

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Supaya siswa dapat mencapai tingkat pendidikan tertentu, pendidikan berusaha membantu mereka mewujudkan potensi mereka sebagai manusia yang taat, berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Disisi lain, dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang dapat mengembangkan potensi peserta didik baik secara fisik maupun mental, Mardhiyanti & Indrajit (2021, p. 9) memaknai pendidikan sebagai suatu proses kegiatan mengajar, melatih, dan belajar yang dilakukan secara sadar, terencana, dan berkesinambungan. Proses tersebut dilakukan untuk mengubah kehidupan peserta didik secara bertahap menjadi lebih baik dari segi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk hidup dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Guru, siswa, media pembelajaran, dan teknik pembelajaran menjadi beberapa dari sekian banyak komponen yang saling mendukung dan terhubung satu sama lain dalam setiap proses belajar mengajar. Seorang guru harus lebih inventif dan kreatif dalam praktiknya saat melaksanakan proses belajar mengajar, dan proses pembelajaran harus mempergunakan media. Sangat penting untuk memahami bahwa kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka tentang fenomena sosial, budaya, dan lingkungan adalah komponen penting dari proses

pembelajaran yang efisien (DKK, 2014, p. 2.14). Karenanya, media pendidikan sangat penting bagi berlangsungnya proses pembelajaran dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas. Bagi Lestari (2021, p. 79), tujuan dari proses pembelajaran ini ialah agar siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui sehingga dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Salah satu disiplin ilmu yang akan diajarkan adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial memberi siswa berbagai informasi dan keterampilan sosial yang berguna di masa depan untuk membantu mereka memenuhi tujuan akademis. Ini terdiri dari kemampuan sosial dan intelektual yang akan memungkinkan mereka untuk bertindak sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab dan menawarkan kepedulian dan kepedulian sosial. Siswa yang mempelajari studi sosial berkontribusi pada pembentukan masyarakat yang layak dan harmonis dengan mempelajari keterampilan penting yang membantu mereka memahami orang lain dan diri mereka sendiri dalam lingkungan komunal yang berbeda dalam ruang dan waktu, baik secara individu maupun kelompok. Buchari Alma (Endayani, 2018, p. 122) memaparkan melalui pemanfaatan bahan kajian dari ilmu-ilmu sosial, IPS sebagai program pendidikan secara keseluruhan pada dasarnya mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang manusia dalam lingkungan fisik dan sosialnya. Demi menjadi warga dunia yang bertanggung jawab dan cinta damai serta warga negara Indonesia yang demokratis, para siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka (Permana, Aryaningrum, & Dedy, 2020, p. 385). Maka dapat diketahui bahwa mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial ini bisa menambah pengetahuan yang ada di

diri seseorang untuk bersosialisasi dengan cara berfikir dan bersikap demokratis agar terciptanya lingkungan yang damai dan harmonis.

Pengembangan karakter generasi muda melalui pendidikan IPS sangat penting guna meningkatkan pengetahuan, pemahaman, kesadaran budaya, serta kemampuan siswa dalam menilai dinamika sosial di lingkungannya. Pembentukan dan pengembangan kepribadian warga negara yang baik menjadi tujuan utama pendidikan IPS, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanto (2014, p. 10). Sebagai hasilnya, tujuan dari pendidikan ilmu sosial ialah agar siswa dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Realitasnya, siswa merasa bahwa pelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang membuat mereka bosan karena banyak sekali pelajaran dan materi yang harus mereka pahami, sehingga mereka kurang tertarik untuk belajar. Melihat dari tujuan dan pentingnya pembelajaran IPS di sekolah dasar, setiap guru diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan yang lebih baik dan juga harus menyenangkan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, maka dari itu dibutuhkan pengembangan media agar siswa tidak merasa bosan dan juga menyenangkan dalam pembelajaran. Padahal pada realitanya, sebagian besar siswa menganggap IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang membuat mereka bosan karena begitu banyak pelajaran dan fakta yang mesti mereka dapatkan, akibatnya mereka menjadi kurang tertarik untuk belajar. Begitu pentingnya pendidikan IPS di sekolah dasar, sehingga semua guru harus lebih mampu dan antusias dalam mengajarkan mata pelajaran ini. Karenanya, diperlukan

media yang menarik guna mencegah kebosanan siswa serta meningkatkan kesenangan dalam proses pembelajaran.

Guru perlu memiliki keterampilan merancang, menyusun, mengevaluasi, menganalisis, dan merevisi yang kuat, selain pengembangan media sesuai dengan materi yang mereka ajarkan, pendapat dari Dora & Idris, (2019, p. 46). Tentunya hal ini dapat dicapai dengan penggunaan latihan pembelajaran yang efisien dan sumber daya pembelajaran yang ada. Kurniasih & Sani mengemukakan bahwa instruktur dan siswa harus berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses dan efisien (2017, p. 4).

Media pembelajaran ialah alat bantu pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih relevan, informasi yang disajikan semakin jelas, dan tujuan pembelajaran terpenuhi dengan lebih cepat dan berhasil (Nurrita, 2018, p. 171). Dalam proses pembelajaran situasinya tidak harus formal karena di usia anak sekolah dasar itu cenderung masih suka bermain. Disisi lain, Oktapiani, Sumardi, & Giyartini, (2020, p. 58) mendukung dengan opini bahwa berhubung sekolah dasar masih didominasi oleh waktu bermain, sebagian besar murid sekolah dasar lebih menyukai lingkungan belajar yang tidak terlalu terstruktur.

Secara garis besar, empat fase perkembangan kognitif Piaget terdiri dari: (1) fase sensomotorik, berlangsung selama 0-1,5 tahun; (2) fase praoperasional, berlangsung selama 1,5-6 tahun; (3) fase operasional konkret, berlangsung selama 6-12 tahun; serta (4) fase operasional formal, berlangsung selama 12 tahun dan seterusnya. Pada tahap konkret, anak sudah mampu menggunakan pikirannya untuk bernalar secara rasional

tentang hal-hal yang bersifat aktual atau nyata, sebagaimana yang diungkapkan oleh Juwantara (2019, p. 32). Sedangkan dari sisi Piaget, pembelajaran yang berbentuk fisik diperlukan untuk anak-anak sekolah dasar pada tahap praoperasional konkret guna memfasilitasi pemikiran. Pengajar bisa memakai bentuk fisik ini guna menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang sukses (Oktapiani, Sumardi, & Giyartini, 2020, p. 58). Atas dasar hal tersebut, media pembelajaran - yang berupa benda nyata dan fisik - diperlukan guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. t dilihat dari teori piaget anak sekolah dasar termasuk ketahap konkret

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 8 Banyuasin II Pada tanggal 2 Januari 2023 s.d 10 Januari 2023. Setelah melakukan wawancara dengan seorang guru kelas IV yang bernama Erni Yusnita, S.Pd.,M.Pd diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan, tidak menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan hanya menggunakan media seadanya yang sudah ada disekolah berupa gambar-gambar dan buku cetak yang telah disiapkan dari sekolah, pendidik juga menjelaskan belum pernah membut media dalam bentuk permainan dikarenakan guru masih sering mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran karena faktor usia yang sudah menginjak usia tua sehingga lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk cerama, kondisi ini membut siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan juga membuat siswa merasa bosan sehingga tidak fokus dalam pembelajaran IPS mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang ada dan kurangnya minat dalam belajar IPS, apalagi pada materi yang bersifat hafalan.

Permasalahan yang ada saat belajar-mengajar tidak semua pembelajaran menggunakan media pembelajaran, guru menjelaskan materi hanya dengan menggunakan media berupa media gambar dan buku cetak dari sekolah sehingga membuat siswa tidak bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang memahami dan minat dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan suasana belajar menjadi kurang menarik. Beberapa mata pelajaran yang belum sepenuhnya dikuasai siswa sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan, SDN 8 Banyuasin II di kelas IV terutama di dalam mata pelajaran IPS, hal ini diperkuat pada hasil belajar siswa kelas IV yang masih rendah pada semester ganjil tahun ajaran 2022 dengan standar KKM pada mata pelajaran IPS adalah 70. Dilihat dari hasil belajar siswa saat pembelajaran IPS berlangsung yang memiliki ketertarikan untuk belajar hanya 5 dari 33 siswa, memiliki perasaan senang saat belajar hanya 3 dari 33 siswa, dan yang menunjukkan perhatian saat belajar hanya 4 dari 33 siswa dan yang tidak memiliki ketertarikan, perasaan senang, dan menunjukkan perhatian saat belajar sebanyak 21 dari 33 siswa. Cara mengatasi permasalahan tersebut pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan yang dapat mengajak siswa untuk berinteraktif hal tersebut dapat diciptakan bila guru menggunakan media dalam bentuk permainan.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada di atas, pentingnya suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk di gunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam berlangsungnya pembelajaran, maka peneliti

mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran IPS. Pada kompetensi dasar diatas tersebut media yang dapat mengajar siswa untuk berinteraktif dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa yaitu media pembelajaran dalam bentuk permainan, media pembelajaran dalam bentuk permainan ini bertujuan untuk membuat siswa merasa senang, memiliki ketertarikan dalam pembelajaran dan tidak tegang saat mereview pembelajaran. Pada saat melakukan kegiatan belajar sambil bermain ini diperlukan media atau alat pendukung lainnya. Media permainan edukatif ular tangga ini dijadikan sebagai alat permainan ular tangga terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal tambahan yang tertuang dalamnya yang dapat membuat anak-anak dapat belajar serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan. Permainan yang menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan banyak sekali macamnya, salah satunya dapat menggunakan permainan yang menarik serta tidak membosankan, seperti permainan ular tangga (Lestari, 2021, p. 80).

Media ular tangga *truth or dare* adalah merupakan contoh media berbasis budaya lokal yang salah satu bentuk permainan merakyat di Sumatera Selatan dan digemari dari usia anak-anak, remaja bahkan dewasa yang sifatnya menyenangkan dimana terdapat pertanyaan dan tantangan, siswa juga diberikan pengetahuan lainya tentang kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran budaya lokal di Sumatera Selatan. Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan

karakteristik siswa dengan tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa (Afandi, 2015, p. 80). Media ini juga merupakan permainan yang inovatif sehingga mempermudah peserta didik untuk mengingat materi yang diajarkan, membuat peserta didik untuk berkerjasama dan aktif dalam belajar sambil bermain. Sesuai dengan simpulan Rahina (Wati, 2021, p. 70) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan yang di mainkan oleh dua orang atau lebih dengan melempar dadu yang terdapat angka 1 sampai 6 dan terdapat juga papan terdiri dari beberapa kotak-kotak. Menurut Ulfa (2020, p. 13) Permainan ular tangga merupakan permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih yang di dalam papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pada peneliti kali ini akan menggunakan media permainan yang berukuran 2×2 meter di mana setiap kotaknya berwarna-warni terdiri dari 31 petak yang terdapat kartu *truth*, kartu *dare*, dan kartu bonus. Papan permainan akan terbuat dari bahan dasar sepanduk, di setiap petaknya terdapat 1 kartu *truth*, kartu *dare*, kartu bonus atau ada pula kotak kosong yang tidak bersisi ketiganya. Jika pemain menginjak kotak kartu *truth* maka pemain akan mendapat pertanyaan yang telah di siapkan, dan jika terdapat kartu *dare* maka pemain akan mendapatkan tantangan yang ada di *clue* kartu *dare*, dan apa bila pemain menginjak kotak yang berisikan kartu bonus maka pemain akan mendapatkan bonus.

Adapun beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini sehingga dapat menjadikan acuan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Anjelina Wati pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan konsep penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dimodifikasi oleh peneliti, permainan ular tangga yang dikembangkan yaitu 1). Media ini dimainkan 4-5 siswa, 2) permainan dimulai dari strat, 3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, 4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, 5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai, kelebihan media pembelajaran adanya partisipasi aktif dari siswa belajar adanya interaksi antar siswa sehingga adanya kerjasama kelompok dalam siswa, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga. Kekurangan dari penelitian ini terdapat pada indikator komunikatif yang mendapatkan nilai terendah dikarenakan media pembelajaran ular tangga berjalan satu arah, tidak dua arah. Penelitian relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ade Ineu Raina Oktapiani, Sumardi, Rosarina Giyartini pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPD Kelas V SD”. Penelitian ini terdapat konsep penggunaan media ular tangga yaitu diantaranya papa permainan yang berjumlah 30 petak, dadu berbentuk kubus dengan mata dadu 1-6, kartu pertanyaan, kartu ilmu pengetahuan sebagai tanda untuk menjalankan poin, jika pemain berada

pada petak pertanyaan maka pemain harus bisa menjawab pertanyaan tersebut, jika salah maka poin tetap. Begitu pula dengan kartu pengetahuan apabila pemain berada pada petak kartu pengetahuan, maka pemain berkesempatan untuk mengambil kartu pengetahuan yang menunjukkan informasi dalam konten materi lainnya Pancasila, dari hasil uji coba dilakukan sebanyak dua kali, pada uji coba tahap 1 media diuji cobakan kepada 10 siswa, respons siswa terhadap media ular tangga tentang Pancasila yang dikembangkan menunjukkan respon yang baik dengan presentase 93,00% siswa memberi jawaban “ya” terhadap sepuluh pernyataan yang terdapat pada angket. Sedangkan pada uji coba tahap 2 uji coba dilakukan kepada 8 orang siswa kelas V hasil dari uji coba menunjukkan presentase 98,75% siswa memberikan jawaban “ya” terhadap sepuluh pernyataan yang terbagi dalam tiga indikator pada angket respons. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Kelebihan pada penelitian ini pada tampilan media ular tangga dibuat menarik agar tidak terkesan monoton sedangkan kekurangannya terdapat pada topik-topik yang kurang dikembangkan. Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh I W. Widiani, Ni P. Gita Parera, dan Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana pada tahun 2019 dengan judul “MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA”. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester genap di SD Negeri 2 Bengkala, terdapat 14 orang siswa di dalam permainan ini, bagian-bagian dari ular tangga terdapat kartu-kartu topik yang digunakan, petunjuk permainan, media alas dan kelengkapan

pemainan dari hasil penelitian ini pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga, adapun kelebihan media ular tangga ini menyajikan konten IPS tentang lahirnya Pancasila yang dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. 2) media ular tangga yang dibuat memberikan fasilitas belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. 3) media ular tangga dilengkapi dengan gambar-gambar yang mendukung siswa memahami dan menerima informasi yang disampaikan dalam media ular tangga. Adapun kekurangan yang dimiliki 1) media yang dikembangkan hanya bisa digunakan untuk satu pokok bahasan saja yaitu tentang lahirnya Pancasila. 2) membutuhkan pemantuan yang intens ketika siswa menggunakan media ular tangga karena dikhawatirkan ketika siswa satu sedang bermain, siswa yang lain tidak melakukan observasi terhadap informasi-informasi yang dicantumkan dalam petak-petak ular tangga.

Dari ketiga kajian relevan terdahulu maka memperoleh perbedaan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu : 1) perbedaan dari penelitian (Anjelina Wati) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terdapat pada metode penelitiannya, perbedaan selanjutnya pada tempat dan waktu penelitian. 2) perbedaan dari penelitian (Ade Ineu Raina Oktapiani, Sumardi, Rosarina Giyartini) dengan penelitian yang dilakukan adalah materi pembelajaran yang dimana materi pembelajaran yang akan dilakukan oleh penelitian yang sekarang tentang keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku, pada kelas yang dimana pada penelitian ini kelas V dan pada penelitian yang dilakukan kelas IV dan pada model pengembangannya yang dimana pada penelitian ini modelnya itu model Reeves dan pada penelitian yang dilakukan itu Model 4D. 3) perbedaan dari

penelitian (I W. Widiani, Ni P. Gita Parera, dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terdapat pada mata pelajaran yang dimana pada penelitian ini mata pelajarannya IPA dan pada penelitian yang akan dilakukan pada mata pelajaran IPS, perbedaan selanjutnya pada model pengembangan yang dimana model pengembangan yang dilakukan oleh penelitian ini model ADDIE sedangkan model yang dilakukan oleh peneltiti sekarang adalah model 4D.

Penelitian ini mengambil media ular tangga karena dapat membantu proses belajar yang memiliki banyak manfaat dan juga memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Berdasarkan latar belakang dan juga dari hasil penelitian-penelitian di atas maka penelitian ini lanjutan berdasarkan rekomendasi dari hasil penelitian sebelumnya yang telah diuraikan di atas maka penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Ular Tangga *Truth Or Dare* Budaya Lokal Pada Pembelajaran IPS kelas IV Di SD Negeri 8 Banyuasin II”**. Peneliti mengambil judul tersebut berdasarkan materi kelas IV SD pada tema 7 “Indahnya Keragaman Negeriku” pada subtema 2 pada mata pelajaran IPS.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran yang kurang inovatif pada pembelajaran IPS.
- b) Dalam proses belajar mengajar peserta didik kurang minat dalam pembelajaran IPS

- c) Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS.
- d) Guru hanya berfokus pada buku pembelajaran/buku tematik dalam proses mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a) Materi dalam penelitian ini adalah tentang keberagaman suku bangsa dan budaya
- b) Permainan ular tangga pada penelitian ini yaitu permainan ular tangga *truth or dare*
- c) Siswa yang menjadi objek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 8 Banyuasin II
- d) Model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop* dan *Desseminate* atau pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya ialah: Bagaimana pengembangan media ular tangga *truth or dare* budaya lokal pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 8 Banyuasin II yang valid, praktis dan efektivitas potensial ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Untuk menghasilkan pengembangan media ular tangga *truth or dare* budaya lokal pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar yang valid
- b. Untuk menghasilkan pengembangan media ular tangga *truth or dare* budaya lokal pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar yang praktis
- c. Untuk mengetahui efektivitas potensial dari penggunaan media ular tangga *truth or dare* budaya lokal pada pembelajaran IPS kelas IV di Sekolah Dasar

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tidak hanya memiliki tujuan akan tetapi memiliki beberapa manfaatnya yaitu :

a) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, di harapkan mampu membantu, mendukung dan menambah wawasan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 8 Banyuasin II

b) Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Bagi Siswa, dengan menggunakan media pembelajaran ini di harapkan mampu menumbuhkan minat dalam pembelajaran IPS

2) Bagi Guru

Bagi Guru, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menambah wawasan tentang inovasi media pembelajaran, sehingga bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik.

3) Bagi Sekolah

Bagi Sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi sekolah dalam meningkatkan prestasi siswa pada pembelajaran IPS.

4) Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan mampu untuk membantu penelitian lain dengan menjadikan pedoman dalam penelitian selanjutnya dan dapat menjadi dasar penelitian lanjutan tentang media pembelajaran ular tangga *truth or dare* dalam pembelajaran IPS

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang bertujuan untuk menjelaskan ciri khas hasil yang diharapkan lewat kegiatan pengembangan. Dari yang telah diuraikan tersebut, jadi peneliti akan menguraikan langkah awal pada hasil yang dimaksud dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang akan dihasilkan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran ular tangga *truth or dare* yang dapat di mainkan dua orang atau

lebih, papan permainan ini dibagi dalam 31 kotak yang bergambar warna-warni.

- b. Isi dari pembelajaran ini yaitu di setiap pemain melangkah ke kotak terdapat salah 1 kartu seperti kartu *truth* (pertanyaan), kartu *dare* (tantangan), kartu bonus ataupun juga kartu yang tidak berisi ketiga-tiganya.