

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM BENTUK KOLEKSI KARTU PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI KONSEP-KONSEP MATERI PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 1 SIDOARJO

DWI WIDIANTO

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: info.dwidi@gmail.com

Agus Suprijono

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penggunaan model pembelajaran konvensional dirasa kurang cocok dalam pembelajaran sejarah, karena dianggap kurang efektif dan membosankan. Oleh karena itu, penggunaan media merupakan cara yang efektif untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan berpusat pada siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, sehingga akan cocok digunakan dalam pembelajaran Sejarah.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu; (1) respon siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sidoarjo terhadap pengembangan media permainan ular tangga, (2) keefektifan penggunaan media permainan ular tangga berbentuk koleksi kartu dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian model 4-D yang terdiri dari empat tahap, yaitu; tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Akan tetapi, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan dua metode, yaitu angket dan observasi. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidoarjo pada kelas X MIPA 2, terdiri dari 26 anak.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dengan mengumpulkan kartu dalam pembelajaran sejarah mendapatkan respon yang kuat dari peserta didik dengan prosentase 81.2%. Hal ini ditunjukkan dengan sikap antusias dan menyenangkan dari peserta didik selama penelitian berlangsung. Selain itu, media permainan ular tangga cukup efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini didukung dengan hasil prosentase pemahaman siswa yang menunjukkan bahwa 57.70% kriteria memahami, 15.38% kriteria sangat memahami, dan 26.92% kurang memahami.

Kata Kunci : Pengembangan Permainan, Pemahaman Konsep, Pembelajaran Sejarah.

Abstrack

The use of conventional method is less suitable in the historical learning, because this method is considered less effective and monotonous. Therefore, the use of media is an effective way to create historical learning be student center and more interesting. The snake and ladders media is one of the learning medias. This media his more advantage than others media, so that will be suitable for historical learning.

This research was proposed to find out; (1) the respon of 10th grade students in 1 Senior High School of Sidoarjo about the development of snake and ladders media in form of collecting cards, (2) the effectiveness of using the snake and ladders media in form of collecting card for historical learning. This research used the Four D Model consisting of 4 steps, namely; define, design, develop, and disseminate. However, the disseminate wasn't done in this research. The data collection was done by questionnaire and observation. The subject of this research was the 10th grade student of X MIPA 2 class in 1 Senior High School of Sidoarjo, consisting of 26 students.

The result showed that the use of the snake and ladder media in historical learning gets a positive response from students with prosentase 81,2%. This was proved that student had an enthusiasm and fun during the use of the snake and ladder media in form of collecting card. Moreover, the use of the snake and ladder media is effective enough for historical learning. It's supported by the result of prosentase student comprehension that 57.70% understand, 15.38% high understand, 26.9% less understand.

Keywords: *The Development Of Game, Conceptual Understanding, Historical Learning.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu proses kegiatan yang dilakukan terus-menerus untuk mendapatkan sebuah pengetahuan yang baru. Proses dalam pembelajaran diperlukan untuk mendapatkan pengetahuan yang diinginkan, seperti adanya sumber belajar, dimana sumber belajar merupakan suatu ilmu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun guru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam meningkatkan tujuan belajar. Dengan menyusun tujuan belajar yang harus dicapai seseorang yang belajar, maka akan terjadi perubahan dalam dirinya.¹ Perubahan ini terjadi didalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dan perbaikan dari waktu ke waktu demi tercapainya generasi emas Indonesia yang berpendidikan tinggi dan berkarakter. Hal itu menyebabkan pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur kemajuan sebuah bangsa dan cerminan masyarakat yang mendiaminya. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 dijelaskan tentang sistem pendidikan Nasional yang didalamnya termuat tujuan pendidikan Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia. Dengan begitu pemerintah menerbitkan Kurikulum baru yang di beri nama Kurikulum 2013.

Kurikulum merupakan sebuah dokumen perencanaan yang berisi tentang tujuan yang harus dicapai, isi materi, dan pengalaman belajar yang harus dilakukan oleh peserta didik, strategi dan cara yang dapat dikembangkan, evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian tujuan, serta implementasi dari dokumen yang dirancang dalam bentuk nyata.² Dalam pembelajaran harus memiliki struktur yang kuat untuk membentuk suatu karakter peserta didik, namun bukan hanya pada struktur untuk menciptakan desain maupun program pembelajaran, akan tetapi harus juga menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi peserta didik demi mencapai kualitas yang diharapkan.

Untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang: (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika; dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Dalam pembelajaran sejarah, informasi atau sumber-sumber belajar pada umumnya berasal dari guru serta terdapat sumber lain seperti buku *teks*, buku paket, lembar kerja peserta didik hingga internet. Dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan peserta didik seperti pasif karena kegiatan yang dilakukan hanyalah duduk mendengarkan, mencatat, hingga membaca. Peserta didik juga sering salah mengartikan persepsi atau maksud serta tujuan yang diungkapkan oleh guru maupun *teks* yang

mereka baca. Pembelajaran sejarah sering juga di identikkan dengan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah. Hal ini disebabkan kebanyakan guru sejarah menggunakan metode konvensional, yakni ceramah. Metode ini kebanyakan membuat peserta didik mengantuk, malas, sehingga menimbulkan rasa bosan.

Pelajaran sejarah dirasakan peserta didik hanya mengulangi topik dan materi yang sama dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Model dan metode pengajaran yang kurang menyenangkan serta kurang efektif, biasanya guru membuka pelajaran dengan cara bercerita atau membacakan buku teks kepada peserta didik sembari peserta didik dengan bosan mendengarkan serta menunggu bel berbunyi dengan segera. Tentu saja hal ini sangat mempengaruhi minat peserta didik untuk belajar sejarah di sekolahnya. Belum lagi pembelajaran sejarah juga identik dengan terlalu banyaknya materi yang diajarkan di dalam kelas tentang peristiwa-peristiwa sejarah, tokoh-tokoh sejarah maupun tanggal dan tahun. Dalam hal tersebut sebagian besar peserta didik menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah harus dihafalkan.

Dari kenyataan tersebut, tentu mata pelajaran sejarah dituntut untuk memiliki nilai profesional yang tinggi dengan menguasai berbagai metode dan strategi pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran sejarah tersebut. Untuk mencapai apa yang diharapkan, tentunya setiap guru memiliki strategi, inovasi, dan rencana dalam pembelajarannya. Perkembangan teknologi dan informasi akhir-akhir ini berkembang sangat pesat, dengan perkembangan teknologi ini menimbulkan suatu ide kreatifitas, terutama dalam bidang pendidikan. Dimana ide-ide kreatif muncul untuk merubah suatu pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan baik dalam bentuk digital maupun manual seperti media berbasis permainan, yang memiliki tujuan untuk terciptanya komunikasi yang efektif dalam pemahaman peserta didik. Untuk menjawab tantangan tersebut, kehadiran media berbasis permainan ular tangga sangat penting. Dimana media berbasis permainan ular tangga tersebut dapat memberikan beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh sumber belajar lainnya, seperti adanya persaingan antar peserta didik sebagai pemain dalam kegiatan belajar, berdiskusi untuk menemukan hasil pembelajaran yang cocok, hingga penggunaan media permainan yang tidak dapat ditemukan dan disampaikan pada sumber belajar lainnya.

Materi dalam pelajaran yang diajarkan atau disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa atau tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali. Melalui bermain, peserta didik akan memperoleh perubahan yang positif dalam sikap. Maka peneliti mengembangkan permainan ular tangga dalam pembelajaran berbentuk koleksi kartu pembelajaran, khususnya pelajaran sejarah.

¹Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya, 2010, hlm. 180-182.

²Ahmad Yani, *Mindset Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta, 2014, hlm. 3

Pada dasarnya setiap permainan yang dilakukan oleh manusia memiliki dasar tujuan dalam bermain, yakni saling mengalahkan dan memiliki tujuan untuk menang, tidak berbeda pula dengan permainan ular tangga, dimana permainan ini juga memiliki tujuan satu sama lain, yaitu untuk saling mengalahkan lawan bermainnya dengan menduduki petak *finish* untuk pertama kali. Namun dimana dalam permainan pembelajaran ini peserta didik dapat belajar menambah pengetahuan dengan bermain ular tangga pada mata pelajaran sejarah dengan tujuan mengumpulkan konsep-konsep kartu pembelajaran.

Tujuan dalam pengembangan permainan ini, bahwa dalam permainan ular tangga, peserta didik diarahkan pada permainan ular tangga secara umumnya, namun dengan sedikit perubahan dengan menambahkan koleksi kartu pembelajaran yang dikumpulkan oleh peserta didik pada setiap permainannya. Dalam kartu pembelajaran tersebut terdapat sebuah konsep-konsep pembelajaran serta juga terdapat sub-konsep penjelasan. Selain itu dalam penggunaan media ini memiliki alasan lainnya, yaitu pemilihan media visual berupa konsep serta jawaban akan memperkuat ingatan peserta didik memahami materi yang dipelajarinya, dan dalam penggunaan permainan ini peserta didik akan termotivasi karena menggunakan teknik belajar sambil bermain, sehingga dengan adanya interaksi dan motivasi membuat peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran sejarah.

Dalam menggunakan permainan ini, tentunya peserta didik akan memiliki pemahaman dalam memainkannya, dikarenakan dalam tujuan atau misi akhir dalam permainan ini bukan hanya menang mengumpulkan poin terbanyak, namun juga mengajak peserta didik mengingat maupun mempelajari pembelajaran sejarah dengan cara yang berbeda. Materi yang akan diuji cobakan dalam penelitian ini adalah materi tentang konsep-konsep pembelajaran sejarah, terutama pada bab menelusuri peradaban awal di kepulauan Indonesia yang berisi tentang sebelum mengenal tulisan dan terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba. Dengan alasan tersebut, maka penulis memilih judul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran Untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Sidoarjo."

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dengan model mengumpulkan konsep-konsep kartu pembelajaran?
2. Apakah hasil pengembangan permainan ular tangga dalam bentuk koleksi kartu efektif bagi peserta didik memahami materi pembelajaran sejarah?

Dengan dijelaskannya tujuan penelitian serta spesifikasi produk yang diinginkan ini, maka manfaat penelitian yang dapat diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Untuk menarik peserta didik lebih memahami materi menelusuri peradaban awal di kepulauan Indonesia

dalam sub-bab sebelum mengenal tulisan, terbentuknya kepulauan Indonesia, dan mengenal manusia purba dalam pembelajaran sejarah.

2. Bagi guru, agar dapat menambah wawasan guru dengan mencoba media pembelajaran baru, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk dapat memahami materi dengan cara belajar dengan bermain agar minat belajar peserta didik tumbuh.
3. Bagi peserta didik, agar dapat mempermudah pemahaman serta menarik minat peserta didik dalam belajar sejarah.
4. Bagi sekolah, agar dapat dijadikan media pembelajaran pada materi yang sama untuk tahun selanjutnya ataupun untuk mata pelajaran lainnya, serta perlu adanya perubahan isi atau *content* media.
5. Bagi pengembang, agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah serta menjadikan peserta didik sebagai sumber daya yang berkualitas.

METODE

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam bentuk koleksi kartu pembelajaran untuk memahami konsep-konsep materi pelajaran sejarah ini merupakan penelitian pengembangan yang biasa disebut dengan (*Riset and Development*) R&D, penelitian R&D atau *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk tersebut.³ Bentuk pengembangan media yang akan dihasilkan oleh peneliti adalah ular tangga mengumpulkan kartu pembelajaran untuk membantu memahami materi mengenai sebelum mengenal tulisan dan terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba.

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu dengan model 4-D yang terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya: *Define* (Tahap Pendefinisian), *Design* (Tahap Perancangan), *Develop* (Tahap Pengembangan), dan *Disseminate* (Tahap Penyebaran). Namun, penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan), tidak sampai pada tahap *disseminate* (penyebaran) dikarenakan hanya berupa penelitian uji coba media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mempelajari masalah yang dialami peserta didik sekaligus menemukan solusinya. Berdasarkan hal tersebut, maka berikut ini adalah karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Sidoarjo berdasarkan informasi yang didapat secara langsung dapat diketahui bahwa:

- a. Usia peserta didik rata-rata diatas 15 tahun.
- b. Jumlah peserta didik sebanyak 26 peserta didik dengan rincian 16 siswa dan 16 siswi.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010), hlm 407.

- c. Peserta didik sudah mempunyai pengetahuan awal tentang materi sejarah Indonesia sebelum mengenal tulisan dan terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba peserta didik dapat menggunakan dan mengoperasikan permainan ular tangga sebelumnya.
- d. Peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran permainan dengan menggunakan ular tangga.
- e. Kecenderungan peserta didik menyukai belajar sambil bermain.

Pada tahap uji coba pengembangan, dilakukan pengaplikasian dan penyelesaian media dalam bentuk *hardcopy* dua dimensi. Subyek penelitian dalam hal ini diujicobakan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Sidoarjo pada kelas X MIPA 2 berjumlah 26 siswa. Serta uji coba dilakukan sesuai dengan materi yang telah diperoleh peserta didik pada bab menelusuri peradaban awal di kepulauan Indonesia, khususnya sub-bab sebelum mengenal tulisan, terbentuknya kepulauan Indonesia, dan mengenal manusia purba. Setelah uji coba, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon.

Dalam pengumpulan data terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu:

a. Angket

Metode ini digunakan untuk mengetahui validitas data dari ahli media dan ahli materi, respon peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga, pemahaman terhadap konsep materi pembelajaran, serta penilaian pemahaman peserta didik dalam permainan ular tangga.

b. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui secara praktis kegiatan pembelajaran melalui aktifitas peserta didik, untuk mengetahui partisipasi, kemampuan kerja sama, pemahaman konsep, dan kesulitan maupun antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Tahapan setelah mengumpulkan data yaitu analisis data. Pada data yang didapatkan dari hasil telaah yang telah diperoleh dari respon ahli media dan ahli materi, digunakan teknik deskriptif kualitatif, yaitu dengan memberikan gambaran dan penjelasan untuk dilakukan perubahan berdasarkan masukan dan saran dari penelaah, sehingga media yang dikembangkan lebih dapat disempurnakan lagi.

Analisis data dari lembar angket validasi media dari ahli media dan ahli materi selanjutnya diukur menggunakan skala *linkert* untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian angket validasi diukur melalui skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 1

Skor Skala Dalam Validasi

Skor	Kriteria
Skor 1	Sangat Kurang Sekali
Skor 2	Kurang Baik
Skor 3	Cukup
Skor 4	Baik
Skor 5	Sangat Baik

Sumber Diolah Peneliti

Setelah mendapatkan skor pada tiap aspeknya, maka jumlah data dari hasil penelitian dianalisis menggunakan rumus prosentase dari satu validator dari alternative kor jawaban untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan seperti dibawah ini.

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengolahan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dihitung menggunakan presentase, maka hasil dapat dimasukkan kedalam kriteria seperti pada tabel 2, setelah mendapatkan hasil dan kriteria dapat ditentukan keputusan dalam pengembangan produk yang dihasilkan seperti pada tabel 3

Tabel 2

Kriteria Prosentase Respon

Kriteria	Persentase
Sangat Kuat	90% - 100%
Kuat	75% - 89%
Cukup	65% - 74%
Lemah	55% - 64%
Sangat Lemah	0% - 54%

Tabel 3

Indikator Kelayakan Respon Pengembangan Media

Kriteria	Persentase	Keputusan
Sangat Kuat	90% - 100%	Produk siap dipakai dilapangan.
Kuat	75% - 89%	Produk dapat dilanjutkan dengan menambahkan/perbaikan yang dianggap perlu.
Cukup	65% - 74%	Produk dapat dipakai dengan memperbaiki bagian yang merupakan kelemahan.
Lemah	55% - 64%	Memperbaiki dengan meneliti kembali bagian yang kurang.
Sangat Lemah	0% - 54%	Produk gagal, revisi total pada produk.

Analisis data yang ditelaah diperoleh dari aspek respon peserta didik ditampilkan secara kuantitatif, dimana data yang diperoleh dijabarkan secara terukur dengan angka serta disertai penjelasan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui respon yang diperoleh oleh peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil angket respon peserta didik dinilai melalui skala penilaian sebagai berikut.

Tabel 4

Skor Skala Dalam Respon Siswa

Skor	Kriteria
Skor 1	Sangat Kurang Sekali
Skor 2	Kurang Baik
Skor 3	Cukup
Skor 4	Baik
Skor 5	Sangat Baik

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan rumus prosentase untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan dari jumlah peserta didik yang memiliki alternative jawaban seperti dibawah ini.

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengolahan data}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya dari hasil prosentase tersebut dapat dibuat kesimpulan tentang kelayakan pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan apabila minimal mendapatkan rata-rata $\geq 70\%$ dengan kriteria cukup seperti dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 5
Kriteria Prosentase Respon

Kriteria	Persentase
Sangat Kuat	90% - 100%
Kuat	75% - 89%
Cukup	65% - 74%
Lemah	55% - 64%
Sangat Lemah	0% - 54%

Sumber Diolah Peneliti

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui efektifitas pemahaman siswa dari pembelajaran menggunakan media ular tangga dapat dilihat melalui observasi dari pengamatan serta hasil dari keterangan *form* lembar skor permainan.

Observasi yang digunakan untuk menganalisis terhadap pemahaman siswa dengan menggunakan lembar skor permainan, rubik lembar tersebut dirancang dengan tujuan mempermudah peneliti dalam mengobeservasi pemahaman siswa dengan skor yang diperoleh dalam menggunakan media permainan ular tangga dengan mengumpulkan kartu pembelajaran. Karena dalam pembelajaran tersebut, diharapkan dapat dijadikan peserta didik untuk semakin memahami dan mengetahui pembelajaran sejarah yang ada dalam permainan ular tangga.

Hasil analisis dari perolehan skor setiap peserta didik dalam pemahaman konsep dihitung menggunakan rumus pada dibawah ini yang digunakan untuk mengetahui hasil prosentase skor yang didapatkan oleh peserta didik

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor Perolehan}}{\text{Jumlah skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari prosentase diklasifikasikan untuk menentukan kriteria tingkatan dari hasil prosentase tersebut berdasarkan tabel 5 untuk dapat menentukan kriteria hasil yang didapatkan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan mengumpulkan kartu.

Tabel 6
Tingkat Kriteria Hasil Pemahaman

Kriteria	Persentase/Rentang Skor
Tinggi	66.7% - 100%
Sedang	33.4% - 66.6%
Rendah	0% - 33.3%

Sumber Diolah Peneliti

Indikator keberhasilan pemahaman setelah menggunakan permainan ular tangga ini ditunjukan jika perolehan rata-rata skor pada tiap siswa memiliki kriteria memahami atau skor yang dimiliki lebih besar dari 34 dan memiliki jumlah nilai prosentase minimal diatas 50% dari seluruh jumlah siswa dalam satu kelas.

Tabel 7
Kriteria Indikator Hasil Pemahaman

Hasil Kriteria	Perolehan Skor
Kurang Memahami	0 – 33
Memahami	34 – 66
Sangat Memahami	67 – 100

Sumber Diolah Peneliti

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan berkenaan dengan pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwasanya pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4-D. Namun, dalam pembahasan ini nantinya hanya akan dideskripsikan hingga bagian pengembangan (*develop*) dikarenakan berbagai pertimbangan.

Media pengembangan permainan ular tangga dalam bentuk koleksi kartu pembelajaran dikembangkan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X6 dengan diaplikasikan dalam bentuk benda dua dimensi. Media yang dikembangkan memiliki karakteristik pembelajaran yang menimbulkan persaingan antar peserta didik serta memiliki sikap berdiskusi antar sesama peserta didik dalam kelompok maupun individu dan memiliki materi sesuai yang diajarkan kepada peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dalam menelaah konsep, konten atau isi materi yang dipelajarinya untuk diungkapkan dan dijelaskan kepada peserta didik lainnya.

Media pembelajaran permainan ini dalam memainkannya memiliki perlengkapan seperti, papan permainan ular tangga, kartu pembelajaran, dadu, pion, petunjuk permainan, nomor pemain dan lembar skor. Semua perlengkapan disiapkan agar dalam penggunaannya oleh peserta didik permainan ini dapat berjalan dengan lancar. Dalam memainkan permainan ini, peserta didik dapat memiliki rasa bermain yang menyenangkan dalam belajar, menimbulkan sikap diskusi, menimbulkan kejujuran dan pemahaman dalam belajar serta adanya persaingan antar kelompok maupun peserta didik yang bermain, sehingga peserta didik menjadi aktif serta dapat memahami pembelajaran sejarah dengan mudah, karena sebelum pembelajaran peserta didik dituntut untuk mempelajari materi awal agar bisa menjelaskan dan memainkan permainan ini.

Dari pengembangan media yang dilakukan, setelah melalui telaah serta validasi dari ahli media dan ahli materi, yang selanjutnya dilakukan uji coba terhadap 26 peserta didik dihasilkan media sebagai berikut:

1. Papan Permainan Ular Tangga

Papan permainan ular tangga pada media ini, ditampilkan judul permainan, terdapat petak sejumlah 50 buah serta 1 petak *start*, terdapat ular dan tangga, memiliki ukuran 70cm x 100cm, serta

didesain sesuai dengan karakteristik dan suasana bersejarah agar peserta didik tertarik.

2. Halaman Muka Kartu Pembelajaran dan Kisi-Kisi Pembelajaran

Halaman utama kartu pembelajaran ditampilkan ini ditampilkan sub-judul, kata tanya, serta soal pertanyaan. Sedangkan pada tampilan halaman muka kisi-kisi ditampilkan sub-judul, poin *plus* jika dapat mengumpulkan kartu dan menemukan pasangannya, poin *minus* jika sampai akhir permainan kartu tidak mempunyai pasangan, dan kisi-kisi jawaban. Ukuran dalam kartu ini 11.5cm x 7.5cm, agar memudahkan peserta didik dalam memegang kartu.

Masing-masing halaman muka terbagi atas 12 sub-judul serta 36 soal pertanyaan dan kisi-kisi jawaban yang berbeda, serta memiliki berbagai warna yang berbeda-beda pada tiap sub-judul.

3. Halaman Belakang Kartu Pembelajaran dan Kisi-Kisi Pembelajaran

Pada halaman ini berisi tentang identitas pembuat media, serta judul kartu dan *layout* didesain sesuai dengan umur peserta didik, warna *layout* untuk kartu pembelajaran memiliki warna hijau toska, serta untuk kisi-kisi pembelajaran memiliki warna merah jambu.

4. Petunjuk Permainan

Pada petunjuk berisi tentang tata cara penggunaan media ular tangga bersejarah ini, diharapkan peserta didik memahami tentang tata cara penggunaan media sehingga tidak merasa bingung dalam mengoperasikan media. Adapun aturan main/petunjuk permainan setelah direvisi mendapatkan hasil seperti.

Permainan dilakukan beregu atau kelompok sebanyak 2 – 4 orang pemain, serta dalam permainan dibutuhkan komunikasi serta penjelasan antar sesama pemain.

- A. Guru membagi kelompok sama rata sebanyak 4 kelompok dalam satu kelas dan di berikan nomer urut tiap kelompok serta tabel skor.
- B. Permainan dimulai dari petak “START”.
- C. Pemain pertama dalam setiap kelompok dapat memainkan ular tangga seperti biasa dengan mengocok dadu, lalumelangkahkan pion sesuai dengan jumlah angka yang didapatkan.
- D. Setiap pemain yang berhenti dipetak harus mengikuti petunjuk dalam petak tersebut dan mengambil kartu untuk selanjutnya menjelaskan yang dimaksud dalam kartu tersebut.
- E. Masing-masing pemain dalam setiap kelompok yang menjalankan Pion akan mendapatkan Point 1. Jika Pion menaiki tangga akan mendapat Point 2, dan jika Pion menuruni Ular akan mendapat pengurangan Point 2.
- F. Masing-masing pemain akan mendapatkan Point 10 jika bisa menjelaskan dan menerangkan apa yang didapatkan dalam kartu.
- G. Permainan selesai dan berakhir jika kartu pembelajaran sudah habis atau terdapat salah satu

pion kelompok lain sudah mencapai petak Finish atau waktu yang telah ditentukan.

H. Kelompok yang mampu mencapai petak Finish pertama akan mendapatkan bonus point 10.

I. Jika salah satu Pion sudah mencapai garis Finish, tetapi kartu pembelajaran belum habis, maka dilakukan metode berebut menggunakan cara angkat tangan dengan memberikan clue pada kartu yang akan direbut.

J. Pada akhir permainan, setiap siswa menjumlahkan point yang didapatkannya untuk selanjutnya dijumlahkan dalam satu kelompok, kelompok yang memperoleh point terbanyak merupakan pemenang dalam permainan dan setiap kelompok menyimpulkan hasil kartu yang diperoleh.

5. Pion Permainan

Pada pion permainan berisi tentang gambar yang berbeda antara satu pion dengan lainnya, agar memudahkan peserta didik dalam menjalankan permainan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengoperasikan pion. Pion yang digunakan terdiri dari 4 gambar yang berbeda, yaitu Sangiran, Homo Erectus, Candi Borobudur, dan Candi Prambanan.

6. Tempat Kartu / Dus

Tempat kartu atau dus digunakan agar siswa dalam penggunaan kartu tidak tertukar dan tertata rapi, dan juga menambah kesan elegan dan rapi. Tempat kartu atau dus didesain dengan menampilkan nama permainan, nama kartu serta identitas pembuat media.

Adanya perbaikan atau revisi pada aturan main dari saran ahli media, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah telaah media oleh guru sejarah. Dari telaah tersebut, guru sejarah memberikan masukan atau saran yang berkenaan dengan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Serta mendapatkan prosentase sebesar:

Tabel 8
Hasil Rata-Rata Validasi

No.	Validator	Prosentase	Kriteria
1.	Ahli Media (Dosen)	98.333	Sangat Kuat
2.	Ahli Materi (Guru Sejarah)	93.333	Sangat Kuat
Rata-Rata Prosentase		95.833	Sangat Kuat

Dengan melihat hasil rata-rata prosentase validasi pada tabel 4.9 yang didapatkan dengan memperoleh rata-rata sebesar 95.83%, maka dalam indikator kelayakan respon pengembangan media hal tersebut masuk dalam indikator dengan kriteria sangat kuat sehingga memutuskan untuk produk siap dipakai dalam pembelajaran atau lapangan.

Selain itu setelah validasi terhadap ahli media serta ahli materi dilakukan, maka dilakukan penyebaran angket kepada peserta didik, hasil yang didapat oleh peneliti setelah menyebar pertanyaan angket kepada peserta didik

dalam uji coba diolah dengan menggunakan deskriptif kuantitatif didapatkan hasil dari respon seperti.

Tabel 8

Hasil Pengolahan Data Angket Respon Siswa Terhadap Media Permainan Ular Tangga

Aspek Penilaian	Rata-Rata Prosentase Tiap Aspek
Cara bermain permainan menarik untuk belajar sejarah Indonesia serta menambah wawasan/ pengetahuan.	87.7%
Belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga bersejarah mampu membantu kalian untuk memahami konsep dalam materi pembelajaran.	72.3%
Menggunakan permainan ular tangga bersejarah mampu menumbuhkan sikap persaingan dalam pengetahuan belajar sejarah Indonesia.	80.8%
Media belajar sejarah Indonesia dengan menggunakan permainan ular tangga bersejarah dibuat sangat menarik.	90.0%
Penyajian materi dalam permainan mudah untuk dipahami.	71.5%
Isi materi sesuai dengan konsep – konsep yang dipelajari.	79.2%
Pemilihan model huruf dalam kartu permainan media pembelajaran.	86.9%
Kejelasan bahasa yang digunakan dalam permainan.	76.1%
Kesesuaian warna.	86.9%
Tampilan <i>design</i> sangat menarik sehingga kalian terbantu dalam memahami materi.	85.4%
Tata cara pengoperasian permainan mudah dipahami.	69.2%
Keterbacaan <i>teks</i> dalam media.	82.3%
Belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga bersejarah membantu anda dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran sejarah Indonesia.	81.5%
Belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga bersejarah membantu kalian dalam belajar dimana saja dan kapan saja.	73.0%
Anda senang belajar menggunakan media belajar permainan ular tangga bersejarah.	94.6%
Rata-Rata Prosentase dari semua aspek	81.2%

Sumber: Diolah Peneliti

Dalam tabel diatas dapat dijelaskan bahwa perolehan prosentase tersebut didapatkan dari perolehan angket respon peserta didik terhadap pengembangan permainan ular tangga dalam mengumpulkan kartu pembelajaran untuk memahami konsep-konsep materi pembelajaran

sejarah, dimana dalam pengumpulan data melalui angket dan respon, peserta didik memberikan respon setelah menggunakan permainan ular tangga.

Dari hasil prosentase rata-rata tiap aspek yang didapatkan dalam uji coba, didapatkan bahwa keberhasilan penelitian pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran sejarah Indonesia pada materi sebelum mengenal tulisan, terbentuknya kepulauan Indonesia serta mengenal manusia purba diketahui mendapatkan respon hasil angket serta pengamatan yang kuat, dimana memperoleh respon $\geq 61\%$ yang masuk dalam kriteria sangat kuat.

Lembar angket yang disebarakan kepada siswa terdiri atas 15 pertanyaan dengan skala *linkert*, yaitu skala 1 sangat kurang sekali, skala 2 kurang baik, skala 3 cukup, skala 4 baik, dan skala 5 sangat baik, siswa mengisi lembar angket dengan tanda *checkbox* atau cawang/centang pada salah satu kolom yang dianggap siswa sesuai. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang didapatkan dan diolah seperti pada tabel 4.10 rata-rata respon pertanyaan mendapatkan respon sebesar 81.2%.

Keefektifan Pemahaman Siswa Dalam Penggunaan Media Permainan Ular Tangga.

Hasil pengembangan media permainan ular tangga mengumpulkan kartu belajar pada materi sejarah Indonesia sebelum mengenal tulisan dan terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Sidoarjo diketahui menggunakan rumus prosentase untuk mengetahui hasil dari pemahaman peserta didik.

Data hasil belajar dari pemahaman siswa diperoleh melalui observasi dari keterangan *form* lembar skor permainan, yang dimana siswa dalam permainannya juga menuliskan semua kegiatan yang diperoleh maupun kejadian selama menggunakan permainan tersebut, serta hasil tersebut langsung dimasukkan kedalam katagori pemahaman. Adapun hasil prosentase yang didapatkan peserta didik setelah menggunakan permainan ular tangga pada katagori tinggi memperoleh hasil 10 peserta didik dengan prosentase 38.4%, pada kriteria katagori sedang memperoleh 11 peserta didik dengan prosentase 42.3%, dan katagori rendah mendapatkan jumlah 5 siswa dengan prosentase 19.2% yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 9

Hasil Prosentase Pemahaman Siswa Pada Tiap Katagori

Katagori	Jumlah Siswa	Prosentase
Tinggi	10	38.4 %
Sedang	11	42.3 %
Rendah	5	19.2 %

Sumber: Diolah Peneliti

Dari tabel diatas, dapat menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dengan mengumpulkan kartu pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran sejarah dengan materi sebelum mengenal tulisan dan terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba terdapat jumlah terbanyak yang dapat memahami konsep-

konsep pembelajaran adalah pada tingkat katagori sedang yang berjumlah 11 siswa atau 42.3% dari total keseluruhan. Sehingga rata-rata tiap siswa berhasil memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga.

Untuk menentukan indikator keberhasilan dari pengaplikasian media ular tangga mengumpulkan kartu pembelajaran ditentukan menggunakan jumlah skor yang diperoleh oleh siswa, yakni minimal memperoleh skor diatas 34 atau memperoleh total prosentase lebih dari 50% setelah dijumlah.

Pada hasil pemahaman kriteria setelah diklasifikasikan, mendapatkan hasil seperti tabel dibawah.

Tabel 10

Total Indikator Hasil Dari Kriteria

Hasil Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
Kurang Memahami	7	26.92%
Memahami	15	57.70%
Sangat Memahami	4	15.38%
Total	26	100%

Sumber: Diolah Peneliti

Dari hasil tersebut terdapat tiga kriteria, dimana dalam kriteria kurang memahami, peserta didik memperoleh prosentase 26.92% yang didapatkan oleh 7 peserta didik, hal tersebut disebabkan peserta didik memperoleh skor pemahaman dalam permainan dibawah 33, sedangkan pada kriteria memahami, peserta didik memperoleh prosentase sebesar 57.70% dari 15 peserta didik yang memperoleh skor antara 34 hingga 66, dan kriteria sangat memahami ditunjukkan dengan perolehan prosentase 15.38% dari 4 siswa yang memperoleh skor 67 hingga 100. Mengacu pada konsep teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwapembelajaran peserta didik diarahkan memaknai pemahaman tentang proses daripada hasil belajar. Proses yang dilakukan peserta didik mendapatkan hasil yang cukup memuaskan dimana 19 dari 26 peserta didik dapat memahami pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga, dengan kriteria memahami dengan prosentase 57.70% serta kriteria sangat memahami 15.38%. Hal tersebut dapat diputuskan bahwa peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran ular tangga mengumpulkan kartu pembelajaran, serta pengembangan media pembelajaran telah layak dan berhasil.

Media ular tangga mengumpulkan kartu pembelajaran menunjukkan keefektifitasan pembelajaran dalam memahami konsep-konsep pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil angket tentang pertanyaan tata cara bermain dengan menggunakan media ular tangga, siswa merasa senang dan tidak bosan. Hal tersebut didapatkan karena model permainan yang dikembangkan belum pernah ditemui dan digunakan oleh siswa sebelumnya, pada umumnya siswa belajar sejarah menggunakan model ceramah, namun pada pembelajaran kali ini menjadi berbeda, dimana siswa diajak untuk menggali serta mencari tahu untuk mengumpulkan kisi-kisi pertanyaan

tentang kartu jawaban yang sudah siswa pegang yang selanjutnya bisa mereka jelaskan kepada lawan bermain, sehingga menimbulkan sikap tidak bosan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk melakukan serta memainkan media pembelajaran ular tangga mengumpulkan kartu pembelajaran. Dengan demikian, dalam hal ini, prosentase kelayakan menurut siswa yang dihasilkan kuat, yakni mencapai rata-rata prosentase sebesar 81.2% (lihat tabel 8). Tingginya prosentase yang didapatkan membuat media pembelajaran ini mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik yang memainkannya, sehingga peserta didik menjadi lebih memahami materi hingga menambah wawasan materi pembelajaran.

Dalam menggunakan permainan ular tangga bersejarah, secara tidak langsung siswa dituntut untuk memiliki persaingan antar sesama dalam pengetahuan belajar. hal tersebut berhasil diperoleh siswa karena dalam permainan tersebut untuk bisa menjadi pemenang, siswa harus bisa mengumpulkan serta menjelaskan pengetahuan mereka kepada lawan bermain untuk memperoleh poin. Secara tidak langsung siswa memiliki tujuan untuk saling mengalahkan dalam pembelajaran, sehingga timbul persaingan dalam permainan, yang menurut peserta didik aspek tersebut mendapatkan rata-rata prosentase 80.8%, selain itu peserta didik juga menilai tata cara bermain permainan ular tangga sangat menarik, sehingga peserta didik memberikan nilai rata-rata 87.7%. akan tetapi menurut siswa setelah menggunakan secara langsung, siswa menilai pemahaman yang diberikan pengembangan permainan tersebut sebesar 72.3%, peserta didik memberikan penilaian terhadap desain dan tampilan media yang dikembangkan sebesar 90%, penyajian materi yang dihadapkan kepada peserta didik mendapatkan rata-rata 71.5%, namun untuk isi materi yang terdapat pada permainan mendapatkan jumlah 79.2%, dalam tampilan desainnya, mayoritas siswa sangat menyukainya, mulai dari model pemilihan huruf, kesesuaian warna, hingga tampilan desain yang sangat menarik maka prosesntase yang didapatkan dari aspek tersebut 86.4%, kejelasan bahasa yang digunakan menurut siswa mendapatkan 76.1%, hal tersebut menurut siswa agak sulit dipahami dalam beberapa kartu pembelajaran, kesesuaian warna yang terdapat pada permainan memperoleh 86.9%, karena menurut peserta didik warna yang terdapat pada media cukup variatif, begitu juga pada tampilan desain memperoleh 85.4%, namun untuk pengoperasian media, peserta didik memberikan skor 69.2%, hal tersebut dikarenakan agak

mbingungkan, keterbacaan teks dalam media mendapatkan hasil yang baik, yakni 82.3% dan dalam belajar sejarah menggunakan media pembelajaran ular tangga mengumpulkan kartu pembelajaran dapat memahami materi serta dapat belajar dimana masing-masing saja mendapatkan respon 81.5% dan 73%. Peserta didik sangat senang dalam belajar menggunakan media permainan ular tangga, dikarenakan menurut mereka media ini berbeda dan mendapatkan respon 94.6% dan total keseluruhan mendapatkan respon rata-rata sebesar 81.2%.

Selain itu menurut sumber belajar AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) media dalam pengembangannya memiliki pesan formal dan nonformal, dimana metode tersebut sudah masuk dalam pengembangan media, selain itu juga bahan serta alat yang digunakan sudah memenuhi dalam pengembangan media pembelajaran dan membuat pemain atau peserta didik memiliki minat dan tertarik dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada aspek pemahaman siswa setelah memahami dan menggunakan permainan ular tangga ini, siswa dapat memahami pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari prosentase siswa yang diperoleh, yakni sebesar 57.7% dalam kriteria memahami dan 15.38% dalam kriteria sangat memahami, dimana hal tersebut meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep pembelajaran sejarah dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Dalam belajar menggunakan media permainan ular tangga, diharapkan siswa dapat memahami konsep-konsep dari materi yang terdapat dalam pengembangan permainan tersebut yang sesuai dengan materi yang diajarkan yakni menelusuri peradaban awal di kepulauan Indonesia pada sub-bab sebelum mengenal tulisan, terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba.

Dalam pengembangan permainan ular tangga dengan model mengumpulkan konsep-konsep kartu pembelajaran mendapatkan respon yang layak, dimana total keseluruhan respon kelayakan bagi peserta didik mendapatkan total rata-rata respon sebesar 81.2%, hal tersebut membuat peserta didik sangat menyukai, dilihat dari tampilan, materi serta komunikasi antar siswa dalam menggunakan media tersebut. Selain itu juga dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media permainan ular tangga ini dikonsepsi agar terjadi interaksi antar siswa sehingga menimbulkan aktivitas pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan bagi siswa. Pada hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, saat kegiatan pembelajaran berlangsung, suasana kelas cukup riuh karena dalam permainan ini siswa berkomunikasi antar sesama siswa. Siswa juga sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran karena siswa merasa tertantang dengan siswa lainnya untuk mengumpulkan kartu dan menjelaskan pengetahuan mereka agar mendapat poin, sehingga menimbulkan persaingan karena akan dipilih kelompok pemenang yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak pada akhir permainan. Tampilan kartu, pion, petunjuk permainan serta papan permainan yang disajikan dalam ukuran yang pas serta adanya nuansa sejarah dan warna yang variatif dapat menimbulkan ketertarikan dari siswa.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut

1. Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ular tangga mendapatkan respon yang positif. Hal ini dapat dilihat dengan mendapatkan rata-rata respon peserta didik dari

aspek cara bermain permainan ular tangga, desain permainan, model permainan, cara pengoperasian, dan penyajian isi materi mendapatkan sebesar 81.2% dengan menyebar lembar angket.

2. Konsep serta desain media pembelajaran yang dikembangkan bisa diterima dan disenangi peserta didik, ditunjukkan dengan sikap peserta didik sangat antusias dan menyenangkan dalam bermain dimana sebelumnya peserta didik memiliki kecenderungan belajar dengan bermain.
3. Koleksi kartu konsep pembelajaran efektif untuk dapat memahami konsep belajar sejarah, peserta didik rata-rata mampu mencapai pemahaman pada level C2, C3, serta C4 pada materi sebelum mengenal tulisan dan terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba dilandasi dengan perolehan prosentase sebesar 42.3%, efektifitas pemahaman siswa memperoleh prosentase 57.7% dan mendapatkan kriteria memahami antara lain materi pola kehidupan manusia purba, spesies manusia purba, mengenal manusia purba, situs penemuan manusia purba, terbentuknya kepulauan Indonesia, konsep berfikir sejarah, dan sebelum mengenal tulisan.

B. Saran

Sebagai penutup dari pengembangan permainan ular tangga dalam bentuk koleksi kartu pembelajaran untuk memahami konsep-konsep materi pelajaran sejarah, terdapat beberapa saran berikut ini dapat penulis sampaikan, antara lain

1. Pengembangan media permainan ular tangga dalam mengumpulkan kartu pembelajaran untuk memahami konsep-konsep materi pembelajaran sejarah dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media ini dapat digunakan baik dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Pengembangan media permainan ular tangga dalam mengumpulkan kartu pembelajaran untuk memahami konsep-konsep materi pembelajaran sejarah diharapkan dapat dikembangkan pada materi lain, bukan hanya pada materi sebelum mengenal tulisan dan terbentuknya kepulauan Indonesia, serta mengenal manusia purba.
4. Pengembangan permainan ular tangga ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudjana, Nana. dan Rifai. 2015. *Media Pengajaran, Penggunaan dan Pemanfaatannya*. Bandung: Sinar Baru Algenaindo Offset.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta).
- Syaodih, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Yani, Ahmad. 2014. *Mindset Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta.