

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA UNTUK MENGENALKAN RAMBU LALU  
LINTAS PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS III  
SD NEGERI 20 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



**Oleh:**

**SHINTA EFRILIYANI**

**NIM.1811240051**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2022**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shinta Efriliyani  
Tempat Tanggal Lahir : Bengkulu 23 April 2000  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM : 1811240051

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis/skripsi ini berjudul: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan dan pemikiran sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Bengkulu, 23 Maret 2022



Shinta Efriliyani

NIM. 1811240051

## SURAT PERNYATAAN

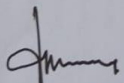
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program turnitin.com dengan id 1793152683. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 21% dan dinyatakan dapat diterima. Demikian surat pernyataan ini dibuat dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 29 ~~April~~ **Maret** 2022

Mengetahui,  
Ketua Tim Verifikasi

  
**Dr. Ediansyah, M. Pd**  
NIP.197007011999031002

Yang Menyatakan

  
**Shinta Efriliyani**  
NIM.1811240051



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.” yang disusun oleh Shinta Efriliyani NIM. 1811240051, telah dipertahankan di depan dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, 09 Juni 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Ketua  
Dr. Buyung Surahman, M.Pd  
NIP. 196110151984031002

.....

Sekretaris  
Hamdan Efendi, M.Pd  
NIDN. 2004128802

.....

Penguji I  
Dra. Aam Amaliyah, M. Pd  
NIP. 196911222000032002

.....

Penguji II  
Masrifa Hidayani, M.Pd  
NIP. 197506302009012004

.....

Bengkulu, 26 Juli 2022

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Musyaddid M.Pd  
NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171  
Website: [www.uinfashengkulu.ac.id](http://www.uinfashengkulu.ac.id)

#### NOTA PEMBIMBING

Hal' : Skripsi Sdr/i Shinta Efriliyani

NIM : 1811240051

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri (UIN)

Fatmawati Sukarno Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa

Skripsi Sdr/i :

**Nama : Shinta Efriliyani**

**NIM : 1811240051**

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga  
Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada  
Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota  
Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum

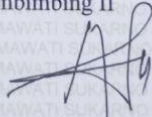
Wr. Wb.

Bengkulu, 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Hwan Satria, M. Pd**  
NIP.197407182003121004

  
**Azizah Arvanti, M. Ag**  
NIP.197212122005012007

**Nama : Shinta Efriliyani**

**NIM : 1811240051**

**Prodi : PGMI**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas kepada kepada peserta didikan untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media, serta mengetahui tingkat kepraktisan media melalui respon pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas.

Metode penelitian mengadaptasi pada model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*. Penelitian ini menggunakan enam langkah sebagai berikut : 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa : validasi angket ahli materi dan angket ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan mediaserta angket tanggapan penilaian pendidik dan

peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Subjek dari penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas III B di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian dan pengembangan memperoleh desain berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu memperoleh nilai kelayakan 4,55 oleh ahli media, 4,4 oleh ahli materi. Respon pendidik terhadap kepraktisan media memperoleh nilai 1 dan respon peserta didik terhadap kepraktisan media memperoleh nilai 0,98.

Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Ular Tangga, Rambu Lalu Lintas

**Nama : Shinta Efriliyani**

**NIM : 1811240051**

**Prodi : PGMI**

## **ABSTARCT**

This study aims to develop a snake and ladder game media for traffic sign material to students and to determine the feasibility level of using the media, as well as knowing the practicality of the media through the responses of educators and students after using the snake ladder game media traffic sign material.

The research method adapts to the development model developed by *Borg* and *Gall*. This study uses the following six steps: 1) potential problems, 2) data collection, 3) product design, 4) product validation, 5) product revision, 6) product trial. Data collection techniques used in the form of: material expert questionnaire validation and media expert questionnaire to determine the level of media feasibility and



teacher and student assessment response questionnaires to determine the level of practicality of the media. The subjects of the research and development were students of class III B at SD Negeri 20 Bengkulu City.

The results of the research and development obtained a design in the form of a snake and ladder game media to introduce traffic signs in class III PPKN learning at SD Negeri 20 Bengkulu City, obtaining a feasibility score of 4.55 by media experts, 4.4 by material experts. The teacher's response to the practicality of the media got a score of 1 and the student's response to the practicality of the media got a score of 0.98.

Based on the results of the description above, the product developed by the researcher is feasible and practical to be used as a learning medium.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Traffic Signs

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan kita Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama Islam yang sempurna dan menjadi anugerah serta rahmat bagi seluruh alam semesta.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Kota Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna, tetapi penulis berusaha semaksimal mungkin menuangkan pemikiran agar mendekati kesempurnaan. Penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberi petunjuk, membimbing dan memotivasi penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zulkarnain Dali selaku Rektor UINFAS Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan studi di UINFAS Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris di UINFAS Bengkulu yang mendorong keberhasilan penulis.
3. Bapak Adi Saputra, S.Sos., M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah UINFAS Bengkulu yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Dra. Khermarina, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik selama perkuliahan.
6. Bapak Dr. Irwan Satria, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan masukan serta arahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Aziza Aryanti, M.Ag selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan serta arahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
8. Bapak M. Syahril, S.Sos.I.,M.Ag selaku Kepala Pusat Perpustakaan UINFAS Bengkulu dan staf yang telah membantu peneliti dalam mencari referensi dan peminjaman buku.
9. Bapak Almin, S.Sos selaku Kepala Sekolah SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempat yang beliau pimpin.

10. Ibu Sri Martulena selaku Wali Kelas IIIB SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dikelas yang beliau ajar.
  11. Diri sendiri terima kasih telah berjuang untuk menyelesaikan studi ini dengan penuh perjuangan.
  12. Mama Almh. Nopi Hariyani yang sangat aku cintai terima kasih telah mengajarkan aku untuk tumbuh menjadi gadis yang mandiri dan tangguh.
  13. Terkhusus Papa Ahmad Toni Effriyandhica yang tak kenal lelah mencari nafkah dan mencari biaya untuk kelancaran proses perjuanganku selama dibangku sekolah sampai kuliah serta do'anya yang tak pernah henti.
  14. Serta keluarga besar yang telah memberikan do'a dan support untuk keberhasilanku.
  15. HMPS PGMI dan Almameter kebangganku Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
- Serta ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu dan menyumbangkan ide pemikiran

serta inspirasi kepada penulis sehingga pengerjaan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam penelitian ini agar penyusunan skripsi nantinya lebih sempurna dan maksimal. Akhirnya semoga Allah SWT menjadikan skripsi ini sebagai amal jariyah bagi kita semua dan semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bagi kita semua dikemudian hari.

Bengkulu, 2022

Shinta Efriliyani

NIM. 1811240051

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	13
D. Spesifikasi Produk.....	14
E. Asumsi Pengembangan .....	16

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Media Pembelajaran.....	17
1. PengertianMedia Pembelajaran.....	17
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	20
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	24
B. Permainan Ular Tangga .....	26
1. Pengertian Permainan Ular Tangga .....	26
2. Spesifikasi Pengembangan Media Permainan Ular Tangga ....	31
3. Cara Bermain Permainan Ular Tangga .....	33
C. Rambu Lalu Lintas.....	37
D. Pendidikan Kewarganegaraan.....	41
E. Kajian Pustaka.....	46
F. Kerangka Berfikir .....	54

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan.....	56
B. Prosedur Pengembangan.....	63
C. Subjek Penelitian.....	67
D. Teknik Pengumpulan Data.....	68



E. Teknik Analisis Data.....	70
------------------------------	----

## **BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	78
B. Deskripsi Prototipe Produk Awal .....	81
C. Hasil Uji Lapangan .....	87
D. Analisis Data .....	107
E. Prototipe Hasil Pengembangan Akhir .....	108
F. Pembahasan.....	115

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	121
B. Saran.....	123

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	52
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skala Likert .....	71
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Skala Guttman .....	76
Tabel 4.1 Revisi Ahli Media.....	88
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	90
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	94
Tabel 4.4 Uji Kepraktisan Oleh Siswa kelas III .....	98
Tabel 4.5 Uji Kepraktisan Oleh Guru kelas III.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rambu Peringatan.....	39
Gambar 2.2Rambu Larangan.....	40
Gambar 2.3Rambu Perintah.....	40
Gambar 2.4Rambu Petunjuk.....	41
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir .....	55
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Metode <i>RnD</i> .....	63
Gambar 4.1Desain awal papan ular tangga .....	83
Gambar 4.2Desain awal kartu soal .....	84
Gambar 4.3Desain awal peraturan permainan.....	85
Gambar 4.4 Spanduk Ular Tangga Rambu Lalu Lintas .....	111
Gambar 4.5 Kartu Soal .....	112
Gambar 4.6Peraturan Permainan .....	113
Gambar 4.7 Dadu Undian .....	114
Gambar 4.8 Tas Penyimpanan .....	114

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Silabus Kelas 3 Tema 8 Subtema 3

RPP

Buku Tematik Kelas 3 Tema 8 Subtema 3

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas 3

Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas 3

Instrumen Penilaian Kepada Siswa

Instrumen Penilaian Guru Kelas

Surat Penunjukan Pembimbing

Surat Pergantian Judul

Surat Izin Penelitian Dari Sekolah

Surat Mohon Izin Penelitian

Surat Selesai Penelitian

Kartu Bimbingan

Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut data organisasi kesehatan dunia atau WHO (*World Health Organization*) tahun 2011, 67% korban kecelakaan lalu lintas berada pada usia produktif, yakni 22-50 tahun. Sekitar 400.000 orang di bawah usia 25 meninggal di jalanan, dengan 1.000 anak-anak dan remaja meninggal setiap hari. Bahkan, dalam kelompok usia 10-24 tahun, kecelakaan di jalan merupakan penyebab utama kematian anak di seluruh dunia. Kecelakaan lalu lintas disebabkan oleh banyak faktor, antara lain: pengemudi kendaraan yang buruk, pejalan kaki yang ceroboh, kerusakan kendaraan, struktur

kendaraan yang tidak memadai, dan ketidakpatuhan terhadap rambu-rambu lalu lintas.<sup>1</sup>

Secara umum, Indonesia tercatat sebagai negara dengan angka kecelakaan lalu lintas terbanyak di ASEAN. Demikian disampaikan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia (Kapolri), Tito Karnavian. Inspektur Jenderal Royke Lomova, kepala korps lalu lintas polisi, mengatakan jumlah korban kecelakaan lalu lintas di Indonesia mencapai 28.000 hingga 30.000 per tahun. Bahkan, angka kecelakaan lalu lintas tertinggi di Indonesia, menempati peringkat ke-2 hingga ke-3 di ASEAN.<sup>2</sup>

Beberapa negara telah melaksanakan pendidikan lalu lintas di sekolah dan telah menunjukkan hasil yang

---

<sup>1</sup> Ashar Hidayah, "Ensiklopedia Traffic Signs; Solusi Cerdas Memperkenalkan Road Safety Culture Pada Anak Sekolah", *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, <https://media.neliti.com/media/publications/248332-none-c6409c7f.pdf>, Akses 26 Agustus 2021.

<sup>2</sup>Wartakota, *Angka Kecelakaan Lalu Lintas di Indonesia Termasuk Tertinggi di ASEAN*, <https://wartakota.tribunnews.com/2017/11/15/polri-angka-kecelakaan-lalu-lintas-di-indonesia-termasuk-tertinggi-di-asean>, Akses 12 April 2021.

signifikan. Jepang misalnya, telah menerapkan pendidikan lalu lintas pada siswa sejak dini. Pendidikan lalu lintas sejak dini yang dilakukan Jepang menjadi salah satu kunci ketertiban lalu lintas di Jepang. Begitu terperinci penggambaran tentang tata aturan warga kota dalam memanfaatkan transportasi dijelaskan kepada siswa baik melalui buku maupun lisan dari para guru, hal inilah yang menjadikan kedisiplinan warga Jepang dalam berlalu lintas.<sup>3</sup>

Seperti firman Allah dalam Al-Qur'an surah An-Nisa ayat 59 menjelaskan tentang kedisiplinan :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولَى الْأَمْرِ مِنْكُمْ  
فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ  
بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ۗ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Taatilah

Allah dan taatilah Rasul (Muhammad), dan Ulil Amri

---

<sup>3</sup>Robi Kurnia, *Bagaimana Mengajarkan Tertib Berlalu Lintas di Jepang?*, <https://robikurnia1.wordpress.com/2016/03/25/bagaimana-mengajarkan-tertib-lalu-lintas-di-jepang/>, Akses 26 Agustus 2021.

(pemegang kekuasaan) di antara kamu. Kemudian, jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya”.<sup>4</sup>Pendidikan lalu lintas merupakan strategi yang dapat memfasilitas upaya pembentukan karakter untuk dapat memahami pentingnya etika dan nilai-nilai positif dari budaya tertib lalu lintas dalam sebuah kehidupan. Pendidikan lalu lintas yang terintegrasi pada mata pelajaran PPKN dilaksanakan pada jenjang pendidikan SD/MI,SMP/MTS,SMA/MA dan SMK/MAK secara berkelanjutan yang menekankan pada pembentukan sikap, perilaku tanpa mengabaikan pengetahuan dan keterampilan, serta menerapkan sikap keteladanan dalam berlalu lintas maka diperlukan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian serta monitoring

---

<sup>4</sup>Al-Qur'an surah *An-Nisa* ayat 59, (Bandung : Sygma Corp, 2018), hal. 87.



hasil pembelajaran yang disusun berdasarkan peraturan dan hukum yang berlaku.<sup>5</sup>

Pengintegrasian pendidikan lalu lintas sudah lama diterapkan pada dunia pendidikan, namun pelaksanaannya masih kurang dalam pembentukan perilaku tertib dalam berlalu lintas. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin meningkatnya angka kecelakaan lalu lintas yang melibatkan anak sekolah, seperti pelanggaran lalu lintas yang dilakukan oleh anak sekolah, munculnya geng motor yang juga melibatkan anak sekolah dan banyaknya anak dibawah umur yang sudah mengendarai kendaraan sepeda motor khususnya anak SD. Hal tersebut merupakan contoh belum terbentuknya perilaku tertib dalam berlalu lintas.

---

<sup>5</sup> Syaifullah. Dkk, *Pendidikan Lalu Lintas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Kelas 1*, (Jakarta: Korps Lalu Lintas Polri, 2018). Hal. V.

Tujuan pendidikan berlalu lintas di sekolah dimasukkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKN) dan kedepannya menjadi bagian dari kurikulum adalah pertama, menanamkan dan memberikan pemahaman akan pentingnya keselamatan diri orang lain melalui budaya, nilai, norma, moral dan etika berlalu lintas sejak dini. Melalui pengintegrasian pendidikan lalu lintas ke proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran PPKN. Kedua, untuk memberikan pengetahuan kepada anak usia sekolah tentang sejumlah tanda atau rambu lalu lintas. Dengan harapan nantinya para pelajar dan anak-anak mampu mengetahui dan mematuhi aturan saat berlalu lintas.<sup>6</sup>

Pada pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan

---

<sup>6</sup> Epra Sentosa, *Ini maksud dan tujuan pendidikan berlalu lintas dimasukkan dalam mata pelajaran PPKN*, <https://www.borneonews.co.id/berita/66549-ini-maksud-dan-tujuan-pendidikan-berlalu-lintas-dimasukkan-dalam-mata-pelajaran-pkn>, Akses 31 Agustus 2021.

bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Dan untuk itu dikembangkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diharapkan dapat menjadi pendidikan yang edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.<sup>7</sup>

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang baik dan handal sesuai dengan tujuan pembangunan nasional.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

<sup>8</sup>I Wayan Kertih, *Perangkat Pembelajaran PPKN: Perencanaan dan Pengembangan*, (Yogyakarta : Media Akademi, 2015), hal.77.

Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi ditegaskan bahwa PPKN termasuk cakupan kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian, dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Selain itu pula perlu ditanamkan kesadaran wawasan kebangsaan, jiwa patriotisme dan bela negara, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, dan sikap serta perilaku berlalu lintas. Untuk membentuk perilaku taat hukum siswa dalam berlalu lintas maka pemerintah melakukan berbagai upaya, salah satunya

denganmengintegrasian pendidikan lalu lintas kedalam mata pelajaran PPKN.<sup>9</sup>

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dapat membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran dapat berjalan efektif, materi yang disampaikan akan mempermudah peserta didik dalam mencerna materi yang disampaikan guru. Diantara macam-macam media pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik minat

---

<sup>9</sup> Hikmah F. dkk, *Pengaruh Pengintegrasian Pendidikan Lalu Lintas Kedalam Mata Pelajaran PKN Terhadap Perilaku*, <https://media.neliti.com/media/publications/252433-pengaruh-pengintegrasian-pendidikan-lalu-9d42cd82.pdf>, Akses 1 September 2021.

<sup>10</sup>I Made Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta : Media Akademi, 2015), hal.4.

belajar siswa adalah media pembelajaran yang dapat dilakukan dengan cara bermain.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru yang dilakukan di SD Negeri 20 Kota Bengkulu dalam pembelajaran PPKN materi tentang lalu lintas adalah siswa mengalami kebosanan dan tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dimana guru menggunakan model klasikal seperti ceramah pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang terpusat pada guru, sedangkan siswa sebagai pendengar saja. Tidak adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan yang tersedia untuk mengajarkan lalu lintas kepada siswa.<sup>11</sup>

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, siswa perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pendidikan dan pembelajaran

---

<sup>11</sup>Hasil *Wawancara Awal*, Guru kelas III B di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, 8 April 2021.

sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi rambu lalu lintas. Selain itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan tidak membosankan adalah media pembelajaran berupa permainan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang muncul, maka peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu”**.

Penelitian ini dibatasi pada media permainan ular tangga, materi yang dibahas adalah rambu-rambu lalu lintas dan kelas yang diteliti adalah kelas III B. Penelitian difokuskan untuk menghasilkan media permainan ular tangga, menguji kelayakannya dan

kepraktisannya. Namun tidak sampai membahas pengaruh terhadap hasil belajar dan penelitian hanya sebatas uji coba skala kecil tidak sampai uji coba skala besar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimanadesain media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada



pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tujuandan manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga memiliki spesifikasi yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran karena disertai:

##### **a. Papan Permainan Ular Tangga**

1. Bagian yang dimodifikasi adalah gambar papan permainan yang berisi nomor seri yang diisi dengan materi rambu lalu lintas berupa gambar dan teks.
2. Papan media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas berukuran 2 m x 2,5 m yang dibagi menjadi 36 kotak.
3. Bahan pembuatan media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas adalah spanduk.

##### **b. Lembar Petunjuk Permainan**

Lembar petunjuk ini berisi tentang bagaimana cara bermain permainan ular tangga rambu lalu lintas.

Dicetak dengan menggunakan kertas Art Cartoon 260gsm berukuran A4 yang kemudian di laminating agar saat disimpan tidak sobek.

c. Kartu Soal

Kartu soal dalam permainan ular tangga ini berisi pertanyaan terkait dengan materi rambu lalu lintas. Dicetak dengan menggunakan kertas Art Cartoon 260gsm berukuran 10cm x 7cm.

d. Dadu Undian

Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang akan diambil oleh pemain, nomor dadu memiliki rentang angka dari 1-6. Dadu undian berupa boneka berbentuk dadu.

e. Tas merupakan tempat penyimpanan media sehingga dapat memudahkan media untuk dibawa kemanapun.

### **E. Asumsi Pengembangan**

1. Media permainan ular tangga sebagai sarana guru dalam mengajarkan materi rambu lalu lintas dengan metode belajar sambil bermain.
2. Peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Materi rambu lalu lintas dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

## **BAB II**

### **LANDASANTEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>12</sup>

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan

---

<sup>12</sup>Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012) hal 27.

tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan.<sup>13</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai.<sup>14</sup> Arsyad mendeskripsikan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Kustandi & Sujipto menyimpulkan media

---

<sup>13</sup>Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, hal 28.

<sup>14</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Umsida Press) hal 44.

pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik

dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>15</sup>

## 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi 3 yaitu :

- a. Media visual/ grafis adalah media yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi 2 macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi: gambar, foto, sketsa, bagan, grafik,

---

<sup>15</sup>Nunuk Suryani. Achmad Setiawan. Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,2018), hal.4.



kartun, poster, peta dan globe, papan tulis, dan bulletin.<sup>16</sup>

- b. Media audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk pendengaran. Media pembelajaran berbasis visual meliputi media rekaman audio dan media radio.
- c. Media audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus pendengaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media dalam bentuk visual (grafis, bahan cetak dan gambar diam). Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, frasa dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Selain fungsi secara umum tersebut, secara khusus media grafis berfungsi

---

<sup>16</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, hal 85.

pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan.

Kelebihan dari media visual grafis adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa dan proses pembuatannya lebih mudah dan murah. Sedangkan kelemahan media visual grafis adalah membutuhkan keahlian khusus dalam produksinya, terutama untuk grafis yang lebih rumit dan penyajian yang ditampilkan hanya berupa unsur visual saja.

Ciri-ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak

mampu melakukannya. Ciri-ciri media pembelajaran adalah:<sup>17</sup>

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer, dan film.

b. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang

---

<sup>17</sup>Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, hal, 35.

dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

### c. Ciri Distribusif

Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi media juga termasuk rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok ditempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

## 3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besarnya media dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu:<sup>18</sup>

### 1. Membantu guru dalam bidang tugasnya

---

<sup>18</sup>Muhammad Ramli, *Media dan teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Iain Antasari Press, 2012), hal.2.

Media pembelajaran bila digunakan dengan tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam proses pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajaran.

## 2. Membantu para pelajar

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pelajar dalam hal:

- 1) Lebih meningkatkan daya pemahaman terhadap materi pembelajaran
- 2) Dapat lebih mempercepat daya cerna belajar siswa terhadap materi yang disampaikan
- 3) Membangkitkan daya kognitif,afektif dan psikomotor siswa

## 3. Memperbaiki Pembelajaran

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat

membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain:

- 1) Membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya
- 2) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

## **B. Permainan Ular Tangga**

### **1. Pengertian Permainan Ular Tangga**

Permainan Ular Tangga sudah banyak dimainkan oleh anak-anak Indonesia sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan yang populer di masyarakat Indonesia. *Snakes and Ladders* adalah permainan yang dimainkan oleh dua atau lebih pemain yang menggunakan dadu untuk menentukan

berapa banyak langkah yang harus diambil oleh sebuah bidak. *Snakes and Ladders* adalah definisi dari permainan papan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil, beberapa di antaranya memiliki serangkaian "tangga" dan "ular" yang terhubung ke kotak lainnya. Tidak ada permainan papan standar untuk Ular Tangga. Setiap orang dapat merakit papan mereka sendiri menggunakan jumlah bidang, ular, dan tangga yang berbeda.<sup>19</sup>

Ular tangga juga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan media permainan ular tangga bisa menjadi menarik dan menyenangkan. Permainan ular tangga dapat diberikan kepada anak-anak usia 5-6 tahun untuk merangsang berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial.

---

<sup>19</sup>Wikipedia, *Ular Tangga*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga), Akses 9 April 2021.

Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Salah satu keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini adalah kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif–matematika yang didorong yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Permainan ular tangga adalah permainan dimana dua orang atau lebih menentukan langkah bidak dengan menggunakan papan berbentuk kotak dan dadu sebagai alat undian. Game ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.



## Keunggulan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

### a. Keunggulan Permainan Ular Tangga

Menggunakan permainan ular tangga memiliki keunggulannya sebagai berikut:<sup>20</sup>

- 1) Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Anak dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.
- 3) Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk mendukung segala aspek tumbuh kembang anak. Salah satunya adalah pengembangan kecerdasan matematis dan logika.

---

<sup>20</sup>Fandhita, Prisca, *Efektifitas Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi*, <http://repository.usd.ac.id/11974/>, Hal. 13, Akses 9 April 2021.

- 4) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 6) Media permainan ular tangga mudah dibuat/dipahami, dengan aturan sederhana, mendidik dan menghibur siswa bila diberikan topik yang tepat dan benar.

b. Kelemahan Permainan Ular Tangga

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga tidak dapat digunakan oleh siswa dalam jumlah banyak pada saat yang bersamaan.
- 2) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

3) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan media pembelajaran permainan ular tangga di atas, bentuk dan susunannya sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Hanya saja untuk modifikasi permainan ular tangga ini dibedakan dalam hal konten materi yang akan disampaikan yaitu tentang materi rambulalu lintas. Dimana setiap susunan kotak permainan ular tangga akan diisi dengan gambar dan teks yang merupakan materi rambulalu lintas.

## 2. Spesifikasi Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga memiliki spesifikasi yang memungkinkan siswa maupun guru untuk menggunakan karena disertai:

a. Papan Permainan Ular Tangga

- 1) Bagian yang dimodifikasi adalah gambar papan permainan yang berisi nomor urut diisi dengan materi rambu lalu lintas dalam bentuk gambar dan tulisan.
- 2) Ukuran papan media permainan ular tangga rambu lalu lintas yaitu 2m x 2,5 m yang dibagi menjadi 36 kotak.
- 3) Bahan pembuatan media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas adalah spanduk.

b. Lembar Petunjuk Permainan

Lembar petunjuk ini berisi tentang bagaimana cara bermain menggunakan modifikasi permainan ular tangga rambu lalu lintas. Panduan cara bermain dicetak dengan menggunakan kertas Art Carton 260gsm berukuran A4 yang kemudian di laminating agar saat disimpan tidak sobek.

c. Dadu Undian

Dadu berfungsi untuk menentukan jumlah langkah yang akan dijalankan oleh pemain, nomor dadu memiliki rentang angka dari 1-6. Dadu undian berupa boneka berbentuk dadu. Dicitak dengan menggunakan kertas Art Cartoon 260gsm berukuran 10cm x 7cm.

d. Kartu

Kartu dalam permainan ular tangga ini berisi pertanyaan yang terkait dengan materi rambu lalu lintas.

e. Tas sebagai tempat untuk menyimpan media maupun memudahkan media untuk dibawa kemanapun.

3. Cara Bermain Permainan Ular Tangga

Cara permainan ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengajar multiple

intelligences menjelaskan tentang langkah-langkah menggunakan ular tangga yaitu :

- a. Setiap siswa bergantian melempar dadu
- b. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu dengan angka 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
- d. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- e. Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finish selesai dari game papan ular tangga.

Tetapi terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan.

Berikut ini adalah tata cara permainan ular tangga

materi rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN sebagai berikut:

- a. Permainan ular tangga dapat dimainkan 2-6 pemain.
- b. Permainan dimulai dengan cara menentukan urutan pemain dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, permainan dimulai dari kanan ke kiri.
- c. Pemain pertama mengambil dan melambungkan dadu keatas, nomor sisi dadu atas yang menjadi petunjuk berapa banyak petak langkah di papan permainan.
- d. Permainan dimulai dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 36.
- e. Pemain akan menjadi pionnya masing-masing.
- f. Tiap siswa bergantian melempar dadu.

- g. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 4, maka siswa harus berjalan 4 kotak pada permainan ular tangga.
- h. Apabila kotak yang dituju adalah gambar ular dengan posisi turun, maka pemain harus mengikuti posisi ular turun. Jika kotak yang dituju adalah gambar tangga dengan posisi naik, maka pemain harus mengikuti posisi naik tangga.
- i. Ketika pion menempati tempat yang diperoleh, selanjutnya pemain mengambil kartu pertanyaan sesuai nomor yang terdapat pada kotak papan ular tangga.
- j. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan siswa yang terlebih dahulu selesai dari papan permainan ular tangga.



### C. Rambu Lalu Lintas

Rambu Lalu lintas adalah bagian perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah atau petunjuk bagi pengguna jalan.<sup>21</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan bahwa Lalu Lintas dan Angkutan Jalan adalah satu kesatuan sistem yang terdiri atas Lalu Lintas, Angkutan Jalan, Jaringan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Prasarana Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Kendaraan, Pengemudi, Pengguna Jalan, serta pengelolaannya. Lalu Lintas dan Angkutan Jalan merupakan bagian dari sistem transportasi nasional yang harus dikembangkan potensi dan perannya untuk mewujudkan keamanan.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Admin Dishub, *Mengenal Rambu Lalu Lintas Jenis dan Fungsinya*, <https://dishub.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/mengenal-rambu-lalu-lintas-jenis-dan-fungsinya-69>, Akses 22 September 2021.

<sup>22</sup> Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang *Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan*, (Jakarta, 2009)

Pendidikan lalu lintas merupakan salah satu strategi yang mampu memfasilitasi upaya pembentukan karakter untuk dapat memahami nilai positif dari pentingnya arti etika dan budaya tertib lalu lintas dalam sebuah kehidupan. Pendidikan lalu lintas yang diintegrasikan pada mata pelajaran PPKN dilaksanakan disatuan tingkat pendidikan SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA dan SMK/MAK secara berkelanjutan yang menekankan pada pembentukan sikap, perilaku tanpa mengabaikan pengetahuan dan keterampilan, serta menerapkan sikap keteladanan dalam berlalu lintas maka diperlukan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian serta monitoring hasil pembelajaran yang disusun berdasarkan peraturan dan hukum yang berlaku.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Syaifullah. Dkk, *Pendidikan Lalu Lintas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Kelas 1*, Hal. V.

Ada 4 jenis rambu-rambu lalu lintas yang biasa ditemui di jalanan diantaranya yaitu:

### 1. Rambu Peringatan

Digunakan untuk memberi peringatan kemungkinan ada bahaya di jalan atau tempat berbahaya pada jalan dan menginformasikan tentang sifat bahaya. Ciri khas rambu ini adalah warna dasar kuning, warna garis tepi hitam, warna lambang hitam, warna huruf atau angka hitam.



Gambar 2.1 Rambu Peringatan

### 2. Rambu Larangan

Digunakan untuk menyatakan perbuatan yang dilarang dilakukan oleh pengguna jalan. Ciri khas rambu ini adalah warna dasar putih, warna garis tepi

merah, warna lambang hitam, warna huruf atau angka hitam, dan warna kata-kata merah.



Gambar 2.2 Rambu Larangan

### 3. Rambu Perintah

Digunakan untuk menyatakan perintah yang wajib dilakukan oleh pengguna jalan. Ciri khas rambu ini adalah warna dasar biru, warna garis tepi putih, warna lambang putih, warna huruf atau angka putih, dan warna kata-kata putih.



Gambar 2.3 Rambu Perintah

### 4. Rambu Petunjuk

Digunakan untuk memandu pengguna jalan saat melakukan perjalanan atau memberikan informasi lain

kepada pengguna jalan. Ciri khas rambu ini adalah warna dasar hijau atau biru, warna garis tepi putih, warna lambang putih, warna huruf atau angka putih, dan warna kata-kata putih.



Gambar 2.4 Rambu Petunjuk

#### **D. Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib diselenggarakan di setiap jenjang pendidikan. Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter, sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Secara lebih jelas, amanah undang-undang tersebut tercantum dalam

visi dan misi PPKN yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran.<sup>24</sup>

Visi dan misi Pendidikan Kewarganegaraan yang dimaksud adalah:

#### 1. Visi

Menanamkan komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 guna memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia.

#### 2. Misi

Menghindarkan Indonesia dari sistem pemerintahan otoriter yang memasuk hak-hak warga negara untuk menjalankan prinsip-prinsip demokrasi

---

<sup>24</sup> Tim GTK DIKNAS, *Modul Belajar Mandiri Calon Guru*, (Tim Desain Grafis, 2021), Hal 21.

dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Tujuan pembelajaran PPKN dalam Depdiknas adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:<sup>25</sup>

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2. Berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dan bertindak, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar hidup dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

---

<sup>25</sup> Feri Tirtoni, *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV Buku Baik, 2016), Hal 9.

PPKN sangat berperan penting dalam meningkatkan kecakapan kewarganegaraan dan karakters siswa SD/MI. Hal ini disebabkan semakin merosotnya keterampilan siswa dalam menjalankan aturan untuk menjadi warga negara yang baik di masyarakat dan terlihatnya karakters siswa SD/MI yang semakin hari semakin prihatin. Pembelajaran PPKN harus dikuatkan dari sejak dini, agar kedepannya nanti mereka dapat terbiasa mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-sehari. Maka dari itu para pendidik, baik itu orang tua dan guru harus menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada mereka agar nantinya mereka menjadi warga yang baik bagi nusa dan bangsa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian siswa SD/MI. Hal ini disebabkan PPKN mempelajari tentang bagaimana siswa SD/MI untuk menjadi warga negara yang baik dan benar. Berikut ini



hal-hal tentang pentingnya pembelajaran PPKN bagi siswa SD/MI:<sup>26</sup>

1. Menkuatkan kepada mereka untuk cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa dan sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai Pancasila agar kelak mereka dapat mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari.
2. PPKN mengajarkan siswa untuk mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab dan demokratis.
3. PPKN memberikan pengajaran kepada siswa SD/MI untuk saling memahami sesama warga negara dan menanamkan kepada mereka makna dari *Bhinneka Tunggal Ika*.
4. Memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai sistem pemerintahan dan tentang peraturan negara berlaku baik yang tertulis maupun tidak tertulis.

---

<sup>26</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI*, (Jakarta: Kencana. 2020), Hal 27.

## **E. Kajian Pustaka**

1. Elsa Vanny Sukmawardani dan Suyitno, Eka Sari Setianingsih. *Pengembangan MediaUlar Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Dwijaloka, 2021. Penelitian ini menghasilkan produk ular tangga carakan untuk keterampilan membaca dan menulis aksara nglegena siswa sekolah dasar yang dapat digunakan sebagai media pembelajarana. Hasil dari ahli materi, media serta guru menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 94%. Hasil respon guru mendapatkan persentase 98% dan hasil respon siswa dengan persentase 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media ular tangga carakan yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Baik Sekali”.Persamaan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian yaitumedia digunakan

untuk keterampilan membaca dan menulis aksara nglegena.<sup>27</sup>

2. Herlinda Mar'atusholihah, Wawan Priyanto, Aries Tika Damayani. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*. Jurnal, 2019. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga tematik berbagai pekerjaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil angket validasi media sebesar 93%, angket validasi materi sebesar 90%, angket respon peserta didik sebesar 99% dan angket respon guru sebesar 97% yang berarti baik sekali. Persamaan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian yaitu pada pembelajaran tematik.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup>Elsa Vanny Sukmawardani dan Suyitno, Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Dwijaloka*, 2021.

<sup>28</sup>Herlinda Mar'atusholihah, Wawan Priyanto, Aries Tika Damayani. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan, *Jurnal*, 2019.

3. Nur Fadillah Salam, Safei dan Jamilah . *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf*. Jurnal Al-Ahya, 2019. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga terkhusus pada materi sistem saraf yang memenuhi tolak ukur kelayakan yakni valid, praktis dan efektif. Nilai kevalidan media sebesar 3,60 berada pada kategori sangat valid, kepraktisan media berjumlah 4,11 berada dalam kategori tinggi dan media dikategorikan efektif karena mencapai ketuntasan belajar sebesar 93,33%. Persamaan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian yaitu pada materi sistem saraf media digunakan untuk Siswa Kelas XI.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Nur Fadillah Salam, Safei dan Jamilah, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf, *Jurnal Al-Ahya*, 2019.

4. Dyana Cindy Rahmawati, Evayenny dan Risky Dwiprabowo. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia*. Prosiding Seminar Pendidikan, 2020. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran dari pengembangan media permainan ular tangga yang layak dan dapat dipergunakan untuk proses pembelajaran siswa kelas V memperoleh penilaian dari ahli media mendapatkan skor 4,32 termasuk dalam kategori sangat baik dan penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 4,13 termasuk dalam kategori baik. Persamaan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian yaitu pada mata pelajaran IPS dan Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup>Dyana Cindy Rahmawati, Evayenny dan Risky Dwiprabowo, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia*, *Prosiding Seminar Pendidikan*, 2020.

5. Sunarti, Amril. M, Rian Vebrianto. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan Dasar, 2020. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran ular tangga sains pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang telah melalui tahap penilaian oleh para ahli dan telah melalui tahap uji coba. Hasil penilaian ahli media diperoleh skor 4,19% penilaian siswa pada kelompok besar diperoleh skor 4,41% pada pemahaman konsep siswa terjadi peningkatan sebesar 10,34% dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Persamaan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian yaitu pada mata pelajaran IPA dan bertujuan

untuk mendukung pemahaman konsep belajar IPA di Sekolah Dasar.<sup>31</sup>

6. Rifki Afandi. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 2015. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran ular tangga yang berisikan gambar beserta isi konten materi yang diberikan dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada kelas III sekolah dasar. Hasil implementasi siswa meningkat 66,7% pada aspek keefektifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar siswa meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM menjadi 100% semua siswa mencapai

---

<sup>31</sup>Sunarti, Amril. M, Rian Vebrianto. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020.

nilai diatas KKM. Persamaan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian yaitu pada mata pelajaran IPS dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar.<sup>32</sup>

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1	Elsa Vanny Sukmawardai dan Suyitno	<i>Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar.</i>	Menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga.	Media digunakan untuk keterampilan membaca dan menulis aksara nglegena
2	Herlinda Mar'atusholihah, Wawan Priyanto, Aries Tika Damayani.	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan.</i>	Menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga	Media digunakan pada pembelajaran tematik

<sup>32</sup>Rifki Afandi, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 2015.



3	Nur Fadillah Salam, Safei dan Jamilah .	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf.</i>	Menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga.	Media digunakan pada materi sistem saraf untuk Siswa Kelas XI
4	Dyana Cindy Rahmawati, Evayenny dan Risky Dwiprabowo.	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia.</i>	Menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga.	Media digunakan pada mata pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia
5	Sunrti, Amril. M,Rian Vebrianto.	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah Dasar</i>	Menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga.	Mata pelajaran IPA dan bertujuan untuk mendukung pemahaman konsep belajar IPA di Sekolah Dasar.
6	Rifki Afandi.	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil</i>	Persamaan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga.	Mata pelajaran IPS dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar.

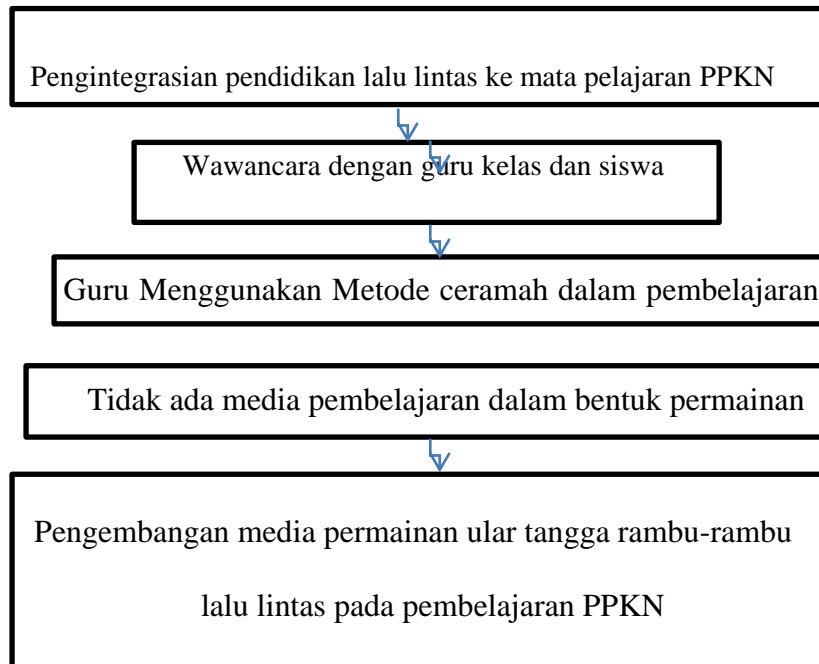
		<i>Belajar IPS di Sekolah Dasar</i>		
--	--	-------------------------------------	--	--

## **F. Kerangka Berfikir**

Proses pembelajaran akan efektif jika kondisi peserta didik dalam keadaan semangat dan menyenangkan mengikuti pembelajaran. Begitupun sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif jika proses pembelajaran cenderung membosankan seperti guru hanya menggunakan metode ceramah.

Salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini

menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berfikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Seels & Richey menyatakan bahwa pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisik. Pengembangan dapat dimaknai sebagai tindakan menyediakan sesuatu dari tidak tersedia menjadi tersedia atau melakukan perbaikan-perbaikan dari sesuatu yang tersedia menjadi lebih sesuai, lebih tepatguna dan lebih berdayaguna.

Pengembangan bahan ajar merupakan wujud pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tertentu yang diadaptasi dari teori-teori pembelajaran. Pengembangan bahan ajar ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang, melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran. Mahasiswa bukan hanya berinteraksi dengan dosen,

melainkan juga dapat berinteraksi dengan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Pengembangan bahan ajar ini memiliki tujuan. Ada empat tujuan, yaitu:<sup>33</sup>

1. Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan pembelajaran,
2. Tersusunnya bahan ajar sesuai struktur isi mata pelajaran dengan karakteristiknya masing-masing
3. Tersintesis dan terurutkannya topik-topik mata pelajaran secara sistematis dan logis
4. Terbukanya peluang pengembangan bahan ajar secara kontinu mengacu pada perkembangan IPTEK.

Kemendiknas merumuskan syarat bahan ajar yang baik. Syarat-syarat bahan ajar atau buku teks yang berkualitas diuraikan melalui kutipan berikut. Syarat-

---

<sup>33</sup>Suhartono dan J Mbulu, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Malang: Elang Mas, 2004)

syarat bahan ajar atau buku teks yang berkualitas adalah:<sup>34</sup>

1. Bahan ajar memiliki peran penting untuk mewujudkan pendidikan yang merata dan berkualitas tinggi
2. Bahan ajar merupakan produk dari proses yang lebih besar dari pengembangan kurikulum
3. Isi bahan ajar memasukkan prinsip-prinsip hak asasi manusia, mengintegrasikan proses pedagogis yang mengajarkan secara damai terhadap penyelesaian konflik, kesetaraan gender, nondiskriminasi, praktik-praktik dan sikap-sikap lain yang selaras dengan kebutuhan untuk belajar hidup bersama
4. Bahan ajar memfasilitasi pembelajaran untuk mendapatkan hasil-hasil spesifik yang dapat diukur dengan memperhatikan berbagai perspektif, gaya

---

<sup>34</sup>Kemdiknas, *Sosialisasi KTSP: Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Kemdiknas. 2008)

pembelajaran, dan modalitas berbeda (pengetahuan, keterampilan, dan sikap)

5. Memperhitungkan level konseptual, lingkungan linguistik, latar belakang dan kebutuhan pebelajar di dalam membentuk isi dan mendesain model pembelajaran
6. Bahan ajar memfasilitasi pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi dan pengalaman secara merata dan setara oleh semua pebelajar yang terlibat dalam proses pembelajaran
7. Bahan ajar dapat dijangkau dari sisi biaya, memiliki daya tahan lama, dan dapat diakses oleh semua pebelajar.

Penelitian tentang pengembangan media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (penelitian dan

pengembangan). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dari spanduk yang berisi gambar-gambar lalu lintas beserta penjelasannya untuk kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

Metode penelitian pengembangan adalah cara atau metode yang digunakan dalam suatu kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam bidang keilmuan. Produk yang dikembangkan atau dihasilkan diantaranya berupa bahan pelatihan untuk guru, materi ajar, media pembelajaran, soal-soal dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Sugiyono mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>35</sup> *Borg and Gall* mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2018), Hal 297.



sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan dan menjawab permasalahan.

Penelitian dan pengembangan model Borg and Gall memuat sistematika langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan. Terdapat 10 langkah yang dilakukan dalam pengembangan model Borg and Gall, yaitu:<sup>36</sup>

1. *Reseach and information collection (Analisis kebutuhan)*
2. *Planning (Perencanaan)*
3. *Develop preliminary form of product (Pengembangan produk awal)*
4. *Preliminary field testing (Pengujian terbatas)*
5. *Main product revision (Revisi hasil uji produk)*
6. *Main field testing (Uji produk utama)*

---

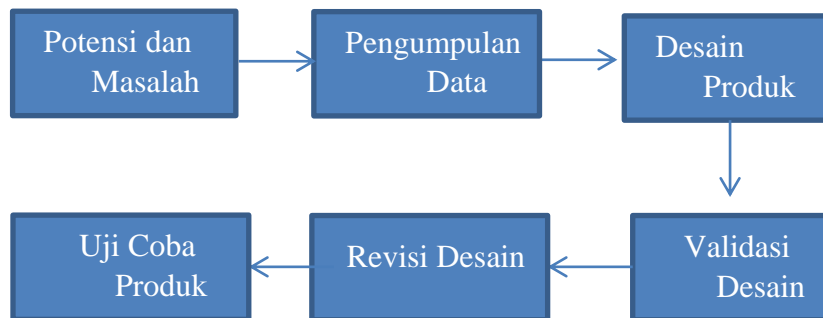
<sup>36</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Sumedang : Literasi Nusantara. 2019), Hal. 36.

7. *Operasional product revision (Revisi Produk)*
8. *Operasionalfield testing Uji coba lapangan skala luas)*
9. *Final product revision (Revisi produk akhir)*
10. *Dessimination and implementation (Desiminasi dan penggunaan)*

Berdasarkan langkah-langkah tersebut diatas akan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini sesuai kebutuhan peneliti. Penelitian ini hanya dibatasi enam langkah yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Ahli, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk. Dari keenam langkah tersebut akan dilakukan secara bertahap hingga menghasilkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dari spanduk yang berisi gambar-gambar lalu lintas beserta penjelasannya untuk kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

## B. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKN materi rambu lalu lintas. Prosedur penelitian berarti langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran dari awal permasalahan sampai uji coba produk yang digambarkan dalam alur sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Metode *RnD*

Penjelasan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dapat dimaknai sebagai kemampuan atau modal dasar yang mungkin untuk dikembangkan atau sumber daya yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan atau memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Sedangkan masalah atau kendala adalah hal-hal yang bersifat menghambat dalam mencapai tujuan tertentu.

Dalam konteks penelitian pengembangan bidang pendidikan, potensi dan masalah ada dalam domain variabel kondisi, yaitu keadaan riil di lapangan atau keadaan pada saat terjadinya proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan

sebagai bahan untuk perencanaan produk media permainan ular tangga.

### 3. Desain Produk

Peneliti melakukan perencanaan serta mendesain pengembangan produk permainan ular tangga. Desain permainan ular tangga dibuat berukuran 2m x 2,5 m dengan jumlah kotak kecilnya 36 kotak. Masing-masing kotak kecil akan diisi gambar-gambar lalu lintas beserta penjelasannya untuk kelas III.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses permintaan persetujuan terhadap kesesuaian media dengan kebutuhan dan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji lapangan. Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang

sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang sudah dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahannya dan kekuatannya.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari setiap aspek pada media yang telah dikembangkan

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi dan ketepatan isi produk.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut dianalisis, selanjutnya dicoba untuk dikurangi atau ditambahkan dengan cara

memperbaiki desain. Yang memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk awal.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan revisi dari desain produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas media pembelajaran permainan ular tangga materi rambu lalu lintas. Uji coba akan dilakukan di kelas IIIB SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III B di SD Negeri 20 Kota Bengkulu berjumlah 30 peserta didik.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru kelas IIIB yang dilakukan di SD Negeri 20 Kota Bengkulu dalam pembelajaran PPKN materi tentang lalu lintas adalah belum adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan yang tersedia untuk mengajarkan lalu lintas kepada siswa. Pada proses pembelajaran yang berlangsung biasanya menggunakan metode ceramaha, tanya jawab dan diskusi. Dari wawancara awal tersebut lah alasan peneliti mengembangkan media permainan ular



tangga sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan rambu-rambu lalu lintas dalam pembelajaran PPKN.

## 2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian terkait dengan topik yang akan diteliti. Teknik ini sangat tepat untuk digunakan untuk mengetahui variabel yang ingin diukur serta keinginan yang diharapkan oleh para responden atau subjek penelitian.

Angket terdiri dari uji kelayakan ahli materi, ahli media, lembar penilaian siswa dan guru berupa kuisisioner. Lembar penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert dengan rentang penilaian 1 sampai 5. Adapun keterangannya sebagai berikut : 1 (Sangat tidak layak), 2 (Tidak layak), 3 (Cukup), 4 (Layak), 5 (Sangat Layak).

Sedangkan untuk lembar penilaian siswa dan guru menggunakan skala guttman dengan penilaian berupa “Ya” atau “Tidak”. Penilaian “Ya” memiliki skor 1 dan penilaian “Tidak” memiliki skor 0.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan metode yang berkaitan dengan pengumpulan data, peringkasan, dan penyajian suatu data sehingga memberikan informasi yang berguna dan juga menatanya kedalam bentuk yang siap untuk dianalisis.<sup>37</sup>

Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi dan ahli media dikumpulkan untuk memperbaiki produk permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran pendidikan rambu lalu lintas.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini

---

<sup>37</sup>Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, Hal. 115.

menggunakan skala likert yang berupa pertanyaan sangat tidak layak, tidak layak, cukup, layak dan sangat layak yang diubah menjadi data kualitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Data dari instrumen penilaian respon siswa dan guru menggunakan skala guttman yang berupa jawaban ya dan tidak diubah menjadi data kuantitatif dengan skala penskoran 1 dan 0.

Langkah-langkah dalam teknik analisis data antara lain : 1) Mengumpulkan data kasar, 2) Pemberian skor, 3) Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo, pada tabelberikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skala Likert

No.	Keterangan	Rumus	Skor
1	Sangat Layak	$x > X_i + 1,8S_{bi}$	$x > 4,2$
2	Layak	$X_i + 0,6S_{bi} < x \leq X_i + 1,8S_{bi}$	$3,4 < x \leq 4,2$

3	Cukup	$X_i - 0,6S_{bi} < x \leq X_i + 0,6S_{bi}$	$2,6 < x \leq 3,4$
4	Tidak Layak	$X_i - 1,8S_{bi} < x \leq X_i - 0,6S_{bi}$	$1,8 < x \leq 2,6$
5	Sangat Tidak Layak	$x < X_i - 1,8S_{bi}$	$x \leq 1,8$

Keterangan :

$X_i$  (Rata-rata ideal) =  $1/2$  (skor maksimal ideal + skor minimal idela)

$S_{bi}$  (Simpangan baku ideal) =  $1/6$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  = Skor yang diperoleh

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Selanjutnya tabel tersebut akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua hasil penilaian dengan skala lima. Berikut keterangan rumus

untuk mengubah data kuantitatif menjadi kualitatif diterapkan konversi sebagai berikut :

Rumus :

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor Minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= \frac{1}{2} (6)$$

$$= 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal} - \text{Skor Minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= \frac{1}{6} (4)$$

$$= 0,67$$

Berdasarkan hasil di atas, kemudian diketahui bahwa kategori :

$$\text{Sangat Layak} = x > X_i + 1,8 S_{bi}$$

$$= x > 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= x > 3 + (1,2)$$

$$= x > 4,2$$

Layak

$$= X_i + 0,6 S_{bi} > x \leq X_i + 1,8 S_{bi}$$

$$= 3 + (0,6 \times 0,67) > x \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= 3 + (0,4) > x \leq 3 + (1,2)$$

$$= 3,4 > x \leq 4,2$$

Cukup

$$= X_i - 0,6 S_{bi} > x \leq X_i + 0,6 S_{bi}$$

$$= 3 - (0,6 \times 0,67) > x \leq 3 + (0,6 \times$$

$$0,67)$$

$$= 3 - (0,4) > x \leq 3 + (0,4)$$

$$= 2,6 > x \leq 3,4$$

Tidak Layak

$$= X_i - 1,8 S_{bi} > x \leq X_i - 0,6 S_{bi}$$

$$= 3 - (1,8 \times 0,67) > x \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - (1,2) > x \leq 3 - (0,4)$$

$$= 1,8 > x \leq 2,6$$

$$\text{Sangat Tidak Layak} = x < X_i - 1,8 S_{bi}$$

$$= x \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$$

$$= x \leq 3 - (1,2)$$

$$= x \leq 1,8$$

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan untuk instrumen siswa dan guru kelas adalah skala Guttman. Skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain. Jawaban dari skala guttman dapat dibuat skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol). Kepraktisan media juga dilihat dari hasil instrumen siswa dan guru kelas berdasarkan hasil uji coba. Pada perhitungan instrumen menggunakan skala Guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

X = Persentase Skor

Hasil jawaban yang diperoleh dengan perhitungan di atas berguna untuk mengembangkan kesimpulan yaitu:

1. 0,00 – 0,25 = Tidak Ada Aspek Kepraktisan

2. 0,26 – 0,50 = Cukup Rendah Memenuhi Aspek Kepraktisan

3. 0,51 – 0,75 = Cukup Tinggi Memenuhi Aspek Kepraktisan

4. 0,76 – 1,00 = Memenuhi Aspek Kepraktisan

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Skala Guttman

No.	Keterangan	Skor
1	Memenuhi Aspek Kepraktisan	1,00 - 0,76



2	Cukup Tinggi Memenuhi Aspek Kepraktisan	0,75 - 0,51
3	Cukup Rendah Memenuhi Aspek Kepraktisan	0,50 - 0,26
4	Tidak Ada Aspek Kepraktisan	0,25 - 0,00

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA**

#### **A. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data**

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada guru dan siswa di SD Negeri 20 Kota Bengkulu untuk mendapatkan informasi mengenai kendala pembelajaran yang ada. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IIIB dan 5 orang siswa kelas IIIB mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, kendala dalam pembelajaran, dan karakter subjek penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IIIB yang dilakukan di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut:<sup>38</sup>

1. Tidak adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan yang tersedia.

---

<sup>38</sup>Hasil *Wawancara* , Guru kelas III B, SD Negeri 20 Kota Bengkulu, 29 Desember 2021.

2. Proses belajar sambil bermain dilakukan tidak menggunakan media pembelajaran melainkan dengan bermain peran.
3. Pada proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.
4. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media jauh lebih baik daripada tidak menggunakan media pembelajaran, karena siswa cenderung lebih aktif dan ingat materi pembelajaran tersebut.

Sedangkan hasil wawancara dengan 5 orang murid kelas IIIB yang dilakukan di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut:<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup>Hasil *Wawancara* , Siswa kelas III B, SD Negeri 20 Kota Bengkulu, 30 Desember 2021.

1. Siswa lebih suka dan antusias pada proses pembelajaran jika dilakukan dengan metode belajar sambil bermain.
2. Metode ceramah yang sering digunakan oleh guru dalam proses belajar membuat siswa bosan dan mengantuk menyebabkan materi pembelajaran susah di ingat.
3. Penjelasan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran cenderung mudah di ingat oleh siswa.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga menjadikan belajar yang menyenangkan dan hasil belajar yang didapat lebih optimal.

## **B. Deskripsi Prototipe Produk Awal**

### **1. Perencanaan**

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian analisis kebutuhandalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian ditemukan beberapa permasalahan yang ada di SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti merancang media permainan ular tangga dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahapan pertama, perancangan desain awal media permainan ular tangga dengan menggunakan *software (Corel Draw 2020)*.
- b. Tahap kedua, merencanakan isi dari pengembangan media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas kelas III.

- c. Tahap ketiga, mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan dengan rambu lalu lintas menggunakan internet.
- d. Tahap ke empat, perancangan petunjuk peraturan permainan. Petunjuk peraturan permainandirancang menggunakan aplikasi *canva*.
- e. Tahap ke lima, perancangan kartu soal berupa pertanyaan yang berkaitan dengan rambu-rambu lalu lintas. Kartu soal dirancang menggunakan aplikasi *canva*.

## 2. Hasil Pengembangan Produk Awal

### a. Papan Permainan Ular Tangga

Mendesain papan permainan ular tangga menggunakan aplikasi *corel draw* dengan menentukan warna *background*, memilih gambar pada setiap kolom, pemilihan tulisan yang menarik, memilih tangga dan ular yang pas.

Papan permainan dibuat dengan menggunakan spanduk berukuran 2 m x 2,5 m yang dibagi menjadi 36 kotak. Terdapat gambar rambu lalu lintas dikotak. Gambar tersebut digunakan untuk mengenalkan rambu lalu lintas kepada siswa.



Gambar 4.1 Desain awal papan ular tangga

#### b. Kartu Soal

Desain kartu soal dengan ukuran 10x7cm jenis ArtCartoon 260gsm dengan bantuan aplikasi *canva*. Kartu soal terdapat nomer pertanyaan yang berfungsi sebagai pedoman pertanyaan yang

ada di papan permainan. Dalam kartu soal terdapat pertanyaan seputar materi tentang rambu lalu lintas dan keselamatan dalam perjalanan.



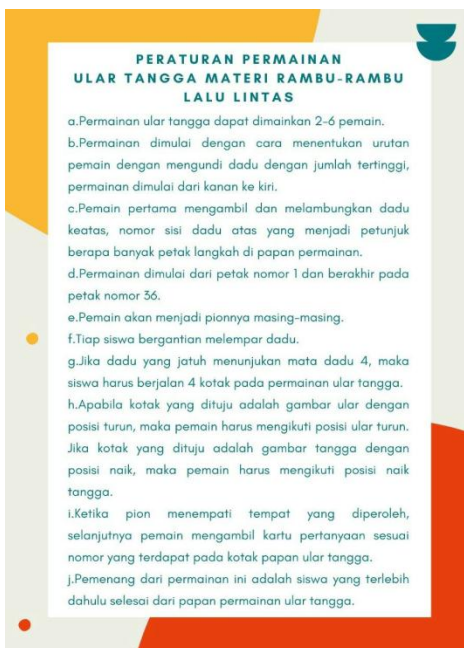
Gambar 4.2 Desain awal kartu soal

c. Peraturan Permainan

Lembar petunjuk bagaimana cara bermain ular tangga rambu lalu lintas di desain dengan menggunakan aplikasi *canva*. Peraturan permainan tersebut dicetak dengan menggunakan jenis kertas Art Cartoon 260gsm berukuran A4 dan dilaminating agar tidak cepat rusak. Lembar



penunjuk ini berisi tentang bagaimana cara bermain permainan ular tangga rambu lalu lintas.



Gambar 4.3 Desain awal peraturan permainan

### 3. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yaitu desain yang telah dibuat apakah telah sesuai menurut para ahli. Apabila menurut para ahli media dan ahli materi

belum layak perlu diadakannya perbaikan yang dilakukan peneliti.

Validasi untuk aspek media oleh Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si

Validasi untuk aspek materi oleh AIPDA. Jhony Safrizal

#### 4. Revisi Desain

Tahapan ini dilakukan bilamana pada tahapan sebelumnya terdapat kelemahan atau kekurangan tertentu sehingga peneliti berusaha memperbaiki desain tersebut.

#### 5. Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan setelah mendapat persetujuan dari validator dan telah direvisi, maka produk yang telah dibuat dapat dilakukan uji coba produk dalam kelompok terbatas.

### **C. Hasil Uji Lapangan**

Hasil uji lapangandari media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu diukur melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi untuk uji kelayakan media. Media yang dikembangkan apabila telah dinilai oleh validator dan setelah diadakannya revisi desain kemudian diuji coba ke responden sebagai subjek untuk mengetahui minat dan respon responden terhadap media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas kelas III sekaligus menilai kepraktisan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan dan kepraktisan untuk dijadikan media pembelajaran.

## 1. Uji Kelayakan Media

Saran yang terdapat pada instrument kelayakan media yang dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan, diantaranya:

### a. Ahli Media

Ahli mediayaitu Bapak Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Simemberikan saran pada media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah melihat desain produk dan dilakukannya penilaian terhadap mediatersebut. Hasil revisi dari ahli media dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Revisi Ahli Media

No	Revisi	Telah direvisi
1.	Masukkan nomor pada setiap kolom	Telah diperbaiki sesuai saran

2.	Warna font diubah menjadi warna hitam	Telah diperbaiki sesuai saran
3.	Garis pada kotak-kotak dipertebal	Telah diperbaiki sesuai saran
4.	Gambar ular diubah	Telah diperbaiki sesuai saran
5.	background putih pada gambar rambu lalu lintas dihilangkan	Telah diperbaiki sesuai saran
6.	Kasih jarak pada 2 rambu yang berada dalam satu otak	Telah diperbaiki sesuai saran
7.	Warna kartu soal ganti warna orans yang	Telah diperbaiki sesuai saran
8.	Berikan gambar polisi di peraturan permainan dan tulis nama	Telah diperbaiki sesuai saran

Kelayakan pada media pembelajaran ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket yang terdiri dari dua puluh butir pertanyaan penilaian terhadap media

tersebut. Hasil validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Mudah digunakan				√		Layak
2	Mudah dibawa dan disimpan					√	Sangat Layak
3	Efektif				√		Layak
4	Efisien				√		Layak
5	Desain Menarik					√	Sangat Layak
6	Gambar dan warna menarik					√	Sangat Layak
7	Bahasa mudah					√	Sangat

	dipahami						Layak
8	Jenis huruf yang digunakan					√	Sangat Layak
9	Penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu yang tepat					√	Sangat Layak
10	Keserasian pemilihan warna pada papan permainan				√		Layak
11	Keserasian pemilihan warna pada kartu					√	Sangat Layak
12	Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran				√		Layak
13	Media berorientasi pada siswa				√		Layak

14	Kartu Menarik				√		Layak
15	Tidak mudah lepas, patah, dan hancur saat digunakan				√		Layak
16	Memiliki bahan yang aman					√	Sangat Layak
17	Media pembelajaran mudah dipelihara				√		Layak
18	Petunjuk permainan mudah dipahami					√	Sangat Layak
19	Media mendukung proses pembelajaran					√	Sangat Layak
20	Media menarik perhatian siswa untuk belajar					√	Sangat Layak
Jumlah					36	55	



Jumlah Skor	91	
Rata-Rata Skor	4,55	Sangat Layak

Berdasarkan table 4.2 hasil validasi ahli media dapat diketahui bahwa rata-rata skor adalah 4,55 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Sangat Layak”.

#### b. Ahli Materi

Ahli materiyaitu Bapak AIPDA. Jhony Safrizaltidak memberikan revisi pada media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III karena media sudah dapat digunakan untuk penelitian. Ahli materi hanya memberikan penilaian pada angket yang memiliki dua puluh butir pertanyaanpenilaian terhadap materi di dalam media tersebut.Hasil validasi ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Media memuat materi sesuai tujuan yang ingin dicapai				√		Layak
2	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran				√		Layak
3	Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar					√	SangatLayak
4	Media ular tangga memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran					√	Sangat Layak
5	Ketepatan gambar dengan materi					√	Sangat Layak
6	Kebenaran isi dengan materi					√	Sangat Layak

7	Kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa				√		Layak
8	Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa				√		Layak
9	Materi mempermudah siswa dalam memahami materi					√	Sangat Layak
10	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa				√		Layak
11	Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga				√		Layak
12	Media pembelajaran ular tangga berperan dalam pembelajaran					√	Sangat Layak
13	Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman				√		Layak

	siswa						
14	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran				√		Layak
15	Media efektif untuk mengajarkan materi rambu lalu lintas					√	Sangat Layak
16	Penggunaan bahasa yang santun				√		Layak
17	Ketepatan teks dengan materi				√		Layak
18	Materi yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari rambu lalu lintas					√	Sangat Layak
19	Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan emosional siswa				√		Layak

20	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan				√		Layak
Jumlah					8	40	
Jumlah Skor		88					
Rata-rata Skor		4,4				Sangat Layak	

Berdasarkan table 4.3 hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa rata-rata skor adalah 4,4 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Sangat Layak”.

## 2. Uji Kepraktisan Media

### a. Pengujian Kepada Siswa

Siswa kelas III dalam pengujian tingkat kepraktisan media pembelajaran berjumlah 30 siswa menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir pertanyaan. Berikut ini tabel 4.4 :









<b>Jumlah</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>590</b>																			

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} X &= \frac{590}{600} \\ &= 0,98 \times 100\% \\ &= 0,98 \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba lapangan media ular tangga rambu lalu lintas dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 590 dari jumlah total maksimal penilaian 600. Jumlah skor tersebut dipersentasikankan sehingga menjadi 0,98 dan dapat dikatakan media ular tangga rambu lalu lintas “Memenuhi Aspek Kepraktisan”.

Hasil dari uji coba lapangan terbatas, media ular tangga rambu lalu lintas mendapatkan respon yang positif dari 30 siswa tersebut. Mereka tertarik dan sangat antusias menggunakan media

ular tangga rambu lalu lintas. Mereka juga ingin kembali belajar dan bermain menggunakan permainan tersebut. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias dan aktif menggunakan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media ular tangga rambu lalu lintas mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan.

b. Penilaian Guru Kelas

Guru kelas III berjumlah 3 orang yakni guru kelas III.A III.B dan III.C dalam pengujian tingkat kepraktisan media pembelajaran menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir pertanyaan.

Berikut ini tabel 4.5 :

Tabel 4.5 Uji Kepraktisan Oleh Guru Kelas III

<b>Nama</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
<b>Guru</b>																				
Martulena	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sumiati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rukmini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>Jumlah</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>Total</b>	<b>60</b>																			

$$X = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

$$X = \frac{60}{60}$$

$$= 1$$

$$= 1 \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan penilaian guru kelas pada uji coba lapangan media ular tangga rambu lalu lintas dengan menggunakan perhitungan skala guttman dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 60 dari jumlah total maksimal penilaian 60. Jumlah skor tersebut dipersentasikankan sehingga menjadi 1,00 dan dapat dikatakan media ular tangga rambu lalu lintas “Memenuhi Aspek Kepraktisan”.

Hasil dari uji coba lapangan, media ular tangga rambu lalu lintas mendapatkan respon yang positif dari 3 guru kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Media tersebut membuat anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena dilakukan dengan metode belajar sambil bermain. Mengenalkan rambu-rambu lalu lintas sejak usia dini amatlah baik untuk masa depan siswa karena masih banyak

orang-orang yang belum tau apa saja macam-macam rambu lalu lintas dan maknanya.

#### **D. Analisis Data**

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli media. Maka diputuskan memasukkan nomor pada setiap kolom, warna font diubah menjadi warna hitam, garis pada kotak-kotak dipertebal, gambar ular diubah, background putih pada gambar rambu lalu lintas dihilangkan, beri jarak pada 2 rambu yang berada dalam satu kotak, dan warna pada kartu soal diubah menjadi warna orans terang.
2. Setelah media melewati tahap revisi dan dinyatakan layak oleh dosen, kemudian dilakukan uji coba produk pada kelompok terbatas di SD Negeri 20 Kota Bengkulu dengan responden 30 siswa kelas IIIB dan 3 guru wali kelas III.

3. Hasil uji validitas kelayakan oleh ahli media dan ahli materi diperoleh data yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 20 kota Bengkulu adalah sangat layak.
4. Hasil uji coba kepraktisan produk pada kelompok terbatas diperoleh data yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III di SD Negeri 20 kota Bengkulu adalah memenuhi aspek kepraktisan.

#### **E. Prototipe Hasil Pengembangan Akhir**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan 1 paket produk media pembelajaran yang terdiri dari spanduk gambar permainan ular tangga rambu lalu lintas, dadu, petunjuk permainan, kartu soal dan tas simpan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan



yang mengacu pada sepuluh tahapan penelitian pengembangan menurut *Borg & Gall*. Namun dalam penelitian dan pengembangan ini dari sepuluh tahap disederhanakan hanya pada sampai tahap ke enam. Enam tahap penelitian dan pengembangan yang disederhanakan yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain dan 6) uji coba produk.

Adapun faktor yang mendasari penyederhanaan tersebut yaitu:

1. Keterbatasan waktu

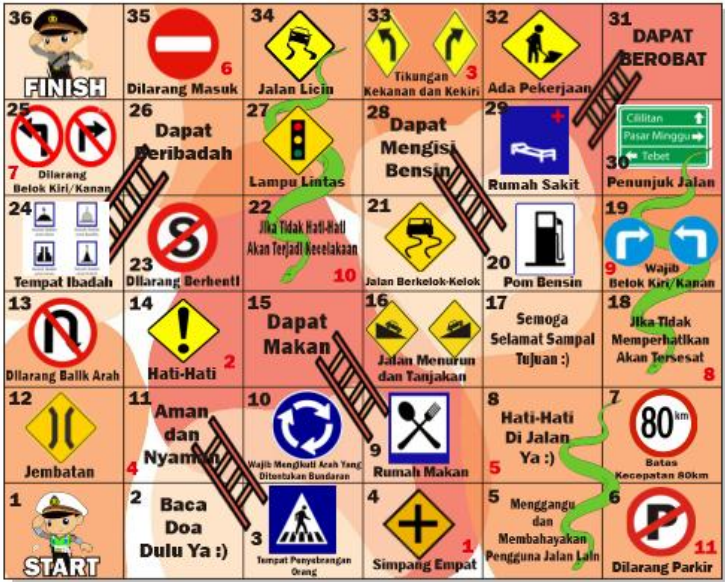
Apabila penelitian dan pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap yang kesepuluh maka akan memerlukan waktu dan proses yang relatif panjang dan lama. Oleh karena itu, melalui penyederhanaan menjadi enam tahap ini bertujuan agar penelitian dan pengembangan ini dapat selesai

dengan waktu yang lebih singkat tetapi tetap efisien dan efektif dalam proses dan hasilnya.

## 2. Keterbatasan biaya

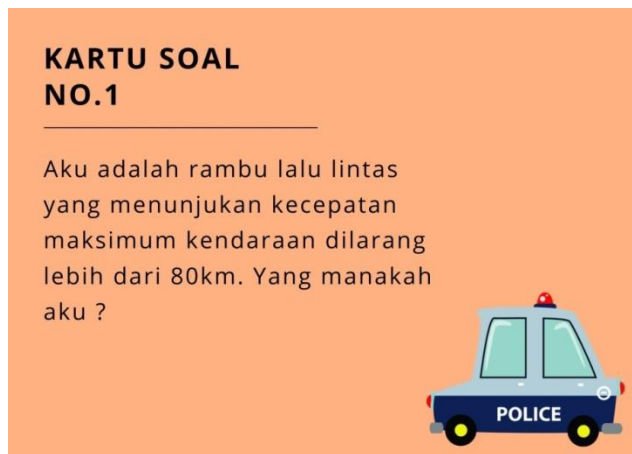
Jika penelitian dan pengembangan dilakukan sampai tahap kesepuluh maka biaya yang dikeluarkan akan relatif besar. Sehingga melalui penyederhanaan menjadi enam tahap penelitian ini dapat selesai dengan biaya yang relatif terjangkau.

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar 4.4 – 4.8 dibawah ini sebagai berikut :



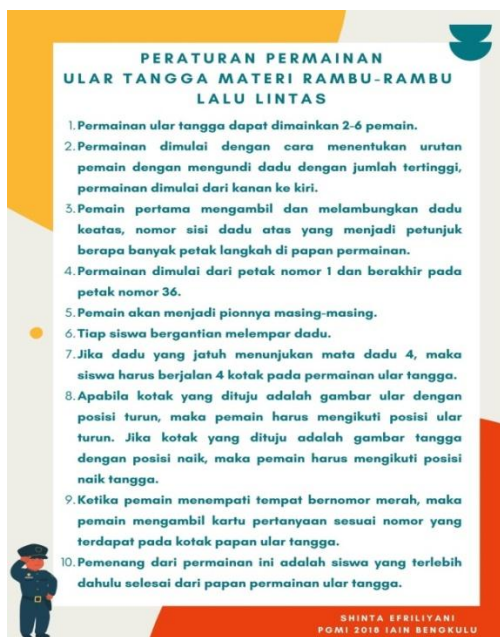
Gambar 4.4 Spanduk Ular Tangga Rambu Lalu Lintas

Pada gambar 4.4 diatas merupakan papan permainan dibuat dengan menggunakan spanduk berukuran 2 m x 2,5 m yang dibagi menjadi 36 kotak. Terdapat gambar rambu lalu lintas dikotak. Gambar tersebut digunakan untuk mengenalkan rambu lalu lintas kepada siswa.



Gambar 4.5 Kartu Soal

Pada gambar 4.5 diatas merupakan kartu soal berupa pertanyaan yang berkaitan dengan rambu-rambu lalu lintas. Kartu soal tersebut dicetak dengan menggunakan Art Cartoon 260gsm berukuran 10cm x 7cm.



Gambar 4.6 Peraturan Permainan

Pada gambar 4.6 diatas merupakan lembar petunjuk bagaimana cara bermain ular tangga rambu lalu lintas. Peraturan permainan tersebut dicetak dengan menggunakan Art Cartoon 260gsm berukuran A4 dan dilaminating agar tidak cepat rusak.



Gambar 4.7 Dadu Undian

Pada gambar 4.7 diatas merupakan dadu undian untuk menentukan jumlah langkah yang akan dijalankan oleh pemain, nomor dadu memiliki rentang angka dari 1-6. Dadu undian berupa boneka yang berbentuk dadu.



Gambar 4.8 Tas Penyimpanan

Pada gambar 4.8 diatas merupakan tas untuk menyimpan produk media permainan ular tangga maupun untuk memudahkan dibawa kemanapun.

## **F. Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga sebagai media pembelajaran materi rambu lalu lintas. Berdasarkan hasil pengumpulan data perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Melalui permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengetahui rambu-rambu lalu lintas serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media permainan ular tangga telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung

terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media permainan ular tangga materi rambu lalu lintas yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk di nilai dengan menggunakan instrumen yang di dalamnya terdapat komentar, saran dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

Ahli materi yaitu Bapak AIPDA. Jhony Safrizal tidak memberikan revisi pada media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III karena media sudah dapat digunakan untuk penelitian. Ahli materi hanya memberikan penilaian pada angket yang memiliki dua puluh butir pertanyaan penilaian terhadap materi di dalam media tersebut dengan perolehan nilai rata-rata



skor adalah 4,4 yang apabila dikonversikan kedalam tabel distribusi frekuensi data mendapat kategori “Sangat Layak”.

Validasi media yaitu BapakWiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si dilakukan melalui 2 tahap untuk mendapatkan hasil terbaik terhadap produk media permainan ular tangga yang dikembangkan. Pada tahap I ahli media memberikan masukan 1) Masukkan nomor pada setiap kolom, 2) Warna font diubah menjadi warna hitam, 3) Garis pada kotak-kotak dipertebal, 4) Gambar ular diubah, 5) Background putih pada gambar rambu lalu lintas dihilangkan, 6) Kasih jarak pada 2 rambu yang berada dalam satu kotak, 7) Warna kartu soal ganti warna orans yang terang, 8) Berikan gambar polisi di peraturan permainan dan tulis nama.

Tahap II penilaian media diperoleh penilaian dengan kategori “ Sangat Layak” dengan perolehan nilai rata-rata skor adalah 4,55. Pada tahap ini ahli media menyatakan

bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan sudah tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga sudah layak untuk digunakan tanpa revisi dan dapat diuji cobakan kepada pengguna.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan uji coba kepraktisan media kepada 30 siswa kelas III B dan 3 guru kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Menurut Nieveen kaitannya dalam *educational research design*, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika guru dan siswa mempertimbangkan perangkat pembelajaran mudah digunakan dilapangan, materi mudah dipahami dan sesuai dengan rencana perancangan peneliti. Apabila terdapat kekonsistenan antara kurikulum dengan proses pembelajaran maka perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika para responden menyatakan perangkat pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran yang

ditujukan oleh angket atau kuesioner oleh guru dan siswa.<sup>40</sup>

Pada uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan media dengan melibatkan 30 siswa kelas III B SD Negeri 20 Kota Bengkulu mendapatkan nilai 0,98 dan dapat dikatakan media ular tangga rambu lalu lintas “Memenuhi Aspek Kepraktisan”. Respon dari siswa sebagai subjek uji coba, antara lain: mereka sangat tertarik, menyukai media permainan ular tangga untuk bermain sambil belajar. Mereka antusias ingin kembali belajar dan bermain menggunakan permainan tersebut. Sedangkan nilai kepraktisan media dengan melibatkan 3 guru kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu mendapatkan nilai 1,00 dan dapat dikatakan media ular tangga rambu lalu lintas “Memenuhi Aspek Kepraktisan”. Respon 3 guru kelas terhadap media

---

<sup>40</sup>Ardi Irawan dan M. Arif Rahman Hakim, Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2021.

tersebut adalah media ular tangga materi rambu lalu lintas sangat baik untuk membuat anak lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena dilakukan dengan metode belajar sambil bermain. Mengenalkan rambu-rambu lalu lintas sejak usia dini amatlah baik untuk masa depan siswa karena masih banyak orang-orang yang belum tau apa saja macam-macam rambu lalu lintas dan maknanya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Proses pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu telah selesai dilakukan dan dibahas sesuai pada hasil penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan desain media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu memiliki tahapan pembuatan media ini melalui beberapa tahap

diantaranya: desain spanduk menggunakan aplikasi *Corel Draw*, desain kartu soal dan peraturan permainan menggunakan aplikasi *Canva*.

2. Media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 4,55 dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 4,4 dikategorikan sangat layak.
3. Media tersebut di uji coba dengan responden kelompok terbatas di kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu yaitu siswa kelas III B berjumlah 30 orang dan 3 guru wali kelas III melalui angket. Angket siswa kelas III B dengan rata-rata penilaian sebesar 0,98 dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan, angket guru kelas III dengan rata-rata penilaian

sebesar 1,00 dikategorikan Memenuhi Aspek Kepraktisan.

## **B. Saran**

Hasil media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu maka diajukan saran dari peneliti sebagai berikut:

### 1. Kepada pendidik

Agar media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada proses pembelajaran.

### 2. Kepada peserta didik

Media pembelajaran berupa media permainan ular tangga untuk mengenalkan rambu lalu lintas pada pembelajaran PPKN kelas III SD Negeri 20 Kota

Bengkulu sebagai media pembelajaran agar pada saat proses pembelajaran berlangsung.



## DAFTAR PUSTAKA

AfandiRifki. 2015.Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar.*Jurnal Inovasi Pembelajaran*. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450/2658>. Diakses 24 November 2021.

Al-Qur'an dan Terjemahan

*Damayani Tika Aries, Wawan Priyanto dan Herlinda Mar'atusholihah*.2019. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan.*Jurnal*.<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>. Diakses 17 Desember 2021.

DIKNAS GTK Tim. 2021.*Modul Belajar Mandiri Calon Guru*. Tim Desain Grafis.

Dishub Admin. 2019. *Mengenal Rambu Lalu Lintas Jenis dan Fungsinya*,<https://dishub.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/mengenal-rambu-lalu-lintas-jenis-dan-fungsinya-69>.Artikel diakses 22 September 2021.

Dwiprabowo Risky, Evayenny dan Dyana Cindy Rahmawati, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia,*Prosiding Seminar Pendidikan*,2020.<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/463/368/2620>. Diakses 17 Desember 2021.

- G. Hikmah dkk. *Pengaruh Pengintegrasian Pendidikan Lalu Lintas Kedalam Mata Pelajaran PKN Terhadap Perilaku*,  
<https://media.neliti.com/media/publications/252433-pengaruh-pengintegrasian-pendidikan-lalu-9d42cd82.pdf>. Artikel diakses 1 September 2021.
- Hamza Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Sumedang : Literasi Nusantara.
- Hidayah Ashar. 2017. Ensiklopedia Traffic Signs; Solusi Cerdas Memperkenalkan Road Safety Culture Pada Anak Sekolah. *Jurnal Penelitian dan Penalaran*.  
<https://media.neliti.com/media/publications/248332-none-c6409c7f.pdf>, Diakses 26 Agustus 2021.
- Jamilah, Nur Fadillah Salam, dan Safei. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/234752920.pdf>. Diakses 17 Desember 2021.
- Kelas Guru SD Negeri 20 Kota Bengkulu. *Hasil Wawancara Awal*. SD Negeri 20. 8 April 2021.
- Kelas Guru SD Negeri 20 Kota Bengkulu. *Hasil Wawancara*. SD Negeri 20. 29 Desember 2021
- Kelas Siswa SD Negeri 20 Kota Bengkulu. *Hasil Wawancara*. SD Negeri 20. 30 Desember 2021.
- Kemdiknas. 2008. *Sosialisasi KTSP: Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemdiknas.

- Kertih Wayan I. 2015. *Perangkat Pembelajaran PPKN: Perencanaan dan Pengembangan*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Kurnia Robi. 2016. *Bagaimana Mengajarkan Tertib Berjalan Lintas di Jepang?*. <https://robikurnia1.wordpress.com/2016/03/25/bagaimana-mengajarkan-tertib-lalu-lintas-di-jepang/>. Diakses 26 Agustus 2021.
- Lubis Arafat Maulana. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Mbulu Jdan Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang Mas
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Prisca, Fandhita. *Efektifitas Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi*, <http://repository.usd.ac.id/11974/>, Diakses 9 April 2021.
- Putria Aditin, Achmad Setiawan, Nunuk Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT. Rosdakarya.
- Ramli Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Iain Antasari Press.
- Sentosa Epra. 2017. *Ini maksud dan tujuan pendidikan berjalan lintas dimasukkan dalam mata pelajaran PPKN*, <https://www.borneonews.co.id/berita/66549-ini-maksud-dan-tujuan-pendidikan-berjalan-lintas->

dimasukkan-dalam-mata-pelajaran-pkn, Akses 31 Agustus 2021.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyitno dan Elsa Vanny Sukmawardani. 2021. Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dwijaloka*. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/dwijaloka/article/view/933/638>. Diakses 19 Desember 2021.

Syaifullah, Dkk. 2018. *Pendidikan Lalu Lintas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Kelas 1*. Jakarta: Korps Lalu Lintas Polri.

Tegeh Made I. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi.

Tirtoni Feri. 2016. *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Buku Baik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang *Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan*. (Jakarta,2009)

Vebrianto Rian, Amril. M, Sunarti. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di

Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/18508/pdf>. Diakses 24 November 2021.

Wartakota. 2017. *Angka Kecelakaan Lalu Lintas di Indonesia Termasuk Tertinggi di ASEAN*. <https://wartakota.tribunnews.com/2017/11/15/polri-angka-kecelakaan-lalu-lintas-di-indonesia-termasuk-tertinggi-di-asean>, Akses 12 April 2021.

Wikipedia. 2021. *Ular Tangga*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga), Akses 9 April 2021

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

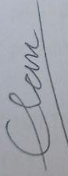
**N**

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ppkn	3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam visual	3.9.1 Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal rambu dan aturan lalu lintas</li> <li>Rambu berkelok</li> <li>Mengenal Lampu Lalu Lintas</li> <li>Mengenal papan petunjuk arah</li> <li>Berbagai macam rambu petunjuk arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca teks mengenal rambu-rambu lalu lintas</li> <li>Menjelaskan pengertian rambu lalu lintas</li> <li>Menjelaskan tujuan rambu lalu lintas</li> <li>Menjelaskan macam-macam rambu lalu lintas</li> <li>Mengenal rambu lalu lintas dan artinya</li> <li>Bermain permainan rambu lalu lintas</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Tanggung Jawab</li> <li>Santun</li> <li>Peduli</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja Sama</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Guru</li> <li>Buku Siswa</li> <li>Gambar lalu lintas</li> <li>Media permainan</li> <li>ular tangga</li> </ul>
	4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya	4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal rambu dan aturan lalu lintas</li> <li>Rambu berkelok</li> <li>Mengenal Lampu Lalu Lintas</li> <li>Mengenal papan petunjuk arah</li> <li>Berbagai macam rambu petunjuk arah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca teks mengenal rambu-rambu lalu lintas</li> <li>Menjelaskan pengertian rambu lalu lintas</li> <li>Menjelaskan tujuan rambu lalu lintas</li> <li>Menjelaskan macam-macam rambu lalu lintas</li> <li>Mengenal rambu lalu lintas dan artinya</li> <li>Bermain permainan rambu lalu lintas</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Tanggung Jawab</li> <li>Santun</li> <li>Peduli</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja Sama</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Guru</li> <li>Buku Siswa</li> <li>Gambar lalu lintas</li> <li>Media permainan</li> <li>ular tangga</li> </ul>

Mengetahui,  
Guru Kelas 3



Sri Martulena, S.Pd

Praktikan



Shinta Eftiviani  
NIM. 1811240051

Kepala Sekolah



Alimatus Solichin  
NIP. 196704021999101001



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Satuan Pendidikan : SD Negeri 20 Kota Bengkulu  
Tema 8 : Praja Muda Karana  
Sub Tema 3 : Aku Suka Bertualang  
Kelas / Semester : III/ Genap  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi waktu : 2 X 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### PPKN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.9. Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.
4.9. Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas,	4.9.1. Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.

pramuka, dan lambang negara) beserta artinya	
--	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca wacana tentang wujud benda, siswa dapat mengidentifikasi informasi yang terkait dengan rambu lalu lintas
2. Dengan melakukan pengamatan gambar siswa dapat menyebutkan macam-macam rambu lalu lintas
3. Dengan menjelaskan kembali mengenai pengertian, macam-macam dan tujuan rambu lalu lintas siswa akan paham mengenal rambu lalu lintas
4. Dengan menyebutkan rambu-rambu lalu lintas apa saja yang pernah mereka lihat maka siswa akan lebih banyak mengetahui macam-macam rambu lalu lintas beserta maknanya

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucapkan salam saat akan memulai pembelajaran</li> <li>• Memeriksa kesiapan siswa untuk melakukan pembelajaran</li> <li>• Berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing</li> <li>• Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>• Guru dan siswa bersama-sama melakukan tepuk "semangat"</li> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan menanyakan apa saja contoh rambu-rambu lalu lintas yang pernah mereka lihat di jalanan</li> <li>• Siswa bersama-sama menyebutkan rambu-rambu lalu lintas yang pernah mereka lihat</li> </ul>	15 menit
INTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca wacana yang ada dibuku siswa</li> <li>• Kemudian siswa memperhatikan gambar dibuku paket mengenai gambar lalu lintas</li> </ul>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyebutkan gambar yang ada dibuku paket beserta penjelasannya</li> <li>• Guru menjelaskan tentang pengertian rambu lalu lintas, macam-macam rambu lalu lintas dan tujuan rambu lalu lintas</li> <li>• Siswa menjelaskan kembali apa yang disampaikan guru</li> <li>• Guru memberikan contoh-contoh gambar lalu lintas beserta penjelasannya sesuai dengan pengelompokkan macam-macam rambu lalu lintas</li> <li>• Guru menunjuk salah satu siswa untuk bisa mengelompokkan jenis-jenis rambu lalu lintas yang sudah dijelaskan</li> </ul>	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>• Bersama-sama melakukan "tepuk semangat"</li> <li>• Kegiatan diakhiri dengan doa bersama</li> </ul>	10 menit

#### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku guru dan buku siswa: tema 8 praja muda karena kelas III (buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta : kementerian pendidikan dan kebudayaan,2018)
2. Gambar rambu-rambu lalu lintas

Mengetahui,

Guru kelas 3



Sri Martulena, S.Pd

Praktikan



Shinta Efriliyani

NIM. 1811240051

Kepala Sekolah



Almir, S.Sos  
NIP. 196704021999101001

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### RPP

Satuan Pendidikan : SD Negeri 20 Kota Bengkulu  
Tema 8 : Praja Muda Karana  
Sub Tema 3 : Aku Suka Bertualang  
Kelas / Semester : III/ Genap  
Pembelajaran ke : 1  
Alokasi waktu : 2 X 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### PPKN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.9. Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1. Mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.
4.9. Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya	4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah mendapatkan siswa, bersama-sama menuju lapangan untuk bermain bersama</li> <li>• Pertama, siswa akan melakukan undian untuk menentukan siapa yang akan bermain pertama kedua dan seterusnya.</li> <li>• Lalu siswa pertama melempar dadu untuk mendapatkan berapa langkah kolom yang mereka tempati</li> <li>• Siswa menyebutkan apa nama rambu yang mereka tempati dan apa makna nya</li> <li>• Begitupun seterusnya</li> <li>• Untuk siswa yang mendapatkan kolom dengan nomor kolom merah maka mendapatkan kartu soal berisi pertanyaan seputar rambu lalu lintas dan menjawabnya</li> <li>• Siswa yang tidak bisa menjawab bisa di opor dengan teman yang lainnya</li> </ul>	
<b>PENUTUP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan refleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>• Bersama-sama melakukan “tepuk semangat”</li> <li>• Kegiatan diakhiri dengan doa bersama</li> </ul>	10 menit

#### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku guru dan buku siswa: tema 8 praja muda karana kelas III (buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta : kementerian pendidikan dan kebudayaan,2018)
2. Spanduk permainan ular tangga rambu lalu lintas
3. Kartu soal dan peraturan permainan

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

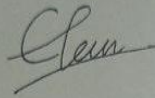
1. Dengan menjelaskan kembali mengenai pengertian, macam-macam dan tujuan rambu lalu lintas siswa akan paham mengenal rambu lalu lintas.
2. Dengan menyebutkan rambu-rambu lalu lintas apa saja yang pernah mereka ingat dan ketahui maka siswa akan lebih banyak mengetahui macam-macam rambu lalu lintas beserta maknanya.
3. Dengan bermain permainan ular tangga rambu lalu lintas siswa akan semangat dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan metode bermain sambil belajar.
4. Dengan menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan, siswa akan lebih mengetahui macam-macam rambu lalu lintas dan maknanya.

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengucapkan salam saat akan memulai pembelajaran</li><li>• Memeriksa kesiapan siswa untuk melakukan pembelajaran</li><li>• Berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing</li><li>• Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li></ul>	10 menit
INTI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pembelajaran dengan menanyakan kembali mengenai pengertian, macam-macam dan tujuan rambu lalu lintas siswa yang telah mereka pelajari.</li><li>• Guru menanyakan kembali apa saja contoh rambu-rambu lalu lintas yang telah mereka pelajari.</li><li>• Siswa bersama-sama menyebutkan rambu-rambu lalu lintasnya. macam-macam rambu lalu lintas</li><li>• Guru menunjuk siswa-siswa yang dapat menjawab pertanyaan untuk dapat bermain permainan ular tangga rambu lalu lintas</li></ul>	50 menit

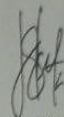
Mengetahui,

Guru kelas 3



Sri Martulena, S.Pd

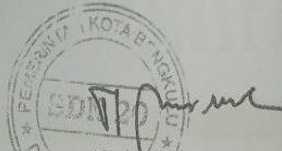
Praktikan



Shinta Efriliyani

NIM. 1811240051

Kepala Sekolah



Almin, S.Sos  
NIP. 196704021999101001



### Aku Suka Bertualang



Aku anggota Pramuka yang suka bertualang. Bertualang berarti pergi ke mana-mana mencari pengalaman. Anggota Pramuka senang bertualang. Mereka mengunjungi berbagai tempat untuk belajar. Mereka juga senang mengunjungi tempat yang belum dikenal.

Mengunjungi berbagai tempat di Indonesia termasuk bertualang. Indonesia negara yang sangat kaya dengan budaya. Indonesia juga memiliki pemandangan alam yang sangat indah. Mengenal budaya Indonesia sebagai tanda cinta pada tanah air. Melihat keindahan alam Indonesia juga merupakan kegiatan yang mengasyikkan. Mari kita bertualang untuk mengenal budaya dan keindahan di Indonesia. Bertualang juga dapat mengenal berbagai permainan tradisional di Indonesia. Saat bertualang, kita dapat mengenal berbagai rambu lalu lintas. Menaatinya peraturan lalu lintas membuat perjalanan lebih aman dan menyenangkan.



### Ayo Membaca

Hari ini Udin dan kawan-kawan akan bertualang. Mereka akan mencari tahu tentang lingkungan sekolah. Kegiatan dilakukan melalui permainan mencari jejak.

Udin memperhatikan tanda yang sudah disepakati agar aman bertualang. Tanda yang digunakan berupa bendera kertas berwarna. Bendera berwarna merah menunjukkan perintah belok kiri. Bendera berwarna kuning menunjukkan perintah belok kanan. Bendera warna hijau menunjukkan perintah berjalan lurus.

Semua anggota kelompok juga mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Mereka menyeberang jalan di zebra cross. Mereka selalu berjalan di sebelah lalu lintas. Mereka juga memperhatikan keadaan lalu lintas saat menyeberang jalan.

Mari memahami rambu-rambu lalu lintas!  
Perhatikan gambar berikut!



Tanda di samping berarti kendaraan dilarang berhenti.



Tanda di samping berarti kendaraan dilarang parkir.



Garis hitam dan putih sebagai tempat menyeberang jalan. Garis hitam dan putih disebut *zebra cross*.



### Ayo Berlatih

Gambarkan kembali rambu-rambu lalu lintas di atas!

Lalu, tuliskan arti dari rambu-rambu tersebut! Temukan perilaku yang tidak sesuai dengan aturan rambu-rambu lalu lintas!

Perilaku yang tidak sesuai adalah ...


Perhatikan gambar berikut ini!



Rambu-rambu lalu lintas yang ada pada gambar dan artinya!


Udin dan teman-teman melaporkan catatan hasil perjalanan. Laporan berisi banyak bendera yang ditemukan selama perjalanan.

1	Merah	IIII	3	4
2	Kuning	IIII II	7	
3	Hijau	IIII	3	

Laporan tersebut disajikan juga dalam bentuk diagram. Laporan dalam bentuk diagram terlihat seperti berikut!

Cari tahu banyak temanmu rambu berikut ini!



Dilarang parkir

1



Dilarang berhenti

2



Lampiran lintas

3

diagram.



Ada banyak kendaraan di jalan raya. Ada mobil dan ada motor. Ada juga sepeda dan bus. Semua pengendara harus mematuhi aturan lalu lintas. Semua pengendara kendaraan bermotor harus memiliki surat izin mengemudi. Semua harus mengikuti peraturan lalu lintas, agar selamat di perjalanan.

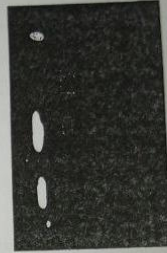
Perhatikan gambar di samping. Kendaraan ini diberi hiasan agar menjadi lebih menarik.



Hiasan pada benda seni ada berbagai bentuk. Ada hiasan berbentuk titik-titik dan ada juga yang berbentuk garis. Contoh benda seni berhias titik-titik sebagai berikut!



Contoh benda seni berhias garis sebagai berikut!



## LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MEDIA

### A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk  
Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran  
PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu

### B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si  
NRP : 2030109001  
Jabatan : Dosen FTT UINFAS Kota Bengkulu

### C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

### D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:  
5= Sangat Baik  
4= Baik  
3= Cukup Baik  
2= Kurang Baik  
1= Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

## E. PENILAIAN

NO.	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Mudah digunakan				✓		
2	Mudah dibawa dan disimpan					✓	
3	Efektif				✓		
4	Efisien				✓		
5	Desain Menarik					✓	
6	Gambar dan Warna Menarik					✓	
7	Bahasa mudah dipahami					✓	
8	Jenis huruf yang digunakan					✓	
9	Penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu yang tepat					✓	
10	Keserasian pemilihan warna pada papan permainan				✓		
11	Keserasian pemilihan warna pada kartu					✓	
12	Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran				✓		
13	Media berorientasi pada siswa				✓		
14	Kartu Menarik				✓		
15	Tidak mudah lepas, patah, dan hancur saat digunakan				✓		
16	Memiliki bahan yang aman					✓	
17	Media pembelajaran mudah dipelihara				✓		
18	Petunjuk permainan mudah dipahami					✓	
19	Media mendukung proses pembelajaran					✓	
20	Media menarik perhatian siswa untuk belajar					✓	
Jumlah					36	55	

Jumlah Skor	91	
Rata-Rata Skor	4,55	

F. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

DHP  
Dikembalikan sesuai saran

G. KESIMPULAN

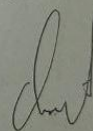
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Bengkulu, 28 Desember 2021

Validator



Wiji Aziiz Hari Mukti, M. Pd. Si  
NIDN. 2030109001

**LEMBAR PERNYATAAN  
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MEDIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si  
Jabatan : Dosen FTT IAIN Bengkulu

Berdasarkan hasil kajian isi instrumen penelitian yang diajukan oleh:

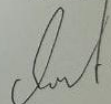
Nama : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket ahli media yang telah disusun sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu"**.

Demikian keterangan validitas ahli media ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 28 Desember 2021

Validator



**Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si**

NIDN. 2030109001



## LEMBAR VALIDASI ANGKET AHLI MATERI

### A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk  
Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran  
PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu

### B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : AIPDA. Jhony Safrizal  
NRP : 81060796  
Jabatan : Banit Turjagwali Satlantas Polres Bengkulu

### C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

### D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:  
5= Sangat Baik  
4= Baik  
3= Cukup Baik  
2= Kurang Baik  
1= Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

E. PENILAIAN

NO.	Indikator	SKALA PENILAIAN					Kategori
		1	2	3	4	5	
1	Media memuat materi sesuai tujuan yang ingin dicapai				✓		
2	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran				✓		
3	Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar					✓	
4	Media ular tangga memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran					✓	
5	Ketepatan gambar dengan materi					✓	
6	Kebenaran isi dengan materi					✓	
7	Kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa				✓		
8	Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa				✓		
9	Materi mempermudah siswa dalam memahami materi					✓	
10	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa				✓		
11	Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga				✓		
12	Media pembelajaran ular tangga berperan dalam pembelajaran					✓	
13	Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman siswa				✓		
14	Penggunaan media pembelajaran membuat siswa				✓		

	termotivasi dalam pembelajaran						
15	Media efektif untuk mengajarkan materi rambu lalu lintas					✓	
16	Penggunaan bahasa yang tepat				✓		
17	Ketepatan teks dengan materi				✓		
18	Materi yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari rambu lalu lintas					✓	
19	Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan emosional siswa				✓		
20	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan				✓		
Jumlah					48	40	
Jumlah Skor		88					
Rata-Rata Skor		9,4					

F. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Sangat baik untuk memperkembangkan arti rambu rambu lalu lintas pada anak sejak sekolah dasar (SD)

**G. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrument angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Bengkulu, 27 Desember 2021

Validator



**AIPDA. Jhony Safrizal**

NRP. 81060796

**LEMBAR PERNYATAAN  
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MATERI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AIPDA. Jhony Safrizal  
Jabatan : Banit Turjagwali Satlantas Polres Bengkulu

Berdasarkan hasil kajian isi instrumen penelitian yang diajukan oleh:

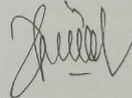
Nama : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angket ahli materi yang telah disusun sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu”**.

Demikian keterangan validitas ahli materi ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 27 Desember 2021

Validator



**AIPDA. Jhony Safrizal**  
NRP. 81060796

Lembar Wawancara Dengan Wali Kelas III.B

Nama Informan : Sri Martulena, S.Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa yang belajar dikelas ibu?	Ada 30 Siswa. 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan
2.	Metode pembelajaran apa saja yang ibu ketahui?	Metode ceramah, tanya jawab, diskusi, bermain peran, resitasi, latihan keterampilan
3.	Apa metode pembelajaran yang sering ibu gunakan saat proses pembelajaran?	Metode ceramah dan tanya jawab. Kadang-kadang bermain peran pernah kita lakukan.
4.	Bagaimana respon siswa terhadap metode yang ibu terapkan pada proses pembelajaran?	Dengan menggunakan metode ceramah pada awalnya siswa memperhatikan penjelasan saya tapi lama-lama mereka jenuh dan mengantuk. Untuk metode tanya jawab ada beberapa siswa yang semangat menjawab pertanyaan yang saya berikan tetapi ada juga siswa yang tidak semangat. Mungkin karena kurang memperhatikan. Sedangkan untuk metode bermain peran mereka sangat antusias karena mendapatkan peran masing-masing dari materi pembelajaran yang disampaikan. Apalagi bermain sambil belajar itu anak-anak senang sekali.
5.	Apa saja media pembelajaran yang tersedia didalam kelas?	Ada papan tulis, buku, globe, penggaris, bola, gambar-gambar, dll.
6.	Bagaimana respon siswa jika ibu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran?	Mereka sangat antusias, karena dengan menggunakan media siswa lebih mampu untuk mengerti materi pembelajaran yang diajarkan.
7.	Apakah dalam proses pembelajaran ibu pernah menggunakan media pembelajaran berupa media permainan?	Belum pernah, karena belum ada. Kami hanya menggunakan metode bermain peran jika sesekali ingin menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.
8.	Bagaimana hasil belajar siswa jika ibu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran?	Hasil belajar cenderung agak meningkat karena mereka akan lebih ingat materi pembelajaran
9.	Bagaimana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran jika menggunakan metode belajar sambil bermain?	Mereka sangat antusias, aktif dan ekspresif
10.	Bagaimana pendapat ibu tentang adanya pendidikan lalu lintas yang diintegrasikan pada mata pelajaran PPKN?	Sangat bagus ya, karena melalui pembelajaran PPKN anak-anak nantinya akan lebih mengetahui tentang lalu lintas.
11.	Apakah pengenalan tentang rambu lalu lintas pada anak usia sekolah dasar perlu dilakukan?	Sangat perlu ya, anak-anak harus kenal lebih dini tentang apa itu rambu lalu lintas dan apa saja hal-hal yang berkaitan dengan lalu lintas.

Lembar Wawancara Dengan Siswa Kelas III.B

Nama Informan : Atikah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kamu jika guru kamu menjelaskan materi pembelajaran didepan kelas sedangkan kamu hanya mendengarkan saja?	Bosan dan mengantuk
2.	Proses pembelajaran seperti apa yang kamu sukai?	Jika ibu guru memberikan pertanyaan yang saya tau jawabannya dan saya terus ingin tunjuk tangan jika saya tau
3.	Jika proses pembelajarannya di lakukan sambil bermain?	Sangat senang, karena tidak bosan dan bisa sambil main dengan teman-teman
4.	Jika ibu guru menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran apa pendapatmu?	Saya lebih ingin tau dan kadang-kadang saya lebih ingat
5.	Apakah nilai kamu lebih meningkat jika ibu guru menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran?	Kadang-kadang meningkat kadang-kadang tidak

LEMBAR INSTRUMEN UJI COBA SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK  
MENGENALKAN RAMBU LALU LINTAS PADA PEMBELAJARAN PPKN  
KELAS III SD NEGERI 20 KOTA BENGKULU

Nama : Akhtar

Kelas : 3B

Perikan tanda (x) pada jawaban dibawah ini sesuai dengan penilaian kamu !

1. Apakah tulisan pada media permainan ular tangga terbaca dengan jelas ?  
 Ya      B. Tidak
2. Apakah petunjuk permainan ular tangga jelas dan mudah dipahami ?  
 Ya      B. Tidak
3. Apakah gambar rambu rambu lalu lintas dalam media permainan ular tangga jelas ?  
 Ya      B. Tidak
4. Apakah warna gambar pada media permainan ular tangga jelas ?  
 Ya      B. Tidak
5. Apakah gambar rambu rambu lalu lintas pada media permainan ular tangga menarik ?  
 Ya      B. Tidak
6. Apakah materi rambu-rambu lalu lintas dalam permainan ular tangga jelas ?  
 Ya      B. Tidak
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami ?  
 Ya      B. Tidak
8. Apakah kalimat dalam media permainan ular tangga memperjelas materi ?  
 Ya      B. Tidak
9. Apakah gambar dalam media permainan ular tangga memperjelas materi ?  
 Ya      B. Tidak
10. Apakah pertanyaan pada kartu soal jelas ?  
 Ya      B. Tidak
1. Apakah kamu dapat memahami materi dengan jelas ?  
 Ya      B. Tidak



12. Apakah kamu mulai mengetahui apa saja rambu-rambu lalu lintas melalui permainan ular tangga ini ?  
 A. Ya      B. Tidak
13. Apakah permainan ular tangga ini menyenangkan ?  
 A. Ya      B. Tidak
14. Apakah kamu paham dengan materi rambu lalu lintas ini ?  
 A. Ya      B. Tidak
15. Apakah media permainan ular tangga membantu kamu dalam mengenal rambu lalu lintas ?  
 A. Ya      B. Tidak
16. Apakah kamu antusias dalam bermain ular tangga materi rambu lalu lintas ini ?  
 A. Ya      B. Tidak
17. Apakah permainan ular tangga materi rambu lalu lintas membuat kamu semangat dalam belajar ?  
 A. Ya      B. Tidak
18. Apakah peraturan permainan ular tangga dapat dipahami ?  
 A. Ya      B. Tidak
19. Apakah materi rambu lalu lintas membuat kamu termotivasi untuk menjadi masyarakat yang taat akan aturan lalu lintas ?  
 A. Ya      B. Tidak
20. Apakah kamu menyukai permainan ular tangga materi rambu lalu lintas ini ?  
 A. Ya      B. Tidak

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN GURU KELAS**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK**  
**MENGENALKAN RAMBU LALU LINTAS PADA PEMBELAJARAN PPKN**  
**KELAS III SD NEGERI 20 KOTA BENGKULU**

Nama : Sri Marcellena, S.Pd

Guru Kelas : II B

Berikan tanda (x) pada jawaban dibawah ini sesuai dengan penilaian kamu !

1. Apakah tulisan pada media permainan ular tangga terbaca dengan jelas ?  
 Ya      B. Tidak
2. Apakah petunjuk permainan ular tangga jelas dan mudah dipahami ?  
 Ya      B. Tidak
3. Apakah gambar rambu rambu lalu lintas dalam media permainan ular tangga jelas ?  
 Ya      B. Tidak
4. Apakah warna gambar pada media permainan ular tangga jelas ?  
 Ya      B. Tidak
5. Apakah gambar rambu rambu lalu lintas pada media permainan ular tangga menarik?  
 Ya      B. Tidak
6. Apakah materi rambu-rambu lalu lintas dalam permainan ular tangga jelas ?  
 Ya      B. Tidak
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media permainan ular tangga mudah dipahami ?  
 Ya      B. Tidak
8. Apakah kalimat dalam media permainan ular tangga memperjelas materi ?  
 Ya      B. Tidak
9. Apakah gambar dalam media permainan ular tangga memperjelas materi ?  
 Ya      B. Tidak
10. Apakah pertanyaan pada kartu soal jelas ?  
 Ya      B. Tidak
11. Apakah siswa dapat memahami materi dengan jelas ?  
 Ya      B. Tidak

12. Apakah siswa mulai mengetahui apa saja rambu-rambu lalu lintas melalui permainan ular tangga ini ?  
 Ya      B.Tidak
13. Apakah permainan ular tangga ini menyenangkan untuk siswa dalam proses pembelajaran ?  
 Ya      B.Tidak
14. Apakah siswa paham dengan materi rambu lalu lintas ini ?  
 Ya      B.Tidak
15. Apakah media permainan ular tangga membantu siswa dalam mengenal rambu lalu lintas ?  
 Ya      B.Tidak
16. Apakah siswa antusias dalam bermain ular tangga materi rambu lalu lintas ini ?  
 Ya      B.Tidak
17. Apakah permainan ular tangga materi rambu lalu lintas membuat siswa semangat dalam belajar ?  
 Ya      B.Tidak
18. Apakah peraturan permainan ular tangga dapat dipahami ?  
 Ya      B.Tidak
19. Apakah materi rambu lalu lintas membuat siswa termotivasi untuk menjadi masyarakat yang taat akan aturan lalu lintas ?  
 Ya      B.Tidak
20. Apakah siswa menyukai permainan ular tangga materi rambu lalu lintas ini ?  
 Ya      B.Tidak



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor : 2019 /In.11/F.II/PP.009/08/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

- |         |                          |
|---------|--------------------------|
| 1. Nama | : Dr. Irwan Satria, M.Pd |
| N I P   | : 197407182003121004     |
| Tugas   | : Pembimbing I           |
| 2. Nama | : Aziza Aryanti, M.Ag    |
| N I P   | : 197212122005012007     |
| Tugas   | : Pembimbing II          |

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- |                |  |
|----------------|--|
| Nama Mahasiswa | : Shinta Efriliyani  |
| N I M          | : 1811240051   |
| Judul Skripsi  | : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pembelajaran PKn Materi Rambu Lalu Lintas Kelas II A SDN 41 Kota Bengkulu |
| Program Studi  | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal : 5 Agustus 2021  
Dekan,



ZUBAEDI

Tembusan :

1. Wakil Rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip

PERUBAHAN JUDUL

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II. Bahwa  
proposal skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Shinta Efriliyani

NIM : 1811240051

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Proposal skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular  
Tangga Pembelajaran PPKN Materi Rambu Lalu Lintas Kelas IIA SD Negeri 41  
Kota Bengkulu”**. Disarankan untuk diganti.

Kemudian direvisi dengan judul baru **“Pengembangan Media Permainan Ular  
Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas  
III SD Negeri 20 Kota Bengkulu”**

Bengkulu, 7 Desember 2021

**Pembimbing I**

Dr. Irwan Satria, M. Pd  
NIP.197407182003121004

**Pembimbing II**

Azizah Aryanti, M. Ag  
NIP.197212122005012007

Mengetahui,  
Ketua Prodi PGMI

Dra. Aam Amaliyah  
NIP. 19691122200032002



PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 20 KOTA BENGKULU  
AKREDITASI A

Jl. Pangeran Nataditja Km 7,5 Telp (0736) 24918 Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor : 421. 2 / 257 / SDN 20 / 2021  
Lampiran : -  
Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth  
Dekan Institut Agama Islam (IAIN)  
Bengkulu  
DI

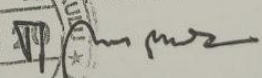
Bengkulu

Dengan hormat, kami sampaikan kepada Bapak Mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Agama Islam (IAIN) Bengkulu dibawah ini:

Nama : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permaianan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKn Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

Bermaksud melakukan Penelitian di SDN 20 Kota Bengkulu Kelurahan Jalan Gedang Kecamatan Gading Cempaka. dengan maksud diatas kami dapat memberikan izin Mahasiswa/i untuk melakukan penelitian di SDN 20 Kota Bengkulu Kelurahan Jalan Gedang Kecamatan Gading Cempaka yang kami pimpin dalam rangka penyelesaian studinya di IAIN Bengkulu.

Demikian surat ini kami sampaikan. atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Bengkulu, 17 Desember 2021  
Plh. Kepala sekolah  
  
Alim, S.Sos  
NIP. 19670402 199910 1 001





KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 5776 / In.11/F.II/TL.00/12/2021  
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal  
Perihal : Mohon izin penelitian

27 Desember 2021

Kepada Yth,  
Kepala SDN 20 Kota Bengkulu  
Di -  
Bengkulu

*Assalamu'alaik um Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu*"

Nama : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Prodi : PGMI  
Tempat Penelitian : SDN 20 Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 28 Desember 2021 s/d 08 Februari 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*





PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI 20 KOTA BENGKULU  
AKREDITASI A  
Jl. P. Natadirja Km 7,5 Kelurahan Jalan Gedang Telp. 0736.24918

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 421.2 / 107 / SDN 20 / 2022

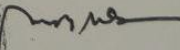

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Plh. Kepala SD Negeri 20 Kota Bengkulu, menerangkan :

No	Nama	NIM
1	Shinta Efriliyani	1811240051

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 20 Kota Bengkulu pada tanggal 28 Desember 2021 s/d 03 Februari 2022, dengan judul :

**“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu”.**

Demikian Surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 09 Februari 2022  
Plh. Kepala SD Negeri 20 Kota Bengkulu  
  
Alvin, S.Sos  
NIP.196704021999101001  






KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UIN FAS)  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Shinta Efriliyani  
 NIM : 1811240051  
 Jurusan : Tarbiyah  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah  
 Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Irwan Satria, M.Pd  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan  
 Ular Tangga Untuk Mengenalkan  
 Rambu Lalu Lintas Pada  
 Pembelajaran PPKN Kelas III  
 SD Negeri 20 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Selasa 15/03/2022	Bab 1 - Rumusan Masalah - Tujuan penelitian Bab 2 - Penelitian terdahulu	1. Rapiakan Penulisan 2. Besarkan font pada tabel penelitian terdahulu 3. Buatlah daftar lampiran 4. Buatlah Abstrak	
2.	Rabu 16/03/2022	Bab IV Hasil Uji lapangan	Tambahkan Keterangan 1. Uji kelayakan Media 2. Uji Kepraktisan Media pada hasil uji lapangan	
3.	Selasa 22/03/2022	Daftar pustaka	Perbaiki Daftar pustaka sesuai dengan footnote	

Bengkulu, Selasa 22 Maret 2022

Mengetahui,  
 Dekan FTT  
  
 Dr. Mus Mulvadi, M.Pd,  
 NIP. 196903081996031001

Pembimbing I  
  
 Dr. Irwan Satria, M.Pd  
 NIP. 197407182003121004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Telpn. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax.  
(0736) 51171

Nama Mahasiswa : Shinta Efriliyani Pembimbing I : Dr. Irwan Satria, M.Pd  
NIM : 1811240051 Judul Skripsi : Pengembangan Media  
Jurusan : Tarbiyah Permainan Ular Tangga Untuk  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Mengenalkan Rambu Lalu  
Ibtidaiyah Lintas Pada Pembelajaran PPKn  
Kelas III SD Negeri 20 Kota  
Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Rabu 23/03/2022	411 chapter	4cc untuk diujikan	

Bengkulu, Rabu 23 Maret 2022  
Pembimbing I

Mengetahui,  
Dekan FTT



**Dr. Mus Mulyadi, M.Pd**  
NIP. 196903081996031001

**Dr. Irwan Satria, M.Pd**  
NIP. 197407182003121004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu. Telpun. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax.  
(0736) 51171

Nama Mahasiswa : Shinta Efriliyani

NIM : 1811240051

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Pembimbing II : Aziza Aryati, M.Ag

Judul Skripsi : Pengembangan Media

Permainan Ular Tangga Untuk

Mengenalkan Rambu Lalu

Lintas Pada Pembelajaran PPKN

Kelas III SD Negeri 20 Kota

Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
01	RABU, 16-02-22	Bab IV Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data	1. Sesuai sesuai dengan Pedoman Penulis skripsi R & D.	
02	SELASA 1-03-22	Bab IV Deskripsi Prototipe Produk Awal	1. Perbaiki Penulisan 2. Lakukan Analisis kebutuhan terlebih dahulu sebelum membuat model	

Mengetahui,  
Dekan FTT,



Drs. Mus Mulyadi, M.Pd  
NIP. 196903081996031001

Bengkulu, 01 Maret 2022  
Pembimbing II

Aziza Aryati, M.Ag  
NIP.197005252000031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu. Telpn. (0736) 51171, 51172, 51276. Fas.  
(0736) 51171

Nama Mahasiswa : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing II : Aziza Aryati, M.Ag  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada Pembelajaran PPKN Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
03	Senin, 07-03-22	Bab II Hasil uji Lapangan	1. Perhatikan Analisa kebutuhan di sentukan 2. Sebutkan nama & gelar pro ahli Utk validasi 3. Semua data harus pasti, harus jelas tak boleh kin 4. Semua hasil angket dicantumkan	

Bengkulu, 07 Maret 2022  
Pembimbing II

Mengetahui,  
Dekan FTT

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd  
NIP. 196903081996031001

Aziza Aryati, M.Ag  
NIP. 197005252000031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Telpun. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax.  
(0736) 51171

Nama Mahasiswa : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Pembimbing II : Aziza Aryati, M.Ag  
Judul Skripsi : Pengembangan Media  
Permainan Ular Tangga Untuk  
Mengenalkan Rambu Lalu  
Lintas Pada Pembelajaran PPKN  
Kelas III SD Negeri 20 Kota  
Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
04	Rabu, 09 -03-2022	Bab IV Hasil Uji Lapangan	1. Tabel di jelaskan dulu dgn angka klu jelaskan kita	
05	Kamis 10-03-2022	Bab IV Prototipe Hasil Pengembangan Akhir	1. Tambahkan Pembaca tugas lagu, foto & mengetik/mengedit ruah 2. kelain foto	

Bengkulu, 10 Maret 2022  
Pembimbing II

Mengetahui,  
Dekan FTI,



Dr. Mulyadi, M.Pd  
NIP. 196903081996031001

Aziza Aryati, M.Ag  
NIP. 197005252000031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagarlaksa Bengkulu 31p. (0736) 51276-51171 Fax. (0736) 51171 Bengkulu

Nama Mahasiswa : Shinta Efriliyani  
NIM : 1811240051  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : PGMI

Pembimbing II: Azizah Aryanti, M.Ag  
Judul Skripsi: Pengembangan Media Permainan Ular  
Tangga Untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas Pada  
Pembelajaran PPKn Kelas III SD Negeri 20 Kota  
Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
06	Jumat 11/03 2022	Bab IV Pembahasan Kesimpulan & Saran	1. Pembahasan ada kaki kerucut di ada dgn teori keseper baik yg pro maupun yg kontra 2. Minimal 2-3 teori	
07	Senin 14/03 2022	Bab Daftar Skripsi	Ada lanjut ke Pembimbing I	

Bengkulu, 14 Maret 2022

Mengetahui,  
Dekan,



Dr. Muz Mulyadi, S. Ag, M. Pd  
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

Azizah Aryanti, M.Ag  
NIP. 197005252000031003

## DOKUMENTASI



Validasi Ahli Materi



**Validasi Ahli Media**





**Pemberian Materi Rambu Lalu Lintas**



## Uji Lapangan



## Pengisian Angket Oleh Wali Kelas 3



**Pengisian Angket Oleh Siswa Kelas 3B**



**Wawancara dengan Wali Kelas 3B dan Murid Kelas 3B**