatan	Saintifik
Model Pembelajaran	Kooperatif tipe STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)
Metode Pembelajaran	Metode Penugasan, mengamati, diskusi, dan ceramah
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk). • Buku Pedoman Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk.).
ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Pemahaman IPAS (sains dan sosial) Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.</p>	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui penjelasan guru, peserta didik mampu mengetahui berbagai kearifan lokal Jember dengan tepat. 2. Melalui penjelasan dari guru, peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Jember dengan tepat. 3. Melalui penjelasan dari guru, peserta didik mampu mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Jember dengan benar. 4. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menerapkan sikap menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya dengan tepat 	
PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Bernalar kritis • Gotong royong 	

<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri
PERSIAPAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok (3 orang per kelompok) 2. Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran. 3. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>.
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>C. KEGIATAN PENDAHULUAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kepada peserta didik. 2. Guru dan peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru melakukan pengkondisian kelas. 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memerikan kesiapan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran. 5. Guru melakukan apersepsi.
<p>D. KEGIATAN INTI</p> <p>PERTEMUAN 2</p> <p>Fase 1. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>Fase 2. Menyampaikan materi atau informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya 3. Guru menstimulus peserta didik dengan mengajukan pertanyaan (menanya) 4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan jawaban 5. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan peserta didik 6. Guru memberikan informasi terkait sikap menghargai keberagaman melalui bacaan pada buku ajar. (Mengamati) 7. Guru menjelaskan materi atau informasi <p>Fase 3. Mengorganisasi peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik diminta untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya <p>Fase 4. Membimbing kelompok belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik diajak belajar dengan menggunakan media ular tangga untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Jember 10. Peserta didik menyimak arahan guru tentang langkah-langkah bermain ular tangga 11. Peserta didik melakukan permainan ular tangga dan menjawab pertanyaan pada kartu soal yang bertanda gambar peserta didik 12. Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompoknya, dan mengarahkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademiknya lebih tinggi untuk menjelaskan dan membantu anggota lainnya, sehingga seluruh anggota kelompok mengerti. (Mengolah informasi) 13. Guru memantau diskusi dan pengerjaan soal setiap kelompok serta membimbing kelompok yang terdapat kesulitan <p>Fase 5. Mengevaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Guru memberikan kesempatan semua kelompok untuk maju satu persatu mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. (Mengkomunikasikan) 15. Peserta didik dalam kelompok lain menyimak kemudian menanggapi 16. Guru memberikan penjelasan tambahan ketika ada peserta didik yang salah dalam menjawab pertanyaan. (Mengkomunikasikan) 17. Guru membagikan <i>posttest</i> dan meminta peserta didik mengerjakan dengan cermat

E. KEGIATAN PENUTUP

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang dipelajari.
2. Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung secara lisan, dengan memberikan pertanyaan :
 - Apa kalian senang belajar hari ini ?
 - Kegiatan apa yang paling menyenangkan.
3. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran selanjutnya
4. Pembelajaran ditutup dengan doa menurut agamanya masing-masing.

PENILAIAN

Penilaian dilakukan pada akhir pembelajaran

Jenis tes : Tes tulis

Bentuk tes : Tes objektif (pilihan ganda)

Pedoman Penskoran : $\frac{\text{jumlah soal benar}}{\text{jumlah soal keseluruhan}} \times 100 = \dots$

Jember, 22 April 2024

Penulis

Indah Khofifah N.P
200210204201

Mengetahui,

Guru Kelas IV A

ANGGITA RASULYAH, S.Pd

Pt. Kepala Sekolah
UPTD SATDIK SDN SUCO 02
SDN SUCO 02
KECAMATAN MUMBULSARI
MOCH ARIFIN, S.Pd, M.Pd
NIP. 197012301996061001

Lampiran 16. Data hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

No. Absen	Kelas eksperimen			Kelas kontrol		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Beda	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Beda
1	39	96	57	61	68	7
2	57	89	32	39	78	39
3	64	92	28	43	57	14
4	35	82	47	53	61	8
5	57	85	28	32	57	25
6	53	78	25	57	82	25
7	35	78	43	46	72	26
8	53	85	32	39	53	14
9	32	82	50	68	72	4
10	28	82	54	35	61	26
11	46	96	50	43	68	25
12	35	92	57	53	78	25
13	68	92	24	50	75	25
14	50	78	28	46	61	15
15	43	85	42	57	75	18
16	39	85	46	64	89	25
17	43	82	39	25	57	32
18	64	82	18	46	72	26
Jumlah (Σ)	841	1541	700	857	1236	379
<i>Mean</i>	46,72222	85,61111	38,88889	47,61111	68,66667	21,05556

Lampiran 17. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.155	18	.200*	.942	18	.315
	Posttest Eksperimen	.165	18	.200*	.915	18	.107
	Pretest Kontrol	.119	18	.200*	.966	18	.715
	Posttest Kontrol	.100	18	.200*	.966	18	.723

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 18. Uji T-test

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Kelas eksperimen	18	40.28	11.711	2.760
	Kelas Kontrol	18	24.28	9.411	2.218

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Hasil		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2.333	.136	4.518	34	.000	16.000	3.541	8.803	23.197
	Equal variances not assumed			4.518	32.494	.000	16.000	3.541	8.791	23.209

Lampiran 19. Produk Media Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember


19.1 Produk Media Pembelajaran Ular Tangga (Produk lama)





19.2 Produk Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember (Produk baru)




PETUNJUK PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA



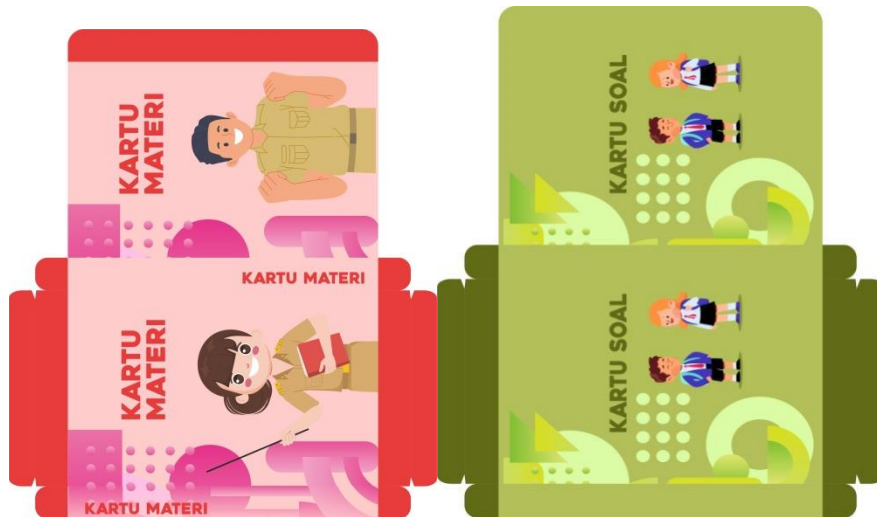
 = Pion
 = Dadu

1. Permainan dilakukan secara berkelompok, yang terdiri dari 3/4 peserta didik.
2. Setiap kelompok mendapatkan 1 set permainan ular tangga.
3. Permainan ular tangga dilakukan selama 60 menit.
4. Permainan dilakukan dengan cara suit, peserta didik yang menang bermain terlebih dahulu.
5. Pemain melemparkan dadu, kemudian menjalankan pion sesuai angka yang muncul pada dadu.
6. Pemain yang mendapatkan petak bergambar kearifan lokal, maka harus menjelaskan petak pada gambar tersebut.

PETUNJUK PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA



7. Pemain yang mendapatkan petak bergambar tangga, maka harus memindahkan pionnya pada petak yang ditunjuk oleh tangga.
8. Pemain yang mendapatkan petak bertanda ekor ular, maka harus memindahkan pionnya pada petak yang ditunjuk oleh ular.
9. Pemain yang mendapatkan petak bergambar guru, maka harus mengambil kartu materi. Kartu ini dapat disimpan untuk menjawab pertanyaan.
10. Pemain yang mendapatkan petak bergambar peserta didik, maka harus mengambil kartu soal.
11. Setiap kelompok menuliskan jawaban pada lembar kerja, kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi, maka menjadi pemenang dalam permainan.



<p>24</p>  <p>Mengapa kita harus menghargai keberagaman yang ada di Indonesia?</p>	<p>21</p>  <p>Sebutkan ciri khas makanan suwar suwir?</p>	<p>18</p>  <p>Motif apa saja yang bisa diakomodasikan pada batik Labako?</p>	<p>17</p>  <p>Kesenian khas Jember yang hampir mirip dengan tari Barongsai dari Tionghoa adalah kesenian?</p>	<p>16</p>  <p>Jelaskan mengapa pertunjukan Can-Macanan Kaddu digelar di tanah lapang?</p>	<p>15</p>  <p>Jenis tumbuhan biji-bijian yang hasil panennya seperti kacang kedelai disebut?</p>	<p>08</p>  <p>Kabupaten Jember dikenal dengan Batik yang bermotif?</p>
<p>19</p>  <p>Kesenian khas jember yang bertujuan untuk membangunkan warga sahur pada bulan suci ramadhan disebut?</p>	<p>22</p>  <p>Hal-hal apa yang menyebabkan JFC?</p>	<p>12</p>  <p>Makanan khas Kabupaten Jember yang berbahan baku tape singkong yaitu?</p>	<p>11</p>  <p>Sebutkan 3 keragaman budaya Jember yang kamu ketahui?</p>	<p>10</p>  <p>Bahan makanan apa saja yang dapat dikreasikan pada makanan Prol Tape?</p>	<p>09</p>  <p>Jelaskan tujuan digelarnya tradisi petik laut?</p>	<p>01</p>  <p>Apa saja bentuk keragaman yang ada di Jember?</p>
<p>20</p>  <p>Salah satu makanan khas yang memiliki rasa manis dan tekstur yang lembut dinamakan?</p>	<p>23</p>  <p>Berikan contoh perilaku menerapkan sikap menghargai keberagaman yang ada di lingkungan sekitar!</p>	<p>06</p>  <p>Bagaimana cara kita melestarikan tari Lahbako?</p>	<p>05</p>  <p>Sebutkan 3 makanan khas olahan Edamame?</p>	<p>04</p>  <p>Tradisi budaya yang terdapat di daerah Puger, Kabupaten Jember dinamakan?</p>	<p>03</p>  <p>Sebutkan ciri khas bangunan tradisional Gudang Ataag?</p>	<p>02</p>  <p>Jelaskan makna dari Tari Lahbako?</p>
<p>13</p>  <p>Kegiatan peragaan busana yang memiliki karakter tegas, menarik berskala internasional dinamakan?</p>	<p>14</p>  <p>Apa yang dimaksud dengan Gudang Ataag?</p>	<p>07</p>  <p>Sebutkan 3 alat musik yang digunakan pada kesenian Musik Patrol?</p>				

<p>*** Lahbaho berasal dari suku kata Lah dan Baho. Lah artinya mengolah dan Baho artinya tembakau. Malena tarlan Lahbaho adalah seperti menggambarkan kegiatan masyarakat Jember mengolah tembakau. Tarian tersebut juga dimaksudkan sebagai bentuk penghargaan terhadap pertanian tembakau.</p> 	<p>*** Edamame merupakan jenis tumbuhan biji-bijian yang hasil panennya seperti kacang kedelai. Masyarakat biasanya mengolah edamame menjadi makanan khas yang bervariasi, seperti brownies edamame, pia edamame, dan sebagainya. Kabupaten Jember memiliki pabrik pengolah edamame yang terletak di Jl. Brawijaya Mangli, Kecamatan Kalliwates.</p> 	<p>*** Menghargai adalah menghormati keberadaan, hakikat, dan martabat orang lain. Sikap saling menghargai dan menghormati dapat diwujudkan dengan menyelesaikan pertunjukan kesenian lain, dan mau mempelajari kebudayaan Indonesia yang berbeda dengan budayanya sendiri.</p> 
<p>*** Letak geografis, keadaan alam, dan suku bangsa yang berbeda-beda di daerah Jember menyebabkan adanya keberagaman yang sangat banyak di Jember. Keberagaman tersebut dapat berbentuk makanan khas, rumah adat, pakaian adat, tari tradisional, tradisi adat, dan sebagainya.</p> 	<p>*** Seni pertunjukan Jember Fashion Carnaval (JFC), merupakan kegiatan peragaan busana berskala internasional yang diselenggarakan di Kabupaten Jember, Jawa Timur. Keunikan busana yang dibuat dalam bentuk kostum terbuat dari bahan seadanya untuk menjangkau nilai estetika dari busana itu sendiri.</p> 	<p>*** Bangunan tradisional khas Jember yaitu gudang Ataog, Gudang Ataog adalah tempat pengeringan tembakau. Bangunan tradisional tersebut memiliki bentuk besar, dan memanjang. Atapnya terbuat dari daun kelapa kering, dan tiang bangunannya terbuat dari bambu.</p> 
<p>*** Suwar-suwir merupakan makanan khas Kabupaten Jember yang berbahan baku tape singkong. Makanan ini dilah sedemikian rupa sehingga memiliki tekstur lebih padat dan berbentuk bulat dengan warna yang menarik.</p> 	<p>*** Prol tape merupakan salah satu makanan yang populer di masyarakat Jember, yang memiliki rasa manis dan tekstur yang lembut. Makanan ini dapat direaksikan dengan bahan lain seperti keju, lada, kacang almond dan bahan-bahan lainnya.</p> 	<p>*** Kabupaten Jember dikenal dengan Batik yang bermotif daun tembakau. Tembakau merupakan ciri khas Jember, yang menjadi penanda bahwa Jember merupakan produsen tembakau terbesar di Indonesia. Masyarakat Jember juga menginisiasikan motif Batik dengan ornamen lain, seperti biji kopi dan kakao.</p> 
<p>*** Petik laut merupakan tradisi budaya tahunan di daerah Puger, Kabupaten Jember. Tradisi budaya ini dilaksanakan sebagai bentuk syukur masyarakat pesisir pantai atas karunia Tuhan, dan merupakan bentuk doa kepada Tuhan agar para nelayan selalu diberi keselamatan.</p> 	<p>*** Kesenian Can-Macanan Kaddu merupakan salah satu kesenian yang ada di Kabupaten Jember dan jarang ditemukan di luar wilayah Jember. Seni pertunjukan ini diartikan sebagai harimau yang terbuat dari kerang goni, dan hampir mirip dengan tari barong dari Tongha.</p> 	<p>*** Kostum singa pada Can Macanan Kaddu memiliki warna yang beragam seperti hitam dan kuning, merah dan putih, dan lain-lain. Pertunjukan Can Macanan Kaddu biasanya digelar di tanah lapang agar penampilan penari dapat maksimal dalam menggunakan properti.</p> 
<p>*** Musik Patrol merupakan salah satu bentuk kesenian khas Jember yang lahir dari budaya masyarakat. Alat musik yang digunakan pada kesenian Musik Patrol yaitu berupa remo, bass, tamborin, seruling, dan hontra bass yang bersatu dalam alunan lagu tradisional.</p> 	<p>*** Musik Patrol memiliki fungsi yang unik yaitu sebagai metode memanggil burung. Karena masyarakat dahulu senang memelihara burung merpati. Selain itu musik ini juga digunakan untuk membangunkan warga sahur pada bulan suci ramadhan. Saat ini Musik Patrol semakin berkembang di Kabupaten Jember.</p> 	<p>*** Tari Lahbaho terdiri atas 4 hingga 6 penari wanita. Tarian ini biasanya diiringi musik patrol khas Jember. Tari Lahbaho biasanya ditampilkan di acara besar seperti festival budaya, penyambutan tamu, dan lain-lain.</p> 

Lampiran 20. Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas 4A (Kelas Eksperimen)

82

SOAL TES

Nama : *aqila aqwa girania*
 Kelas : *4A*
 No. Absen : *04*

Petunjuk Pengerjaan Soal

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah dengan teliti setiap soal yang dikerjakan!
- Tanyakan pada guru jika ada soal yang kurang dipahami!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan makanan khas berikut!

- 1) Pempek
- 2) Proll tape
- 3) Jenang waluh
- 4) Gudug
- 5) Suwar-suwir

Makanan khas Jember ditunjukkan oleh nomor

- a. 1), 3) dan 4)
- b. 1), 2) dan 5)
- c. 1), 2) dan 5)
- d. 2), 3) dan 5)

2. Manfaat dari sikap menghargai keberagaman di Indonesia adalah

- a. Memecah belah persatuan
- b. Dibenci oleh semua orang
- c. Saling bertengkar dengan suku lain
- d. Meningkatkan persatuan dan kesatuan

3. Berikut ini adalah ciri khas Tari Labako yaitu musik pengiringnya yang berupa

- a. Musik gamelan dari besi
- b. Musik patrol dari gendang
- c. Musik gamelan dari kuningan
- d. Musik patrol dari bambu

78

SOAL TES

Nama : *dewi sinta ayu cah yenni sri yenni*
 Kelas : *IVA*
 No. Absen : *6*

Petunjuk Pengerjaan Soal

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah dengan teliti setiap soal yang dikerjakan!
- Tanyakan pada guru jika ada soal yang kurang dipahami!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan makanan khas berikut!

- 1) Pempek
- 2) Proll tape
- 3) Jenang waluh
- 4) Gudug
- 5) Suwar-suwir

Makanan khas Jember ditunjukkan oleh nomor

- a. 1), 3) dan 4)
- b. 1), 2) dan 5)
- c. 1), 2) dan 5)
- d. 2), 3) dan 5)

2. Manfaat dari sikap menghargai keberagaman di Indonesia adalah

- a. Memecah belah persatuan
- b. Dibenci oleh semua orang
- c. Saling bertengkar dengan suku lain
- d. Meningkatkan persatuan dan kesatuan

3. Berikut ini adalah ciri khas Tari Labako yaitu musik pengiringnya yang berupa

- a. Musik gamelan dari besi
- b. Musik patrol dari gendang
- c. Musik gamelan dari kuningan
- d. Musik patrol dari bambu

Kelas 4B (Kelas Kontrol)

57

SOAL TES

Nama : MAYHEMAMA LILANG
 Kelas : 4B
 No. Absen : 5
 Tanggal :

Petunjuk Pengerjaan Soal

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah dengan teliti setiap soal yang dikerjakan!
- Tanyakan pada guru jika ada soal yang kurang dipahami!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan makanan khas berikut!

- 1) Pempek
- 2) Proli tape
- 3) Jenang waluh
- 4) Gudeg
- 5) Suwar-suwir

Makanan khas Jember ditunjukkan oleh nomor

- a. 1), 3) dan 4)
- b. 1), 2) dan 5)
- c. 1), 2) dan 5)
- d. 2), 3) dan 5)

2. Manfaat dari sikap menghargai keberagaman di Indonesia adalah

- a. Memecah belah persatuan
- b. Dibenci oleh semua orang
- c. Saling bertengkar dengan suku lain
- d. Meningkatkan persatuan dan kesatuan

3. Berikut ini adalah ciri khas Tari Labbako yaitu musik pengiringnya yang berupa

- a. Musik gamelan dari besi
- b. Musik patrol dari gendang
- c. Musik gamelan dari kuningan
- d. Musik patrol dari bamboo

61

SOAL TES

Nama : ARIFATU RAHMATA
 Kelas : 4B
 No. Absen : 4
 Tanggal : 25/ April / 2021

Petunjuk Pengerjaan Soal

- Bacalah doa sebelum mengerjakan soal!
- Bacalah dengan teliti setiap soal yang dikerjakan!
- Tanyakan pada guru jika ada soal yang kurang dipahami!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat!

1. Perhatikan makanan khas berikut!

- 1) Pempek
- 2) Proli tape
- 3) Jenang waluh
- 4) Gudeg
- 5) Suwar-suwir

Makanan khas Jember ditunjukkan oleh nomor

- a. 1), 3) dan 4)
- b. 1), 2) dan 5)
- c. 1), 2) dan 5)
- d. 2), 3) dan 5)

2. Manfaat dari sikap menghargai keberagaman di Indonesia adalah

- a. Memecah belah persatuan
- b. Dibenci oleh semua orang
- c. Saling bertengkar dengan suku lain
- d. Meningkatkan persatuan dan kesatuan

3. Berikut ini adalah ciri khas Tari Labbako yaitu musik pengiringnya yang berupa

- a. Musik gamelan dari besi
- b. Musik patrol dari gendang
- c. Musik gamelan dari kuningan
- d. Musik patrol dari bamboo

Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran 21.1 Kegiatan pembelajaran kelas kontrol



Gambar 1. Peserta Didik Mengerjakan *Pretest*



Gambar 2. Penyampaian Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Penyampaian Materi



Gambar 4. Pembentukan Kelompok



Gambar 5. Membimbing Kelompok Belajar



Gambar 6. Peserta Didik Belajar melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Produk Lama



Gambar 7. Peserta Didik Mengerjakan *Posttest*

Lampiran 21.2 Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen



Gambar 1. Peserta Didik Mengerjakan *Pretest*



Gambar 2. Penyampaian Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Penyampaian Materi



Gambar 4. Pembentukan Kelompok



Gambar 5. Membimbing Kelompok Belajar



Gambar 6. Peserta Didik Belajar melalui Media Pembelajaran Ular Tangga yang Dikembangkan



Gambar 7. Peserta Didik Mengerjakan *Posttest*

Lampiran 22. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: <http://fkkip.unej.ac.id> e-mail: fkkip@unej.ac.id

Nomor : 3560/UN25.1.5/SP/2024
2024

18 Maret

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah
SDN Suco 02
di -
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Indah Khofifah Nadila Putri
NIM : 200210204201
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : April 2024

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Penelitian di SDN Suco 02 Jember dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Jember Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Peserta Didik Kelas IV SDN Suco 02 Jember". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



....., Dekan,
....., Dekan Bidang Akademik,
....., Ph.D.
NIP. 196506011993021001



Lampiran 23. Surat Izin Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN SUCO 02
KECAMATAN MUMBULSARI**

Jln. Gunung Mayang, Desa Suco, Kec. Mumbulsari, Kab. Jember.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.1/ 114 /413.13. 20523299/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **MOCH. ARIFIN, S.Pd, M.Pd**
NIP : 197012301996061001
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah UPTD SATDIK SDN SUCO 02
Unit Kerja : UPTD SATDIK SDN SUCO 02 Kecamatan Mumbulsari

Dengan ini menerangkan :

Nama : **INDAH KHOFIFAH NADILA PUTRI**
NIM : 200210204201
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pelaksanaan : April 2024

Telah melaksanakan penelitian di UPTD Satuan Pendidikan SDN Suco 02 untuk menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal Jember materi Indonesiaku kaya budaya untuk peserta didik kelas IV SDN Suco 02 Jember".

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 April 2024
Plt. Kepala Sekolah
UPTD SATDIK SDN SUCO 02
SDN SUCO 02
KECAMATAN MUMBULSARI
MOCH. ARIFIN, S.Pd, M.Pd
NIP. 197012301996061001

