

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA
RAKYAT KELAS V SD NEGERI 269 LAMBATU
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



Diajukan Oleh,

Sulastri

2102050043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA
RAKYAT KELAS V SD NEGERI 269 LAMBATU
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



Diajukan Oleh,

Sulastri

2102050043

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd**
- 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sulastri

NIM : 2102050043

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 01 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



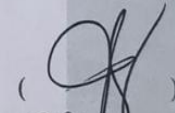
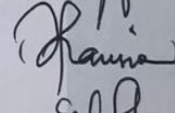
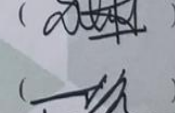
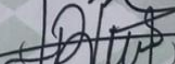
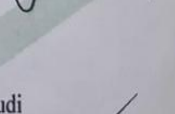
Sulastri
2102050043

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur*, yang ditulis oleh *Sulastri* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050043, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Senin*, tanggal *26 Januari 2026* bertepatan dengan *7 Syakban 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 2 Februari 2026
14 Syakban 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19791011 201101 1 003

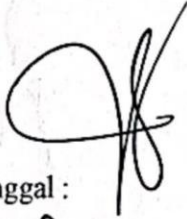
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur* yang ditulis oleh *Sulastris* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *2102050043*. Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Universitas Islam Negeri Palopo yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari *Senin, 29 Desember 2025*. Telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian munaqasyah.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

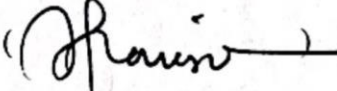
Ketua Sidang

()

Tanggal :

2. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

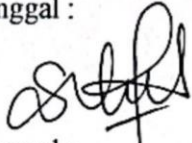
Penguji I

()

Tanggal :

3. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.


Penguji II

()

Tanggal :

4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.


Pembimbing I

()

Tanggal :

5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

()

Tanggal :

Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi an. Sulastri

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_ Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini

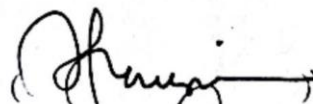
Nama : Sulastri
NIM : 2102050043
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur.

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.


Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

1. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.
Penguji I

()
Tanggal :

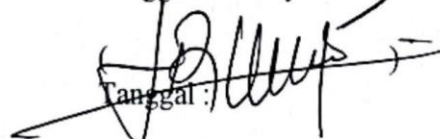
2. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
Penguji II

()
Tanggal :

3. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
Pembimbing I/Penguji

()
Tanggal :

4. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II/Penguji

()
Tanggal :

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ لَقَدْ جَاءَتْ رُسُلُ

رَبِّنَا بِالْحَقِّ وَنُودُوا أَنْ تَتَّخِذُوا الْجَنَّةَ أُورَثْتُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor UIN Palopo. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan, Dr. Masruddin M. Hum., Wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum, dan Dr. Takdir, S.H., M.Km., Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fausiah Zainuddin., M. Ag, Wakil Dekan I Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan III.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Sukmawaty, S.Pd., M.Pd, Dosen Penasihat Akademik yang selalu sabar mendengar keluh kesah penulis dan selalu memberikan arahan kepada penulis.
5. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd, Selaku pembimbing I dan Nurul Aswar, S.Pd., M. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Seluruh Dosen dan Staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Zainuddin, S.E., M.Ak., Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup UIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd, selaku validator materi dan budaya, Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M. Pd, selaku valifaror media yang telah membantu memvalidasi instrumen yang digunakan oleh Penulis.
9. Hj. Nahsang, S. Ag Kepala UPT SDN 269 Lambatu dan Faula Fulandari Sunaryo, S.Pd., guru kelas 5 yang senantiasa selalu membantu penulis dalam melakukan penelitian
10. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta Bapak Saddu Rahim dan Ibu Amma, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup peneliti, dua orang yang selalu mengusahakan anak-anaknya menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun beliau sendiri hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapak saya, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai ditahap ini, anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat sarjana. Untuk ibu saya, terima kasih atas motivasi, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas, yang telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang peneliti tempuh. Sehat selalu, panjang umur panutan dan pintu surgaku.

11. Kepada ketuju saudarahku, Satma Saddu, Muh Syahrul, Muh Fatwa , Sihap, Cantika Saddu, Dea Ananda, dan Salwa Saddu. Terima kasih telah memberikan doa, dukungan, materi, motivasi, dan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan studi hingga mendapatkan gelar S.Pd..
12. Kepada Nirwana, S,Pd, Fitra Nurhijriah, S.Pd, Nadia A. kunna, S.Pd, Nurhalifa, S,Pd, Wahdaniyah, S,Pd, Wafika Sarah, S,Pd, dan M. Khalid Hamsah yang selalu membantu dan memberikan masukan.
13. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Palopo angkatan 2021 terutama kelas PGMI C serta teman PLP II dan teman-teman KKN.
14. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya yang awalnya tidak saling kenal tetapi dipertemukan pada saat opservasi lokasi KKN yaitu dengan NIM 1203020095. Terima kasih telah menjadi bagian dari hidup peneliti, telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang telah diberikan mulai dari waktu, doa, materi, dan support dalam proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (°).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
وِ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّل : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ.. اِ..	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
وُ	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمِي : *ramā*

قَيْل : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*عِ-*), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النُّوعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينُ اللَّهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (A). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi 'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur 'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *subhānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

w = Wafat tahun

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4

HR = Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS	vi
PRAKATA	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	xx
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian yang Relevan	10
B. Teori Belajar	12
C. Cerita Rakyat	41
D. Media Pembelajaran	43
E. Kearifan Lokal	51

F. Media Permainan Ular Tangga	55
G. Kerangka Pikir	58
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Jenis Penelitian	61
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	61
C. Subjek dan Objek Penelitian	62
D. Prosedur Pengembangan	62
E. Teknik Pengumpulan data	65
F. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
A. Hasil Penelitian	70
B. Pembahasan Hasil Penelitian	90
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	110
RIWAYAT HIDUP	136

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli	68
Tabel 3.2 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas Produk	69
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	70
Tabel 4.2 Analisis Tujuan Pembelajaran	77
Tabel 4.3 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran	85
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran oleh Para Ahli	85
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Media oleh Siswa	86
Tabel 4.6 Hasil Praktikalitas Guru	87
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Angket Analisis Kebutuhan	88
Tabel 4.8 Kritik dan Saran dari Validator Asli	89
Tabel 4.9 Hasil Revisi Media Ular Tangga Kearifan Lokal	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ular Tangga	59
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	60
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian	62
Gambar 3.2 Model Addie	62
Gambar 4.1 Siswa Senang Belajar Dengan Media Pembelajaran yang Berbentuk Permainan	72
Gambar 4.2 Siswa Lebih Mudah Mengingat Materi Jika Disajikan Dalam Bentuk Permainan	72
Gambar 4.3 Siswa Lebih Memahami Materi Pembelajaran Dalam Bentuk Media Bermain dan Media Gambar	73
Gambar 4.4 Siswa lebih Tertarik Menggunakan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran	74
Gambar 4.5 Siswa Ingin Belajar Cerita Rakyat dengan Menggunakan Media Pembelajaran Permainan	74
Gambar 4.6 Cerita Rakyat “Sawerigading”	79
Gambar 4.7 Desain Awal	79
Gambar 4.8 Media Ular Tangga Kearifan Lokal	84
Gambar 4.9 Halaman Belakang Ular Tangga Kearifan Lokal	84
Gambar 4.10 Alat Bantu Media Ular Tangga Kearifan Lokal	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti	111
Lampiran 2 Surat Selesai Meneliti	112
Lampiran 3 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa	113
Lampiran 4 Hasil Keseluruhan Angket Analisis Kebutuhan Siswa	115
Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru	116
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	117
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Budaya	123
Lampiran 9 Lembar Kepraktisan Siswa	126
Lampiran 10 Hasil Keseluruhan Angket Kepraktisan Siswa	128
Lampiran 11 Lembar Kepraktisan Guru	129
Lampiran 12 Profil SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur	131
Lampiran 13 Submit Artikel	133
Lampiran 14 Hasil Turnitin	134
Lampiran 15 Dokumentasi.....	135

ABSTRAK

Sulastri, 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur" Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh: Sukirman dan Nurul Aswar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur. Pengembangan media dilakukan untuk menjawab kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis diperoleh hasil bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita rakyat dan membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. Pada tahap perancangan dan pengembangan, peneliti menyusun desain papan permainan ular tangga berisi ilustrasi cerita rakyat serta soal-soal pembelajaran di setiap kotak tertentu. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas V, sedangkan tahap evaluasi dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan budaya untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan kemanfaatan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Hasil validitas yang diperoleh dari tim validator menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 82,5% dari ahli media, 83,33% dari ahli materi, dan 80% dari ahli budaya kriteria valid. Kemudian hasil uji kepraktisan menunjukkan kriteria sangat praktis oleh siswa dengan skor 91,56% dan dari guru skor 91,66%. Sehingga media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dinyatakan valid dan praktis pada pembelajaran materi cerita rakyat.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Ular Tangga, Kearifan Lokal, Cerita Rakyat, ADDIE.*

ABSTRACT

Sulastri, 2026. "Development of Snakes and Ladders Learning Media Based on Local Wisdom in Folklore Material for Class V of SDN 269 Lambatu, East Luwu Regency" Thesis of the Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic University. Supervised by: Sukirman and Nurul Aswar.

This research aims to develop local wisdom-based snakes and ladders learning media for fifth grade students at SDN 269 Lambatu, East Luwu Regency. The media development was conducted to address the needs of teachers and students for engaging, interactive learning media that instills local cultural values in students.

This research used the *ADDIE* model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage revealed that students experienced difficulty understanding the folktale material and needed a fun, game-based learning medium. In the design and development stage, the researchers designed a snakes and ladders game board containing folktale illustrations and learning questions in each box. The implementation phase was conducted through a limited trial in fifth grade, while the evaluation phase involved validation by media, material, and cultural experts to assess the media's validity, practicality, and usefulness.

The results of the study indicate that the snakes and ladders learning media based on local wisdom in folklore material is appropriate to the needs of students and teachers. The validity results obtained from the validator team showed very valid criteria with a score of 82.5% from media experts, 83.33% from material experts, and 80% from cultural experts valid criteria. Then the results of the practicality test showed very practical criteria by students with a score of 91.56% and from teachers a score of 91.66%. So the snakes and ladders learning media based on local wisdom is declared valid and practical in learning folklore material.

Keywords: *Learning Media, Snakes and Ladders, Local Wisdom, Folklore, ADDIE.*

المخلص

سولاستري، 2026. "تطوير وسيلة تعليمية مستوحاة من الحكم الشعبية المحلية، لعبة السلم والثعبان، لطلاب الصف الخامس في مدرسة لامباتو الابتدائية رقم 269، مقاطعة لوو الشرقية". رسالة ماجستير، برنامج إعداد معلمي المرحلة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. إشراف: سوكيرمان ونورول أسوار.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية مستوحاة من الحكم الشعبية المحلية، لعبة السلم والثعبان، لطلاب الصف الخامس في مدرسة لامباتو الابتدائية رقم 269، مقاطعة لوو الشرقية. وقد تم تطوير هذه الوسيلة التعليمية لتلبية احتياجات المعلمين والطلاب في توفير وسائل تعليمية تفاعلية وجذابة تُرسخ القيم الثقافية المحلية في نفوس الطلاب.

استخدم هذا البحث نموذج ADDIE ، الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. كشفت مرحلة التحليل أن الطلاب يواجهون صعوبة في فهم الحكايات الشعبية، وأنهم بحاجة إلى وسائل تعليمية ممتعة وتفاعلية. في مرحلة التصميم والتطوير، صمم الباحثون لوحة لعبة السلم والثعبان، تحتوي على رسومات توضيحية للحكايات الشعبية، وأسئلة تعليمية في كل مربع. أُجريت مرحلة التنفيذ من خلال تجربة محدودة في الصف الخامس، بينما شملت مرحلة التقييم التحقق من صحة الوسيلة التعليمية من قبل خبراء في الإعلام والمواد والثقافة لتقييم صلاحيتها وجدواها وفائدتها.

أظهرت النتائج أن وسيلة التعلم القائمة على لعبة السلم والثعبان المستوحاة من الحكمة المحلية لتدريس الفولكلور تلبى احتياجات الطلاب والمعلمين. أشارت نتائج الصلاحية التي حصل عليها فريق التحقق إلى معيار صلاحية عالٍ، حيث بلغت الدرجات 82.5% من خبراء الإعلام، و83.33% من خبراء المواد، و80% من خبراء الثقافة. علاوة على ذلك، أشارت نتائج اختبار الجدوى إلى معيار جدوى عالٍ للطلاب بنسبة 91.56% وللمعلمين بنسبة 91.66%. لذلك، أعلنت وسيلة التعلم القائمة على لعبة السلم والثعبان المستوحاة من الحكمة المحلية صالحة وعملية لتدريس الفولكلور.

الكلمات المفتاحية: وسائل تعليمية، لعبة السلم والثعبان، الحكمة المحلية، الفولكلور، نموذج

ADDIE.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan bangsa bagian dari investasi masa depan, investasi masyarakat sekaligus investasi negara dalam rangka memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa¹. Melalui pendidikan, pengetahuan dan nilai-nilai budaya dapat ditransmisikan dari generasi ke generasi. Di Indonesia, pendidikan dasar memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk karakter dan pengetahuan dasar peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar adalah cerita rakyat. Cerita rakyat bukan hanya sekadar cerita, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang penting untuk diwariskan kepada generasi muda.

Di tengah perkembangan teknologi dan globalisasi, terjadi pergeseran dalam cara anak-anak menerima dan mengonsumsi informasi. Budaya lokal seringkali terpinggirkan oleh arus informasi global yang datang dari berbagai media modern. Hal ini mengakibatkan generasi muda semakin jauh dari nilai-nilai budaya lokal yang sebenarnya sangat kaya dan penting untuk dipahami. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal kepada siswa, salah satunya melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik.

SDN 269 Lambatu, seperti banyak sekolah dasar lainnya di Indonesia, menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat siswa terhadap materi-materi berbasis budaya lokal. Berdasarkan observasi awal, minat siswa terhadap

¹ Syofia Engla Sadita et al., "Analisis Dan Implementasi Pendidikan Dasar Sebagai Proses Pewarisan Budaya," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 7190–97.

pembelajaran materi cerita rakyat cenderung menurun. Siswa lebih tertarik pada permainan dan media digital modern yang seringkali tidak relevan dengan konteks budaya lokal mereka. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan semakin hilangnya apresiasi terhadap budaya lokal di kalangan generasi muda.

Ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang sudah dikenal luas oleh anak-anak di Indonesia yang dimainkan dua orang atau lebih. Permainan ini sederhana namun menyenangkan, dan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung, dan memiliki potensi untuk dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai cerita rakyat dalam permainan ular tangga, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap kearifan lokal melalui materi cerita rakyat.²

Kearifan lokal merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan berkearifan, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya berasal dari nilai budaya yang luhur dan dapat digunakan untuk menata kehidupan masyarakat.³ Melalui cerita rakyat, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai moral, kebijaksanaan, dan tradisi yang telah diwariskan oleh nenek moyang mereka. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran diharapkan dapat memperkuat identitas budaya siswa dan

² Syafira Sahara Saleh, Azizah Febryani Nasution, and Dayang Lidya Fitriah, "Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Monopoli Matematika (Moka) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif," *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 2 (2023): 106–12.

³ Triyoga Budi Prasetyo Darisma, Nuryani Siti I, Wayan Midhio, "Aktualisasi Nilai-Nilai Tradisi Nyadran Sebagai Kearifan Lokal Dalam Membangun Budaya Damai Di Giyanti, Wonosobo the Actualization of Nyadran Tradition as Local Genius in Peace Culture Building in Giyanti, Wonosobo," *Jurnal Prodi Damai Dan Resolusi Konflik* 4 (2018): 21–44.

membantu mereka untuk lebih menghargai warisan budaya yang ada di sekitar mereka.

Sebagaimana dalam Q.S. An-Nahl/16:14. Yang menjelaskan tentang kearifan lokal bukan hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran yang sangat berharga dalam bentuk karakter bangsa. Mulai cerita rakyat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, siswa dapat mengidentifikasi kebijaksanaan, kejujuran, dan rasa hormat terhadap tradisi, yang pada akhirnya akan membentuk masyarakat yang lebih bermartabat, harmonis, dan beradab:

وَهُوَ الَّذِي سَخَّرَ الْبَحْرَ لِتَأْكُلُوا مِنْهُ لَحْمًا طَرِيًّا وَتَسْتَخْرِجُوا مِنْهُ حَبْلًا
تَلْبَسُونَهَا وَتَرَى الْفُلْكَ مَوَاجِرَ فِيهِ وَلِتَبْتَغُوا مِنْ فَضْلِهِ وَلِعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

“Dan Dialah yang menundukkan lautan (untukmu), agar kamu dapat memakan daging yang segar (ikan) darinya, dan (dari lautan itu) kamu mengeluarkan perhiasan yang kamu pakai. Kamu (juga) melihat perahu berlayar padanya, dan agar kamu mencari sebagian karunia-Nya, dan agar kamu bersyukur”.⁴

Secara lebih luas, ayat ini mengajarkan kita untuk menghargai alam dan hasil bumi sebagai anugrah tuhan, serta mendorong rasa syukur dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kearifan lokal, nilai ini bisa diterjemahkan dalam upaya untuk menjaga keseimbangan alam dan memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas V SDN 269 Lambatu.

⁴ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 364-365.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya mengajarkan siswa tentang cerita rakyat, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih mudah memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini juga diharapkan dapat menjadi solusi atas tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan materi cerita rakyat. Guru seringkali kesulitan untuk menemukan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, terutama dalam konteks pengajaran nilai-nilai budaya lokal. Dengan adanya media pembelajaran ini, guru diharapkan dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi, dan siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam memperkuat pendidikan berbasis karakter dan budaya lokal. Pemerintah Indonesia telah menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam kurikulum pendidikan. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, penelitian ini berkontribusi pada upaya tersebut dan memberikan alternatif bagi guru dalam mengajarkan nilai-nilai budaya kepada siswa. Kurikulum merdeka saat ini adalah bagaimana penguatan Pendidikan karakter tersebut harus mampu terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler,

kokurikuler, ekstrakurikuler serta budaya sekolah yang merupakan kondisi kecil dalam mengimplementasikan nilai-nilai karakter kearifan lokal.⁵

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, cerita rakyat yang dipilih akan disesuaikan dengan konteks lokal di Lambatu kabupaten luwu timur, sehingga siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi diri mereka dengan cerita yang disampaikan. Selain itu, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan partisipatif. Siswa tidak hanya akan belajar dari materi yang disampaikan, tetapi juga dari interaksi dan diskusi dengan teman-teman mereka selama bermain.

Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pendidikan saat ini, khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Melalui pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih bermakna, yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan budaya yang penting untuk pembentukan karakter siswa.

Latar belakang dari penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal, khususnya dalam konteks pengajaran cerita rakyat di sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam media pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih menghargai warisan budaya mereka dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar. Penelitian ini berusaha menjawab

⁵ Santika, "Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bali Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.

tantangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran ular tangga yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah *Analyze* Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat di Kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur?
2. Bagaimanakah *Design and Development* Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat di Kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur?
3. Bagaimanakah *Implementation* Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat di Kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur?
4. Bagaimanakah *Evaluation* Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat di Kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui *analyse* pengembangan media pembelajaran ular tangga yang berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur.

2. Mengetahui *design developement* media pembelajaran ular tangga yang berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur.
3. Mengetahui *implementation* media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur.
4. Mengetahui *evaluation* penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas V SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan, khususnya memanfaatkan media ular tangga. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dan cerita rakyat, penelitian ini dapat memperkaya teori tentang bagaimana media permainan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya lokal dan cerita rakyat.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang bisa didapatkan dalam penelitian ini bisa berguna untuk:

- a. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyediakan alternative media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk siswa kelas V SDN 259 Lambatu Kabupaten Luwu Timur. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal, guru dapat memberikan

pengalaman belajaran yang relevan dan menyenangkan, sehingga dapat melatih keterampilan-keterampilan dan motivasi belajar siswa.

b. Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan dapat melatih keterampilan dan memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif melalui media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal. Melalui media pembelajaran ular tangga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan dan menguji media pembelajaran ular tangga kearifan lokal sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat melatih keterampilan proses belajar peserta didik, penelitian ini dapat memperdalam pemahaman tentang proses pengembangan media ular tangga, mulai dari perancangan, pembuatan, hingga uji coba dan evaluasi efektivitas media tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan media ular tangga kearifan lokal pada materi cerita rakyat sebagai berikut:

1. Ular Tangga

Ular tangga yang didesain akan dicetak berukuran 32,9x48,3cm, berisi 100 kotak yang terdiri dari 1 kotak *start*, 98 kotak bermain, dan 1 kotak *finish*.

2. Dadu

Dadu yang berukuran kecil dan terbuat dari plastik

3. Bidak

Bidak yang berbagai macam warna terbuat dari plastic

4. Materi

Disetiap kotak yang berisi ekor ular, terdapat sebuah pertanyaan mengenai cerita rakyat tersebut.

f. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini di antaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dapat menambah daya tarik peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat.
- c. Desain pada media ini dibuat semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik dalam belajar.
- d. Produk yang dibuat berupa media pembelajaran ular tangga.
- e. Siswa bisa bermain sambil belajar di dalam maupun di luar kelas.
- f. Media ini memiliki ukuran yang proporsional sehingga tidak susah untuk dibawa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian pengembangan ini di antaranya sebagai berikut:

- a. Uji coba produk dilakukan pada satu kelas saja sehingga belum diketahui penggunaan produk untuk sekolah yang lain.
- b. Penelitian ini tidak sampai ketahap keefektifan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait penggunaan media pembelajaran bukan pertama kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hal ini karena terdapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai masalah yang sama dalam sudut pandang yang berbeda. Setiap penelitian menghasilkan sesuatu yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang dikaitkan dalam penelitiannya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tesa Hartianti, dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Barat Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV MIN 3 Pontianak Tenggara*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkna produk bahan ajar cerita rakyat berbasis kearifan lokal Kalimantan barat dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV Madrasah Ibtidiyah Negri 3 Pontianak Tenggara. Berdasarkan hasil validasi ahli media bahan ajar cerita rakyat berbasis kearifan lokal Kalimantan Barat tahap pertama dengan skor rata-rata 4,2 kategori “Valid”.⁶ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penellitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan materi cerita rakyat berbasis kearifan lokal. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu berbeda dari segi tingkat kelas dan kajian pembelajaran.

⁶ Tesa Hartianti et al., “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kaliamntan Barat Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN 3 Pontianak Tenggara,” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 3650–62, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3463>.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rosari Lake, dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan produk media pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Berdasarkan hasil validasi kelayakan produk, ahli media pembelajaran memberikan penilaian dengan rata-rata skor penelitian sebesar 92%, ahli materi memberikan nilai dengan rata-rata skor sebesar 94%, dan guru kelas memberikan penilaian dengan rata-rata skor sebesar 88%. Artinya produk media pembelajaran Flipbook cerita rakyat Nusa Tenggara Timur yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan.⁷ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan materi cerita rakyat. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu fokus pengembangan media pembelajaran flipbook, sedangkan peneliti fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Anggraini, dengan judul “*Pengembangan model buku pengayaan berbasis cerita rakyat lampung*”. Tujuan penelitian ini menghasilkan bahan bacaan berupa “*Pengembangan Model Buku Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Lampung*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pengembangan menurut Borg and Gall dengan

⁷ Angelina C. O. Rosari Lake, Hilari Fridolin Lipikuni, and Konradus Silvester Jenahut, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa,” *Cakrawala Indonesia* 8, no. 1 (2023): 1–10, <https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>.

mengadaptasi lima langkah penelitian. Instrumen, survey, angket, dan wawancara merupakan Teknik pengumpulan data lapangan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas empat Sd pada tiga sekolah dikota bandar lampung sebanyak 70 siswa dengan Teknik random sampling. Hasil penelitian berupa buku pengayaan yang dapat digunakan untuk pembelajaran dikelas dan pemer kaya bahan bacaan literasi.⁸ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan materi cerita rakyat. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu focus untuk mengembangkan model buku pengayaan dan terdapat. Sedangkan peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

B. Teori Belajar

1. Behaviorisme

Behaviorisme adalah sebuah pendekatan dalam psikologi yang menekankan bahwa belajar terjadi melalui perubahan perilaku yang dapat diamati secara lanhsung. Menurut teori ini, proses belajar dilihat sebagai respon terhadap rangsangan dari lingkungan. Behaviorisme berfokus pada pengamatan perilaku yang dapat diukur dan tidak terlalu memperhatikan factor internal seperti fikiran atau perasaan.

Behaviorisme pertama kali didefinisikan dengan jelas oleh Watson seorang ahli di bidang psikologi yang fokus pada peran pengalaman dalam mengatur perilaku. Dalam kajian ini akan dibahas beberapa tokoh behavirostik. Tokoh-tokoh

⁸ Dian Anggraini, "Pengembangan Model Buku Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Lampung," *MABASAN* 14, no. 1 (June 29, 2020): 129-42, <https://doi.org/10.26499/mab.v14i1.388>.

aliran behaviostik di antaranya adalah thordike, Watsont, clar., hull, Edwin guthrey, dan skinner. Pada dasarnya pengatur aliran behaviostik setuju dengan pengertian belajar seperti yang telah dikemukakan diatas, namun ada beberapa perbedaan pendapat dianatara mereka.⁹

Poin penting dari pelaksanaan teori belajar behaviorisme dalam kaitannya dengan teknologi Pendidikan adalah adanya proses pengajaran, pelatihan, memberi rangsangan (*stimulus*) dan motivasi yang diberikan oleh guru kepada nara didik sehingga tujuan pembelajaran yang diberikan menjadi efektif, memiliki spiritualitas, kecerdasan, ahlak mulia serta perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Itulah tujuan dari semua proses pembelajaran yaitu menjadikan semua nara didik menjadi lebih baik dalam perilaku, sikap hidup dan interelasi terhadap sesame.

a. Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (studi pada anak)

Teori belajar behaviorisme yang menekankan adanya hubungan antara stimulus dengan respon memiliki arti penting bagi anak untuk meraih keberhasilan dalam belajar. Penerapannya adalah seorang guru hendaknya banyak memberikan rangsangan (*stimulus*) kepada anak dalam pembelajaran sehingga anak dapat merespon secara positif apalagi ketika di dukung dengan adanya hadiah (*reward*) yang berfungsi sebagai penguatan terhadap respon yang telah ditunjukkan oleh anak.

⁹ Wathroh Mursyidi, "Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional," *Almarhalah* 3, no. 1 (2020): 33–38, <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v3i1.30>.

Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran agar tercapai tujuan secara maksimal, ada dua hal yang perlu dipersiapkan oleh guru, yaitu:

1) Menganalisis kemampuan awal dan karakter anak, agar memiliki sejumlah kompetensi sebagaimana yang telah ditetapkan dalam standar kompetensi dasar, maka perlu kiranya dianalisis kemampuan awal dan karakteristiknya karena akan ada beberapa manfaat yang diperoleh guru jika melaksanakan hal tersebut antara lain:

a) Guru akan memperoleh gambaran yang terperinci mengenai kemampuan seorang anak yang nantinya akan berfungsi sebagai prasyarat bagi bahan baru yang akan disampaikan.

b) Guru akan mendapatkan gambaran dan jenis pengalaman yang telah dimiliki anak, sehingga dapat memberikan bahan yang lebih relevan dan mudah dipahami oleh anak.

c) Guru dapat mengetahui social-kultural anak termasuk latar belakang keluarga, ekonomi, dan lain-lain.

d) Guru dapat mengetahui kebutuhan anak, mengetahui tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, serta mengetahui tingkat penguasaan yang sebelumnya telah diperoleh anak

2) Merencanakan materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak, untuk memberikan pelayanan pembelajaran kepada semua siswa/anak, guru setidaknya menggunakan dua pendekatan yaitu:

a) Anak menyesuaikan diri terhadap materi yang akan diberikan dengan cara guru memberikan tes dan pengelompokan (tes dilakukan sebelum anak mengikuti pembelajaran).

b) Materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan anak kemudian atas dasar hasil analisis kemampuan awal siswa melalui tes tersebut, guru dapat menganalisis tingkat persentase penguasaan materi pembelajaran dengan membaginya menjadi dua yaitu sebagian anak yang sudah paham dan sebagian anak yang belum paham terkait materi.¹⁰

b. Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Behaviorisme

Kaum behavioris menjelaskan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dimana penguatan dan penghargaan, serta hukuman menjadi stimulus untuk erangsang siswa dalam berperilaku.

1) Kelebihan Behaviorisme:

a) Pendekatan yang terukur dan objektif yaitu, behaviorisme berfokus pada perilaku yang dapat diamati dan di ukur.

b) Penggunaan penguatan dan hukuman untuk mengubah perilaku yaitu, salah satu keunggulan teori ini adalah penggunaan prinsip positif, penguatan negative, dan hukuman yang dapat memodifikasi perilaku dengan cara terstruktur dan dapat diterapkan dalam berbagai setting, misalnya Pendidikan dan terapi.

c) Efektif dalam pembelajaran yang terarah yaitu, behaviorisme sangat berguna dalam pembelajaran yang bersifat terarah, misalnya dalam mengajarkan

¹⁰ A. Mustika Abidin, "Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)," *An-Nisa* 15, no. 1 (2022): 1–8, <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>.

keterampilan motoric atau perilaku tertentu, seperti menggunakan penghargaan untk meningkatkan motivasi.

d) Mudah diterapkan dalam pembelajaran yaitu, dalam Pendidikan ini, teori ini mengarah dalam penggunaan teknik seperti pembelajaran berbasis penguatan, yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran, terutama pada tingkat dasar.

e) Bersifat praktis yaitu, dalam praktek, teori ini dapat diterapkan dengan menggunakan metode sederhana, seperti pengulangan dan latihan yang konsisten untuk memperoleh hasil yang di inginkan dalam perilaku siswa.

2) Kekurangan Behaviorisme:

a) Mengabaikan factor internal (mental) dalam pembelajarn yaitu, behaviorisme cenderung mengabaikan peran proses mental internal (seperti pemikiran, emosi, dan motivasi) yang jug sangat mempengaruhi cara seseorang belajar.

b) Terbatas pada perilaku yang terlihat yaitu, karena teori ini hanya berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati, ia kurang mampu menjelaskan perubahan dalam pemikiran, perasaan, atau perkembangan internal lainnya yang juga penting dalam belajar.

c) Kurangnya fokus pada kreatifitas dan pembelajaran kognitif yaitu, behaviorisme kurang menekankan pentingnya kreatifitas pemecahan masalah, atau pembelajaran berbasis konsep yang lebih kompreks.

d) Keterbatasan dalam pembelajaran jangka Panjang yaitu jika tidak diimbangi dengan penguatan yang konsisten, perilaku yang di pelajari melalui penguatan dapat menghilang setelah penguatan dihentikan.

e) Potensi menjadi manipulatif yaitu, penggunaan hukuman atau penguatan yang tidak tepat dapat mengarah pada manipulasi perilaku yang tidak diinginkan, terutama dalam konteks Pendidikan atau terapi, jika tidak dikelola dengan hati-hati.¹¹

c. Aplikasi Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran

Secara umum langkah-langkah pembelajaran yang berpijak pada teori behaviorisme dapat digunakan dalam merancang pembelajaran langkah-langkah pembelajaran tersebut antara lain:

- 1) Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran.
- 2) Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa.
- 3) Menentukan materi pembelajaran.
- 4) Memecah materi pembelajaran menjadi bagian kecil-kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok, topik dan sebagainya.
- 5) Menyajikan materi pembelajaran.
- 6) Memberikan stimulus, dapat berupa, pertanyaan baik lisan maupun tulisan, tes atau kuis, latihan atau tugas-tugas.
- 7) Mengamati dan mengkaji respon yang diberikan siswa.
- 8) Memberikan penguatan atau reinforcement (mungkin penguatan positif ataupun penguatan negative), ataupun hukuman.
- 9) Memberikan stimulus baru.

¹¹ Elvia Baby Shahbana, Fiqh kausar Farizqi, and Rachmat Satria, "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran," *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1 (March 26, 2020): 24–33, <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>.

10) Menberikan penguatan lanjutan atau hukuman.

11) Evaluasi belajar.

Dalam teori ini behaviorisme, segala tingkah laku manusia menjadi suatu perilaku berbahasa yang menjadi manifestasi stimulus dan respon yang dilakukan terus menerus menjadi suatu keadaan.¹² Ciri dari teori ini adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Pada teori belajar ini sering disebut S/R (stimulus-respon) psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau *reward* dan penguatan atau reinforcement dari lingkungan dengan demikian dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioural dengan stimulusnya. Pendidikan yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku peserta didik merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

Teori belajar behaviorisme cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir. Pandangan teori belajar behaviorisme merupakan proses pembentukan, yaitu membawa siswa untuk mencapai target tertentu, sehingga menjadikan siswa yang tidak bebas berkreasi dan berimajinasi. Pembelajaran yang dirancang pada teori belajar behaviorisme memandang pengetahuan adalah objektif, sehingga belajar merupakan peroleh pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan

¹² Mimi Jelita et al., "Teori Belajar Behavioristik," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 404–11.

pengetahuan kepada siswa. Hal yang paling penting dalam teori belajar behaviorisme adalah masukan dan keluaran yang berupa respon.¹³

d. Model-Model Teori Belajar Behaviorisme

1) *Connectionesme atau Bond-Psychology (trial and error)*

Teori belajar behaviorisme model ini dipelopori oleh Thorndike dengan teorinya *connectionesme* yang disebut juga dengan *trial and error*. Menurutnya, belajar adalah pembentukan hubungan (koneksi) antara stimulus dan respon yang diberikan oleh organisme terhadap stimulus tadi. Cara belajar yang khas yang ditunjukkan adalah *trial dan error* (coba-coba salah).

2) *Classical Conditioning* (pembiasaan klasik).

Sementara Thorndike mengadakan penelitian, di Rusia Ivan Pavlov juga menghasilkan teori belajar *Classical Conditioning* (Pembiasaan klasik). Menurut Terrace, *Classical conditioning* adalah sebuah prosedur penciptaan reflek baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya refleksi tersebut.

3) *Operant Conditioning* (Pembiasaan perilaku respon).

Respon dalam *operant conditioning* terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh *reinforcer*. *Reinforcer* adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respon tertentu.

¹³ Miftahul Huda, Ach Fawaid, and Slamet Slamet, "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran," *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 4 (July 16, 2023): 64–72, <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>.

4) *Contiguous Conditioning* (pembiasaan asosiasi dekat).

Edwin R. Guthrie dengan teorinya *Contiguous Conditioning* yang mengasumsikan terjadinya peristiwa belajar berdasarkan kedekatan hubungan antara stimulus dengan respon yang relevan.

5) *Sarbond* (*Stimulus and response Bond Theory*).

John B. Watson adalah orang pertama di Amerika Serikat yang mengembangkan teori belajar Ivan Pavlov dengan teorinya *sarbond* (*Stimulus and response Bond Theory*). Watson berpendapat bahwa belajar merupakan proses terjadinya refleks-refleks atau respon-respon bersyarat melalui stimulus pengganti. Menurutnya, manusia dilahirkan dengan beberapa refleks dan reaksi-reaksi emosional berupa takut, cinta, dan marah.

6) *Social Learning Theory* (Teori belajar sosial).

Albert Bandura dikatakan sebagai *neo-behaviorism* dengan *teori social learning theory* (teori belajar sosial). Teori ini merupakan kombinasi antara teori *classical* dan *operant conditioning*. Hal yang paling asas dalam teori ini adalah kemampuan seseorang untuk mengabstraksikan informasi dari perilaku orang lain kemudian mengambil keputusan mengenai perilaku mana yang akan ditiru yang selanjutnya akan dilakukan sesuai dengan pilihannya.¹⁴

2. Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme adalah teori yang menekankan pada peran proses mental dalam pembelajaran. Dalam pandangan ini, pembelajaran dianggap sebagai suatu proses internal yang melibatkan pengolahan informasi, pemahaman, pemecahan masalah, dan pengorganisasian, pengetahuan yang sudah

¹⁴ “Refleksi Teori Belajar Behavioristik Dalam Perspektif Islam | Rusuli | Jurnal Pencerahan,” accessed December 30, 2024, <https://jurnal.usk.ac.id/JPP/article/view/2041>.

ada. *Cognitive atau cognition* mempunyai persamaan arti yaitu “*knowing*” atau mengetahui. Teori kognitivisme menurut Baharuddin merupakan teori yang lebih memperhatikan peristiwa-peristiwa internal. Maksudnya, belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana teori behaviorisme, lebih dari itu belajar berdasarkan teori kognitivisme melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.¹⁵

Sistem kognitif mempunyai beberapa fungsi antara lain;

a. Memberi Pengertian

Pada kognitif baru menurut teori kognitif, pertaint terjadi jika suatu kognitif baru dihubungkan dengan system kognitif yang telah ada. Kognisi membentuk atribut-atribut tertentu, tergantung pada bagaimana ia berinteraksi dengan satu atau lebih system kognitif.

b. Menghasilkan Emosi

Interaksi antara kognisi antara system kognitif tidak hanya memberikan pengertian pada kognisi saja, tetapi dapat pula memberikan pengertian pada kognisi saja, tetapi dapat pula membrikan konsekuensiberupa perasaan, misalnya perasaan senang dan tidak senang, baik atau buruk, dan lain sebagainya.

c. Memberikan Motivasi Terhadap Konsekuensi Perilaku.

Relevansi teori kognitif untuk menganalisa dan memahami perilaku manusia yang lebih mudah diamati adalah terletak pada motivasi dari perilaku seseorang. Hal ini disebabkan yaitu yang *pertama*, perilaku tidak hanya terdiri dari tindakan-

¹⁵ “Merdeka Belajar Dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget | Tsaqofah,” accessed December 30, 2024, <https://ejournal.yasinalsys.org/tsaqofah/article/view/834>.

tindakan yang terbuka saja melainkan juga termasuk factor-faktor internal, seperti berfikir, emosi, persepsi, dan kebutuhan. *kedua*, perilaku itu dihasilkan oleh ketidak selarasan yang timbul dalam struktur kognitif.

Secara keseluruhannya, proses pengajaran dan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh teori pembelajaran kognitif. Hal ini jelas membuktikan teori pembelajaran kognitif merupakan satu teori yang sangat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran murid-murid.¹⁶ Teori belajar kognitivisme berfokus pada pemahaman tentang bagaimana individu memproses informasi yang diterima, serta pengetahuan dan pemahaman dibentuk dan disimpan dalam memori. Berbeda dengan teori perilakuanisme yang lebih menekankan pada respons terhadap rangasangan eksternal, kognitivisme memandang belajar sebagai proses internal yang melibatkan pengolahan informasi yang lebih kompleks. Berikut adalah beberapa aspek paling penting yang menjadi landasan teori belajar kognitivisme:

1) Pemrosesan Informasi

Pada kognitifisme, belajar dipahami sebagai proses pemrosesan informasi, dimana informasi yang diterima dari lingkungan disimpan dalam memori, dan digunakan untuk pengambilan keputusan atau pemecahan masalah dimasa depan.

2) Skema dan Struktur Kognitif

Skema adalah struktur yang membantu individu untuk mengorganisasikan dan menyimpan informasi.

¹⁶ Muhammad Syaikhul Basyir, Aqimi Dinana, and Aulia Diana Devi, "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel Dan Robert M. Gagne Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, no. 1 (2022): 89–100, <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>.

3) Metakognisi

Metakognisi mengacu pada kesadaran seseorang terhadap proses pemikirannya.

4) Belajar Sebagai Pembentukan Makna

Kognitivisme menekankan bahwa bukan sekedar mengafal informasi, melainkan sebagai proses aktif dimana individu membangun makna dari informasi yang diterima.

5) Teori Belajar Kognitif oleh Jean Piaget

Jean Piaget, seorang psikolog asal Swiss, adalah salah satu tokoh terkemuka dalam pengembangan teori kognitivisme. Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari situasi selain berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Memisah-misahkan atau membagi-bagi situasi/materi pelajaran menjadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah, akan menghilangkan makna. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya.

a) Positif dan Negatif Teori Kognitivisme dalam Pembelajaran

Setiap teori pembelajaran pastilah dibandingkan dengan teori pembelajaran yang lain. Selain itu setiap teori pembelajaran juga melengkapi dan menambah dari kekurangan teori-teori pembelajaran yang telah diungkapkan oleh para ahli sebelumnya. Teori pembelajaran kognitif memiliki kelebihan yaitu:

(1) Positifnya yaitu;

(a) Menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri, membantu siswa memahami bahan belajar secara mudah.

(b) Sebagian besar dalam kurikulum Pendidikan negara Indonesia lebih menekankan pada teori kognitif yang mengutamakan pada pengembangan pengetahuan yang dimiliki pada setiap individu.

(c) Pada metode pembelajaran kognitif pendidik hanya perlu memberikan dasar-dasar dan materi yang diajarkan untuk pengembangan dan kelanjutannya diserahkan pada peserta didik, hanya perlu memantau, dan menjelaskan dari alur pengembangan materi yang telah diberikan.

(d) Dengan menerapkan teori kognitif ini maka pendidik, dapat memaksimalkan ingatan yang dimiliki oleh peserta didik untuk mengingat semua materi yang diberikan karena pada pembelajaran kognitif salah satunya menekankan pada daya ingat peserta didik untuk selalu mengingat akan materi yang telah diberikan.

(2) Negatifnya yaitu;

(a) Teori tidak untuk semua tingkat Pendidikan, sulit diperaktekkan khususnya ditinngkat lanjut.

(b) Pada dasarnya teori kognitif ini telah menkankan pada kemampuan ingatan peserta didik dan kemampuan ingatan masing-masing peserta didik, sehingga kelemahan yang terjadi disini adalah selalu menganggap semua peserta didik ini mempunyai kemampuan daya ingat yang sama dan tidak dibeda-bedakan.

- (c) Ada kalanya juga metode ini tidak memperhatikan cara peserta didik dalam mengeksplorasi atau mengembangkan pengetahuan dengan cara-cara peserta didiknya memiliki cara berbeda-beda.
- (d) Apabila dalam pengajaran hanya menggunakan metode kognitif, maka dipastikan peserta didik tidak akan mengerti sepenuhnya materi yang diberikan.
- (e) Jika dalam sekolah kejuruan hanya menggunakan metode kognitif tanpa adanya metode pembelajaran lain maka akan peserta didik akan kesulitan dalam praktek kegiatan atau materi.¹⁷

Dalam belajar, kognitivisme mengakui pentingnya factor individu dalam belajar tanpa meremehkan factor eksternal atau lingkungan. Bagi kognitivisme, belajar merupakan interaksi antara individu dan lingkungan dan hal itu terjadi terus menerus sepanjang hayatnya. Disamping itu, teori ini pun mengenal konsep bahwa belajar ialah hasil interaksi yang terus menerus antara individu dan lingkungan melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Dalam teori ini ada dua bidang kajian yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar yaitu;

1. Belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon tetapi juga melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.
2. Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Teori ini juga menganggap bahwa belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Sehingga dalam

¹⁷“Dampak Pendidikan Multikultural Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Di Era Digital | Bintang,” December 14, 2024,<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/5549>.

aliran kognitivistik ini terdapat ciri-ciri pokok. Adapun ciri-cirinya dari aliran tersebut yang dapat dilihat adalah sebagai berikut: 1). Mementingkan apa yang ada dalam diri manusia; 2). Mementingkan keseluruhan dari pada bagian-bagian; 3). Mementingkan peranan kognitif; 4). Mementingkan kondisi waktu sekarang; 5). Mementingkan pembentukan struktur kognitif.

1) Pemuka dan Tokoh Teori Pembelajaran Kognitivisme.

Tokoh dari teori tersebut adalah Jean Peaget, Bruner, Ausebel, dan Robert M. Gagne.

a. Teori Perkembangan Kognitif Dikembangkan oleh *Jean Piaget*.

Pakar kognitivisme yang besar pengaruhnya ialah *Jean Piaget*, yang pernah mengemukakan pendapatnya tentang perkembangan kognitif anak yang terdiri atas beberapa tahap. Dalam hal pemerolehan bahasa ibu (B1) Piaget mengatakan bahwa; 1). anak itu di samping meniru-niru juga aktif dan kreatif dalam menguasai bahasa ibunya; 2). kemampuan untuk menguasai bahasa itu didasari oleh adanya kognisi; 3). kognisi itu memiliki struktur dan fungsi. Fungsi itu bersifat genetik, dibawa sejak lahir, sedangkan struktur kognisi bisa berubah sesuai dengan kemampuan dan upaya individu.

b. Teori Perkembangan Kognitif, dikembangkan oleh *Jarome Bruner*.

Berbeda dengan Piaget, Burner melihat perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan kebudayaan. Bagi Bruner, perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan, terutama bahasa yang biasanya digunakan. Sehingga, perkembangan bahasa memberi pengaruh besar dalam perkembangan kognitif.

c. Teori Perkembangan Kognitif Dikembangkan oleh Ausebel.

Proses belajar terjadi jika siswa mampu mengasimilasikan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan baru (belajar menjadi bermakna/ meaning full learning). Proses belajar terjadi melalui tahap-tahap; 1). Memperhatikan stimulus yang diberikan; 2). Memahami makna stimulus menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami; 3). *Meaning full learning* adalah suatu proses dikaitkannya.

d. Teori Perkembangan Kognitif Dikembangkan oleh Robert M. Gagne.

Menurut gagne belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Pengolahan otak manusia: 1) *Reseptor*, 2) *Sensory*, 3) *Short-term memory*, 4) *Long-trem memory*, 5) *Response generator*.¹⁸

Menurut peaget Manusia adalah berhadapan dengan tantangan, pengalaman, gejala baru, dan persoalan yang harus ditanggapinya secara kognitif (netnal). Untuk itu, manusia harus mengembangkan skema pikiran lebih umum atau rinci, atau perlu perubahan, menjawab dan mengintepretasikan pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan cara itu pengetahuan seseorang terbentuk dan selalu berkembang. Proses tersebut meliputi:

1) Skema/skemata adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya

¹⁸ Nurhadi, "Transformasi Teori Kognitivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 16–34.

dengan lingkungan. Skema juga berfungsi sebagai kategori-kategori untuk mengidentifikasi rangasangan yang datang, dan terus berkembang.

- 2) Asimiliasi adalah proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awalnya, hanya menambah atau merinci.
- 3) Akomodasi adalah proses pembentukan skema atau karena konsep awal sudah tidak cocok lagi.
- 4) Equilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (*skemata*). Proses perkembangan intelek seseorang berjalan dari disequilibrium menuju aequilibrium melalui asimilasi dan akomodasi.¹⁹

Teori ini memfokuskan pada ide atau gagasan bahwa bagian dari keadaan yang terjadi dalam proses belajar saling berkaitan secara menyeluruh. Sehingga keseluruhan keadaan itu terbagi menjadi bagian-bagian kecil dan mempelajarinya secara terpisah, sama halnya dengan kehilangan sesuatu.

b. Ciri-Ciri Kognitivisme;

1) Pembelajaran Sebagai Proses Mental

Kognitifisme melihat pembelajaran sebagai proses internal yang melibatkan pengolahan informasi bukan hanya perubahan dalam perilaku yang dapat diamati.

2) Pentingnya Memori dan Pengolahan Informasi

Dalam kognitivisme, memori dianggap sebagai salah satu elemen utama dalam pembelajaran.

¹⁹ Rovi Pahlwandari, "Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan," 5, no. 2 (2016).

3) Pentingnya Struktu Kognitiv dan Skema

Menurut teori kognitivisme, pengetahuan yang baru disusun dalam struktur kognitif yang disebut skema atau skema mental.

4) Aktifitas Pembelajaran Sebagai Pusat Pembelajaran

Kognitivisme menekankan bahwa individu aktif dalam proses pembelajaran.

5) Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan

Kognitivisme sangat terkait dengan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

6) Pengaruh Konteks Sosial dan Lingkungan

Meskipun kognitivisme lebih menekankan proses internal, banyak teori kognitiv, seperti teori sosial, kognitiv dari albert bandura, mengakui pentingnya konteks sosial dan interaksi dengan orang lain dalam pembelajaran.

7) Belajar Sebagai Perubahan dalam Struktur Mental

Teori ini berfokus pada perubahan mental yang terjadi sebagai akibat dari pembelajaran.

8) Konstruktivisme Sebagai Pendekatan Kognitiv

Kognitivisme sering dikaitkan dengan konstruktivisme, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pembelajar membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan dunia mereka.

9) Metakognisi

Metakognisi, atau kesadaran atau proses berpikir, adalah bagian penting dari kognitivisme.

10) Belajar Berdasarkan Pengalaman

Kognitivisme menekankan pentingnya pengalaman sebelumnya dalam membentuk pembelajaran.²⁰ Belajar berdasarkan pengalaman merujuk pada proses di mana individu mengolah informasi yang mereka alami atau temui dalam kehidupan nyata, lalu menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Ini bukan hanya sekadar menghafal, tetapi melibatkan pemahaman, penalaran, dan pemaknaan terhadap pengalaman tersebut.

3. Humanistik.

Pengertian belajar menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori belajar humanistic sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psoterapi, dari pada bidang kajian psikologi belajar. Teori humanistic sangat mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajar itu sendiri. Teori belajar ini lebih banyak bicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan, serta tentang proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal.²¹

Teori pembelajaran humanistik adalah pendekatan dalam pendidikan yang menekankan pentingnya kebutuhan, perasaan, dan pengalaman subjektif siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini berfokus pada pengembangan pribadi dan emosional siswa, serta memberikan perhatian pada motivasi intrinsik untuk belajar.

²⁰ Monalisa Rahman, "Penerapan Teori Kognitivisme Dalam Proses Pembelajaran" (Open Science Framework, May 31, 2021), <https://doi.org/10.31219/osf.io/3rk8v>.

²¹ Ni Nyoman Perni, "Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 105, <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>.

a. Tokoh-Tokoh Teori Belajar Humanistik

1) Abraham Maslow

Bagi penganut teori humanistic, rangkaian pembelajaran berangka dan kembali pada individu. Dari teori-teori belajar behavioristik, Kognitif dan konstruktivistik, teori inilah yang paling abstrak, yang mendekati dunia filsafat. Realitasnya pandangan ini membahas pembelajaran dan segala aspeknya dalam kemasan paling ideal. Artinya pandangan ini menaruh minat pada pemikiran pembelajaran yang paling ideal dan relevan dari pada pembelajaran pada umumnya.

2) Biogeafi Abraham Maslow

Maslow hidup masa dimana banyak pandangan psikologi baru yang hadir sebagai cabang keilmuan. William James mengembangkan aliran fungsionalisme yang berkembang di amerika. Di Jerman lahir psikologi gestalt, di Wina hadir Sigmund Freud serta aliran behaviorisme John B Watson yang mulai populer di amerika. Di tahun 1954 Abraham Maslow mempublikasikan karyanya berupa buku dengan judul *Motivation and personality*, dua aliran yang mendapat tempat di perguruan tinggi Amerika ialah Sigmund Freud dengan Psikoanalisisnya dan John.

3) Watson dengan Behaviorismenya.

Maslow lahir di New York pada tahun 1908, ia dikenal dengan jasanya membidani lahirnya pandangan pengaktuakisasian diri. Ia wafat pada tahun 1970 di California, amerika. Maslow adalah lelaki yang cerdas, semasa kecilnya ia menjaling hubungan yang kurang erat dengan ibunya yang kerap melakukan

tingkahlaku yang tidak ganjil. Ia menceritakan dirinya di waktu anak-anak sebagai pemali namun gemar membaca buku. Namun Maslow hanya sementara tidak menyukai dirinya pribadi. Ia sadar akan potensi yang dimilikinya, serta menjadi bapak psikologi humanistik populer yang mendorong adanya perubahan sosial yang positif.

b. Teori Humanistik Carl Rogers.

Carl Rogers Carl Ransom Rogers dilahirkan pada tahun 1902 di Oak Park, Illinois, dan wafat pada tahun 1987 di La Jolla California. Pada masa mudanya, Rogers tidak mempunyai banyak teman sehingga dia lebih sering menghabiskan waktunya untuk membaca buku. Dia membaca buku apa saja yang ia ditemui termasuk kamus dan ensiklopedia, meskipun ia sebenarnya sangat menyukai buku-buku petualangan. Ia belajar di bidang agricultural dan sejarah di Universitas of Wisconsin. Pada tahun 1952 Rogers mendapat gelar master di bidang psikologi dari Universitas Columbia dan kemudian ia mendapat gelar Ph.D, di bidang psikologi klinis *society for prevention of cruelty to children* (bagian studi tentang anak penghimpunan pencegahan kekerasan terhadap anak) di Rochester.

Salah satu ranah ketika ide Rogers masih terus memiliki banyak pengaruh dalam peraih tujuan. Menetapkan dan meraih tujuan adalah suatu cara manusia untuk mengatur kehidupan supaya dapat memberikan hasil yang diinginkan dan menambah arti dalam kegiatan sehari-hari. Menetapkan tujuan merupakan hal

yang mudah, namun menetapkan tujuan yang tepat dapat menjadi lebih sulit daripada kelihatannya.²²

Meskipun teori yang dikemukakan Rogers adalah satu dari teori holistic, namun keunikan teori adalah sifat humanis yang terkandung didalamnya. Teori humanistik Rogers pun mempunyai beberapa nama antara lain: Teori yang berpusat pada pribadi (*person centered*), *nondirective*, klien (*client-centered*), teori yang berpusat pada murid (*student-centered*), teori yang berpusat pada kelompok (*group centered*), dan (*person to person*). Namun, istilah *person centered* yang sering digunakan untuk teori Rogers. Teori Rogers disebut humanis karena teori ini percaya bahwa setiap individu adalah positif, serta menolak teori Freud dan Behaviorisme.

Asumsi dasar teori Rogers adalah:

1) Kecenderungan Formatif

Segala hal di dunia baik organik maupun non-organik tersusun dari hal-hal yang lebih kecil.

2) Kecenderungan Aktualisasi

Kecenderungan setiap makhluk hidup untuk bergerak menuju kesempurnaan atau pemenuhan potensi dirinya. Tiap individual mempunyai kekuatan yang kreatif untuk menyelesaikan masalahnya. Konsep diri mulai terbentuk mulai masa balita ketika potongan-potongan pengalaman membentuk kepribadiannya dan menjadi semakin mawas diri akan identitas dirinya begitu bayi mulai belajar apa yang terasa buruk dan baik, apa ia merasa nyaman atau tidak. Jika struktur diri itu

²² Budi Agus Sumantri and Nurul Ahmad, "Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 1–18.

mulai terbentuk, maka aktualisasi diri mulai terbentuk. Aktualisasi diri adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi sang diri sebagaimana yang dirasakan dalam kesadaran. Sehingga kecenderungan aktualisasi tersebut mengacu pada pengalaman organik individual. Sebagai suatu kesatuan yang menyeluruh, akan kesadaran dan tidak sadar, psikis dan kognitif.

Diri dibagi atas dua subsistem;

a) Konsep diri yaitu penggabungan seluruh aspek keberadaan dan pengalaman seseorang yang didasari oleh individual (meski tidak selalu akurat).

b) Diri ideal yaitu cita-cita seseorang akan diri terjadinya kesenjangan antara akan menyebabkan ketidak seimbangan dan kepribadian menjadi tidak sehat.

Menurut Carl Rogers ada beberapa hal yang mempengaruhi Self, yaitu; kesadaran, tanpa adanya kesadaran, maka konsep diri dan diri ideal tidak akan ada. Ada tiga kesadaran.

(1) Pengalaman yang dirasakan dibawah ambang sadar dan ditolak atau disangkal.

(2) Pengalaman yang dapat diaktualisasikan secara simbolis akan secara langsung diakui oleh struktur diri.

(3) Pengalaman yang dirasakan dalam bentuk distorsi. Jika pengalaman yang dirasakan tidak sesuai dengan diri (*self*), maka dibentuk kembali dan didistorsikan sehingga dapat diasimilasikan oleh konsep diri.²³

²³ Munji, A., & Lisnawati, E. (2024). Peran Teknologi Informasi Terhadap Penyebaran Nilai Pendidikan Islam Di Kampus Al-Khairiyah Citangkil. *Ta'dibiya*, 4(2).

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak.

Faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang terbentuk dalam diri siswa antara lain kesehatan jasmani maupun rohani, sikap, intelegensi dan bakat, minat, motivasi, cara belajar, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat.

d. Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.

Dalam konteks pendidikan, teori ini menekankan pentingnya memenuhi kebutuhan psikologis dan emosional siswa agar mereka dapat mencapai prestasi akademik yang optimal. Berapa prinsip utama dari teori ini yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa.

1) Pentingnya Motivasi Interinsik

Teori belajar humanistic, yang dipelopori oleh Abraham Maslow dan Carl Rogers, menekankan pentingnya motivasi internal dalam proses belajar. Ketika siswa merasa dihargai dan diberi kebebasan untuk mengeksplorasi minat mereka, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan meraih prestasi.

2) Kebutuhan Hierarki Maslow

Menurut Maslow kebutuhan dasar manusia, seperti rasa aman, cinta, dan penghargaan, harus dipenuhi terlebih dahulu agar seseorang dapat mencapai aktualisasi diri. Dalam konteks pendidikan, jika siswa merasa aman secara emosional, diterima oleh teman-teman dan gurunya, serta mendapat dukungan positif, mereka akan lebih mudah belajar dan menunjukkan prestasi yang baik.

3) Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa

Carl Rogers berpendapat bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih cara mereka belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar dengan caramembuat siswa merasa dihargaidan didengarkan.

4) Pengembangan Diri dan Aktualisasi Potensi

Teori humanistic berfokus pada potensi diri dan pencapaian akuntualisasi diri. Dengan menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan dan minat mereka, potensi siswa dapat meningkat. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman pribadi dan refleksi untuk tumbuh secara holistic.

5) Pembelajaran Sosial dan Emosional

Teori humanistic menekankan hubungan yang positif antara siswa dan guru dan antar siswa. Lingkungan yang mendukung secara social dan emosional memungkinkan siswa merasa dihargai, yang meningkatkan kepercayaan diri mereka dan mendorong mereka untuk mencapai potensi akademik yang lebih baik.²⁴

4. Konstruktivisme.

Teori konstruktivisme secara umum merupakan proses membangun pengetahuan dimana pembelajaran merupakan anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan, aktif belajar, merumuskan konsep, dan memberi pemaknaan terkait hal-hal yang dipelajari. Teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa harus

²⁴ Abd. Qodri, "Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Abd.," *Jurnal Pedagogik* 04, no. 02 (2017): 188–202.

menemukan dan mengubah informasi yang kompleks, mencocokkan informasi baru dengan aturan lama, dan memperbaiki ketika aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.²⁵

Konstruktivisme berasal dari kata konstruktif dan isme. Konstruktif berarti bersifat membina, memperbaiki, dan membangun. Sedangkan isme dalam kamus bahasa Indonesia berarti paham atau aliran. Konstruktif merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruktif kita sendiri. Pandangan konstruktif dalam pembelajaran mengatakan bahwa anak-anak diberi kesempatan agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru yang membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi.

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran yang berasal dari teori belajar kognitif. Tujuan penggunaan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa. Konstruktivisme memiliki keterkaitan yang erat dengan metode pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*). Kedua metode pembelajaran ini berbeda dalam konteks teori belajar kognitif. Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan keleluasaan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dalam paradigma pembelajaran konstruktivisme dapat menggunakan pengajaran berupa simulasi permasalahan yang terjadi di lapangan.

²⁵ Indah Tri Kusumawati, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin, "Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme," *JURNAL MathEdu* 5, no. 1 (2022): 13–18.

Beberapa definisi tentang pendekatan konstruktivisme didefinisikan oleh sejumlah ahli pendidikan. Menurut Woolfolk mendefinisikan pendekatan konstruktivisme adalah pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap informasi atau peristiwa yang dialami. Pendekatan lain juga disampaikan oleh Donald et al. yang menjelaskan pendekatan Konstruktivisme adalah cara belajar mengajar yang bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman siswa.²⁶

a. Asumsi-Asumsi Konstruktivisme

Konstruktivisme menyoroti interaksi orang-orang dan situasi-situasi dalam penguasaan dan penyempurnaan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan. Konstruktivisme memiliki asumsi yang sama dengan teori kognitif social yang mengarahkan bahwa orang, perilaku, dan lingkungan berinteraksi secara timbal balik. Adapun asumsi-asumsi dari konstruktivisme adalah *pertama*, manusia merupakan siswa aktif yang membangun pengetahuan bagi diri mereka sendiri. Dimana siswa diberikan keluasan untuk mengembangkan ilmu yang sudah didapatkan tersebut, baik dengan melakukan latihan, melakukan eksperimen maupun berdiskusi sesama siswa. Dengan hal seperti itu maka ilmu-ilmunya tersebut akan berkembang dan bertahan. *Kedua*, guru sebaiknya tidak mengajar dalam artian menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional kepada sejumlah siswa. Guru seharusnya membangun situasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi social. Maksudnya seseorang pendidik atau guru dituntut untuk lebih

²⁶ Ndaru Kukuh Masgumelar, "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran," no. 2 (2021): 49–57.

aktif dan menarik dalam menjelaskan, selain itu juga guru harus bias menggunakan media dalam proses pembelajaran. Jangan hanya menggunakan metode-metode yang sudah lama atau jaman dahulu, seperti ceramah, mencatat sampai akhir, akan tetapi guru harus mengajar dengan cara bagaimna agar siswa harus dibuat aktif dan masuk dalam pembelajarn tersebut.²⁷

b. Penerapan Pembelajaran

Suatu hal yang perlu diingat, tidak mungkin untuk menciptakan sebuah pembelajaran konstruktivis yang bersifat “generik”, berlaku untuk semua situasi. Menurut sifatnya, konstruktivisme seharusnya mendorong siswa untuk memberikan jawaban-jawaban terbuka dan mendiskusikan tentang subjek yang dikajinya. Berdasarkan jenis dan bentuknya penyajian model pembelajaran konstruktivisme, terdapat tiga model kecenderungan, yakni: Model konstruktivisme “siklus belajar”, yang tahap-tahapnya; a) *diskaveri*, dimana para siswa didorong untuk membuat pernyataan-pernyataan terbuka maupun hipotesis-hipotesis; b) *pengenalan konsep* dalam hal ini guru mempertanyakan konsep-konsep yang berhubungan dengan topic itu; c) *aplikasi konsep* dengan mendapatkan konsep-konsep yang dikemukakan tahap 1 dan 2 serta boleh mengulangitahapnya lagi.²⁸

c. Pandangan Konstruktivisme dalam Pembelajaran dan Pengajaran

Konstruktividme mendalilkan bahwa pengetahuan tidak mungkin ada di luar pikiran kita, faktanya tidak mutlak, dan pengerahuan tidak ditemukan tetapi

²⁷ Suparlan Suparlan, “Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran,” *ISLAMIKA* 1, no. 2 (July 31, 2019): 79–88, <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

²⁸ H. Dadang Supardan, “Teori Dan Pratik Pendekatan Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Edunomic* 4 No.1, no. 1 (2016): 1–15.

dibangun oleh individu berdasarkan pengalaman. Asumsi dasar dan prinsip-prinsip pandangan konstruktivis belajar adalah: 1) Belajar adalah proses yang aktif, 2) Belajar adalah kegiatan yang adaktif, 3) Pembelajaran terletak dalam konteks dimana hal itu terjadi, 4) Semua pengetahuan adalah pribadi dan perbedaan. Istilah ini memberi tahu bahwa informasi tersebut di konstruks oleh siswa.

Kompleksitas dan keragaman perspektif tentang konstruktivisme memperkenalkan seperangkat prinsip umum untuk perspektif ini. Hoover mengungkjapkan dua gagasan penting yang mencakup gagasan sederhana tentang pengetahuan yang dibangun. Gagasan *pertama* adalah bahwa siswa membangun pemahaman baru menggunakan pengetahuan mereka saat ini. , dengan kata lain, pengetahuan awal siswa mempengaruhi pengetahuan baru mereka. Gagasan *ke dua* adalah bahwa belajar tidak pasif. Sebaliknya belajar adalah proses aktif dimana siswa menegosiasikan pemahaman mereka dalam terang apa yang mereka alami dalam situasi pembelajaran baru.²⁹

d. Penggunaan Teknologi dalam Perspetif Teori Konstruktivisme

Menurut Trioanto teori konstruktivis berupaya mengarahkan bagaimana siswa harus menemukan sendiri dan mentranspormasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa. Slavin

²⁹ Nurfatimah Ugha Sugrah, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains," *Humanika* 19, no. 2 (2020): 121–38, <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.

mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan siswa dan siswi menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa.

Belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa sendiri. Maka siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya. Maka para guru, perancang pembelajaran, dan pengembang program-program pembelajaran ini berperan untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar.

Penggunaan teknologi jika dilihat dari perspektif teori konstruktivisme menjadi dasar pertimbangan untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui internet. Materi pembelajaran *elektronik* dikatakan sebagai program pengayaan yang bersifat remedial apa bila siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka (*slowlearners*). Kepada kelompok siswa ini di beri kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya adalah untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disajikan guru.

C. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk karya sastra lisan yang berkembang di tengah masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita ini lahir dari pengalaman kolektif masyarakat serta

mencerminkan nilai-nilai budaya, kepercayaan, adat istiadat, dan pandangan hidup suatu daerah. Pada umumnya diketahui, cerita rakyat bersifat anonim atau tidak diketahui pengarangnya, karena penyebarannya dilakukan secara lisan sehingga memungkinkan terjadinya berbagai versi cerita tergantung dari mana cerita tersebut berasal.³⁰

Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan. Dari banyak cerita rakyat yang ada, beberapa diantaranya membawa unsur lokal suatu daerah sehingga sangat dipercayai oleh masyarakat. Tak jarang juga, cerita rakyat yang ada mengisahkan suatu tempat hingga asal usul tokoh. Selain itu, cerita rakyat juga memiliki beberapa bukti yang dapat disaksikan hingga sekarang, sehingga semakin memperkuat kepercayaan masyarakat terhadap cerita tersebut. Tetapi, beberapa cerita rakyat juga memberikan bukti yang tidak sesuai penjelasan secara ilmiah.

Melestarikan cerita rakyat dapat menjadi salah satu cara untuk melakukan pendidikan tentang kearifan lokal terhadap masyarakat, kearifan lokal juga dapat dimaknai sebagai sebuah pemikiran tentang hidup. Pemikiran tersebut dilandasi nalar jernih, budi yang baik, dan memuat hal-hal yang positif.³¹ Selain itu, cerita rakyat juga bisa menjadi hiburan, sosial dan budaya suatu masyarakat. Kelebihan cerita rakyat sendiri yaitu mampu membangkitkan imajinasi dan memberikan pengetahuan sekaligus menanamkan nilai moral. Tujuan dari cerita rakyat tentunya adalah sebagai wawasan kepada masyarakat untuk hidup. Kekayaan

³⁰ Mahmud Ahmadi and others, 'Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus', 2.1 (2021), pp. 1–6, doi:10.29303/prospek.v2i1.55.

³¹ Ajeng Trisnasasti, 'Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Cerita Rakyat Nusantara', 2021.

budaya yang dimiliki Indonesia membuat cerita rakyat sangat cepat tersebar di berbagai kalangan masyarakat, banyak daerah di Indonesia yang memiliki folklornya sendiri-sendiri.

Cerita rakyat memiliki ciri-ciri yang khas, antara lain disampaikan secara lisan, berkembang dalam masyarakat tradisional, menggunakan bahasa yang sederhana, serta mengandung pesan moral yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat setempat. Berdasarkan isinya, cerita rakyat dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu; 1) Mitos, berkaitan dengan kepercayaan terhadap kekuatan supranatural, dewa-dewi, atau makhluk gaib yang diyakini masyarakat, 2) Legenda, umumnya berhubungan dengan asal-usul suatu tempat, peristiwa, atau tokoh tertentu yang dianggap pernah ada, meskipun mengandung unsur khayalan, dan 3) Dongeng, merupakan cerita rekaan yang bertujuan untuk menghibur, namun tetap mengandung pesan moral yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Agar megerahui isi dari berbagai jenis cerita rakyat perlu memiliki kemampuan membaca agar informasi yang diperoleh bisa dipahami dengan baik dan diterima secara efektif.³²

D. Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pelajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut. Hal ini agar siswa dapat melihat atau menyaksikan secara langsung,

³² Sukmawaty, Reski Maulida Hikman, 'Penerapan Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar', 4.3 (2024), pp. 450–61.

mengamati secara cermat, memegang/ merasakan bahan-bahan peragaan itu. Bagi setiap kali penyajian bahan pelajaran semestinya guru menggunakan media pelajaran, seperti lembaran balik, papan panel, proyektor, dan lain sebagainya. Jadi inti pelajaran visual ini adalah dipergunakan beberapa alat/bahan media pelajaran anatar lain melalui gambar-gambar peragaan, foto-foto, dan lain-sebagainya. Lebih utama menggunakan benda-benda asli sebagai peraga.

Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran visual mampu menampilkan apa yang seharusnya dan tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari. Menurut ulfa bahwa dengan digunakannya media pembelajaran visual peserta didik tidak hanya bias membayangkan fenomena-fenomena yang dipelajari, guru juga tidak kesulitan menunjukkan apa yang dimaksud dan hendak disampaikan. Hal ini tentu menjadi keunggulan sendiri dari media pembelajaran visual yang memiliki banyak fungsi yang penting jika diterapkan secara baik dan sesuai dam pembelajaran.³³

Kelebihan dan kekurangan media visual;

a. Kelebihan Media Visual;

1) Dapat dianalisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan juga membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.

³³ Annisa Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.

- 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.
 - 3) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.
 - 4) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan media visual.
 - 5) Mudah untuk diaplikasikan.
 - 6) Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atau melihatnya.
- b. Kekurangan Media Visual;
- 1) Kurang praktis dalam penggunaannya.
 - 2) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat diterapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tuna netra. Media ini tidak dilengkapi dengan suara jadi kurang menarik.
 - 3) Biaya produksi cukup mahal karena sebelum menggunakan media ini harus menyetak atau membuat dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

Azhar Arsyad memberikan gambaran mengenai beberapa konsep penggunaan media visual agar efektif yaitu, bentuk media visual dibuat yang sesederhana mungkin agar mudah dipahami, penggunaan media visual untuk menjelaskan informasi yang terdapat teks, berikan pengulangan sajian visual dan libatkan peserta didik didalamnya, gunakan gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda, keterangan gambar harus dicantumkan secara garis besar, dan penggunaan warna harus realistik.³⁴

³⁴ Purnawan Purnawan and Dian Hidayati, "Pelatihan Dan Penerapan E-Learning Dan M-Learning Di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman," *Surya Abdimas* 5, no. 1 (2021): 41-46, <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>.

2. Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi cerita atau informasi dengan menggunakan indera pendengaran dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber/alat bantu dalam belajar. Sehubungan ini, menurut Sukiman media audio adalah media penyaluran pesan lewat indera pendengaran.³⁵ Media audio merujuk pada berbagai bentuk komunikasi yang menggunakan suara sebagai medium untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau pesan. Media ini dapat berbentuk suara yang direkam atau ditransmisikan secara langsung dengan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari pendidikan, hiburan, hingga komunikasi bisnis.

a. Macam-Macam Media Audio.

1) Radio

Media penyiaran audio menggunakan gelombang radio, yang banyak digunakan untuk siaran berita, music, dan hiburan.

2) MP3 (MPEG Audio layer-3)

Format file audio digital yang paling populer dan banyak digunakan untuk menyimpan music dan suara dengan kompresi yang efisien.

3) Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik merupakan media belajar berbasis audio dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran. Peran atau fungsi alat tersebut dalam media belajar adalah dapat dipergunakan untuk merekam suara

³⁵ Mufarikha Mufarikha and Susi Darihastining, "Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 1, no. 2 (2022): 30–53, <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106>.

atau data (materi pelajaran) sehingga dalam penyampaiannya pendidik dapat memutarinya kembali.

Kelebihan dan kekurangan media audio;

1) Kelebihan Media Audio:

- a) Biaya yang harus dikeluarkan lebih sedikit (harganya murah)
- b) Media mudah dibawa dan dipindahkan, sehingga mudah dalam penggunaannya.
- c) Dapat merangsang kaaktifan peserta didik, dan juga dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

2) Kekurangan Media Audio;

- a) Media ini bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga hanya berupa suara saja sehingga pada hal-hal tertentu juga memerlukan bantuan visual.
- b) Karena media audio ini bersifat abstrak pemahaman pengertiannya hanya bias di control melalui kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- c) Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak. Media ini tidak dapat di terapkan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus lebih tepatnya bagi mereka yang tidak bias mendengar (tuna rungu).³⁶

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang menggabungkan dua elemen audio (suara) dan visual (gambar atau video) untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media ini memungkinkan peserta didik untuk menerima informasi melalui

³⁶ Susanti, Zulfiana Affrida, and Eni Fariyatul Fahyuni, "Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran," *Umsida* 1, no. 1 (2020): 1–17.

dua inra sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan. Media yang menggabungkan unsur suara dan gambar yang dapat dibuat ataupun dicari melalui teknologi merupakan media pembelajaran audio visual.

Guru dapat membuat media pembelajaran audio visual di youtube sesuai dengan materi atau dengan adanya aplikasi yang dapat dimanfaatkan akibat perkembangan zaman yang semakin canggih. Karena sifatnya audio sehingga media audio visual ini dapat memberikan banyak stimulasi kepada siswa. Media audio visual dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pemikirannya serta dapat memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksploransi, eksperimen dan penemuan.

Pemanfaatan alat bantu audio meningkatkan minat dan kemampuan visual dalam mengingat materi pelajaran. Media pembelajaran yang dapat menjadikan mata dan telinga siswa dalam waktu bersamaan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung merupakan media audio visual. Media audio visual dapat membuat proses media pembelajaran lebih menarik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan serta media ini dapat menampilkan gerak sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail dari satu benda ataupun proses yang dapat membuat konsep abstrak menjadi lebih konkrit.³⁷

e. Macam-Macam Media Audio Visual

1) Televisi

Media yang menyiarkan gambar bergerak (video) dan suara secara bersamaan. Televisi dapat digunakan untuk hiburan, berita, pendidikan, dan iklan.

³⁷ Waddi Fatimah et al., "Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2022): 9324–32.

2) Film

Sebuah bentuk karya seni yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan cerita untuk menghibur atau mendidik audiens.

3) Video

Rekaman gambar bergerak dan suara yang dapat disimpan dalam berbagai format, seperti DVD, Blu-ray, atau dalam format digital di internet (misalnya youtube).

4) Media Social

Platform seperti instagram, facebook, atau tiktok yang memadukan gambar, video, dan suara untuk berbagai informasi, hiburan, atau promosi.

4. Media Digital

Literasi digital yang juga dikenal sebagai literasi computer merupakan salah satu komponen dalam kemahiran literasi media yang merupakan kemahiran pengguna computer, internet, telepon, PDA, dan peralatan digital lainnya.³⁸

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Media pembelajaran digital juga dikenal dengan multi media, yaitu salah satu jenis pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap suatu materi dengan memanfaatkan media dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi. Pembelajaran berbasis media digital dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran lebih luas, bervariasi serta pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas syarat, ruang, dan waktu. Pemanfaatan teknologi digital sekarang ini yang mempengaruhi peserta didik

³⁸ Juliana Kurniawati and Siti Baroroh, "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu," *Jurnal Komunikator* 8, no. 2 (2016): 51–66.

antara lain *augmented reality*, *virtual reality*, *mobile learning*, *redesigned learning spaces* (*smartboards*), *game base learning*, *cloud learning*, dan media pembelajaran digital lainnya.³⁹

Aplikasi pembelajaran digital saat ini menjadi solusi yang sangat efektif untuk memudahkan kegiatan belajarmengajar baik secara online ataupun offline bagi pengajar dan peserta didik. Pengajaran digital adalah sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi atau praktikpengajaran yang memanfaatkan teknologi informasi secara efektif. Pembelajaran digital bukan hanya menggunakan laptopatau handpone tetapi merupakan kombinasi antara teknologi, konten digital atau pengajaran peserta didik sekarang ini merupakan generasi yang terbiasa dengan teknologi digital sehingga mereka sangat akrab dengan media pembelajaran digital yang merupakan media canggih.

Perkembangan teknologi tentunya harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pendidik terutama untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran digital suatu sistem yang dapat memfasilitasi peserta didik belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi.

a. Fungsi Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital pada dasarnya memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran, tiga fungsi tersebut adalah sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti). Pembelajaran berorientasi

³⁹ Tanya McGill and Samantha Bax, "Learning IT," *International Journal of Information and Communication Technology Education* 1, no. 3 (2005): 36–46, <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>.

pada siswa akan menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran dan aktivitas belajar yang moderen melalui pembelajaran berbasis digital.⁴⁰

Siswa yang memiliki dimensi tersebut berarti mampu menggunakan kemampuan nalar kritisnya untuk memproses informasi, mengevaluasi, hingga memutuskan keputusan yang tepat dalam mengatasi berbagai persoalan yang dihadapinya. Siswa juga mampu menyajikan informasi, mengolah, mencari keterkaitan berbagai informasi, menganalisis, serta membuat kesimpulan berdasarkan informasi tersebut. Dimensi bernalar kritis juga berarti keterbukaan terhadap berbagai macam perspektif maupun pembuktian baru. Keterbukaan ini mampu bermanfaat kedepannya karena menumbuhkan murid yang terbuka, mau mengubah pendapatnya, serta menghargai pendapat orang lain. Namun, dimensi tersebut belum berkembang secara maksimal pada pembelajaran di sekolah dasar.⁴¹

E. Kearifan Lokal

Kearifan lokal (local wisdom) merujuk pada nilai, norma, pengetahuan, dan praktik hidup yang tumbuh dan berkembang di suatu masyarakat secara turun-temurun, serta dipakai untuk menata kehidupan sosial, budaya, dan lingkungannya.

Berikut kategori yang masuk dalam kearifan lokal; (1) Nilai dan norma sosial yaitu, adat istiadat (contohnya upacara adat toraja, nyepi di bali), aturan hidup

⁴⁰ Syamsidah Lubis, "Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 12 (2022): 1121–26, <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>.

⁴¹ Nunik Budiyanti and Ratna Diah Utami, "Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Digital," *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5, no. 1 (2024): 109–20.

bermasyarakat (misalnya musyawarah mufakat), Etika sopan santun, tata krama dalam pergaulan; (2) Sistem kepercayaan dan religiusitas yaitu, kepercayaan tradisional (animisme, dinamisme), simbol-simbol sakral, pantangan (pamali di Bugis, Sunda), ritual keagamaan atau kepercayaan lokal; (3) Bahasa dan sastra lisan yaitu, bahasa daerah, peribahasa, pepatah, pantun, syair, cerita rakyat, legenda, mitos, dongeng; (4) Seni dan budaya yaitu, tari tradisional (Tari saman, tari tor-tor), musik daerah (angklung, gamelan), seni rupa dan kriya (batik, tenun ikat, ukiran kayu Jepara); (5) Pengetahuan tradisional yaitu, sistem pertanian lokal (sistem subak di Bali), pengetahuan tentang obat-obatan tradisional (jamu, ramuan herbal), arsitektur tradisional (rumah adat, lumbung padi), teknologi lokal (perahu phinisi, anyaman bambu); (6) Praktik sosial dan ekonomi yaitu, gotong royong, mapalus (Sulawesi Utara), arisan, pasar tradisional dan sistem barter, pola kerja kolektif dalam bercocok tanam atau panen; (7) Pengelolaan alam dan lingkungan yaitu, kearifan menjaga hutan (sasi di Maluku), larangan berburu hewan tertentu pada musim tertentu, kalender tradisional untuk menentukan waktu tanam dan panen.

Kearifan lokal merupakan suatu pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang wujudnya adalah aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat local. Kehidupan masyarakat tentunya tidak terlepas dari berbagai aktivitas keseharian yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan, baik kebutuhan individu ataupun kebutuhan local. Seiring dengan perkembangan zaman, eksistensi budaya local masih dapat ditemukan pada generasi tua. Kebiasaan,

kepercayaan, dan aktifitas yang mencerminkan adanya kekhasan suatu daerah setempat yang sarat akan nilai.

Melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal sejatinya berupaya meredam pemikiran dan tindakan radikal dengan kembali kepada jati diri masyarakat yang sesungguhnya menyatu dengan alam sebagai tempat tinggal alamiah. Dalam hal ini, NakhornThap juga berpendapat demikian, di mana menurutnya kearifan lokal merupakan “*basic knowledge*” pengetahuan dasar yang timbul dari kehidupan yang menyatu dengan alam. Kearifan lokal berkorelasi dengan kebudayaan berbentuk abstrak dan kongrit dalam praktik kehidupan bermasyarakat sehingga keduanya lahir dari pengalaman dan nilai kehidupan.⁴²

Kearifan lokal merupakan kekayaan buadaya lokal yang didalamnya mengandung kebijakan hidup, cara hidup yang mengkombinasikan kebijaksanaan. Di Indonesia yang kita kenal dengan nusantara, kearifan lokal tidak hanya diterapkan secara lokal pada budaya atau etnis tertentu, akan tetapi dapat dikatakan lintas budaya atau lintas etnis sehingga membentuk nilai budaya nasional. Kearifan local dapat dipahami berbeda-beda, tergantung pada sudut pandang yang digunakan para ahli, misalnya, menekankan bahwa keunggulan kearifan local berasal dari hasil uji coba lokal dan terus-menerus. Keunggulannya terletak pada sifatnya yang cenderung bersifat fleksibel dan dapat bertahan dalam beradaptasi dengan perubahan lingkungan. Keunggulan tersebut dapat berkelanjutan dalam pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan. Kearifan lokal lebih diarahkan pada penyesuaian system ekologi sehingga dapat membantu

⁴² Nurdin Kaso et al., “Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Palopo,” *Madaniya* 2, no. 2 (2021): 152–67, <https://doi.org/10.53696/27214834.68>.

menjaga keberlangsungan system ekologi tersebut. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai pengalaman dan bukan hanya sekedar proses masa lalu yang bertujuan agar dapat menghadapi permasalahan yang dihadapi.⁴³

Kearifan lokal berasal dari dua istilah yakni kearifan (wisdom) dan lokal (lokal). Secara terminologi, istilah kearifan lokal mengandung arti kearifan setempat yang dimaknai sebagai sebuah ide lokal yang bersifat bijaksana yang bernilai dan dijadikan tuntunan bagi masyarakat. Sedangkan jika mengkaji pada sudut pandang ilmu antropologi, istilah kearifan lokal ini mengandung makna sebagai sebuah pengetahuan setempat yaitu kemampuan masyarakat setempat untuk melakukan proses seleksi terhadap masuknya kebudayaan lain yang disesuaikan dengan budaya lokal yang merupakan penciri atau identitas kebudayaan.⁴⁴

Kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak untuk digali, dikembangkan, serta dilestarikan sebagai antithesis atau perubahan social budaya dan modernisasi. Kearifan lokal adalah produk budaya masa lalu yang runtut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup, meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung didalamnya dianggap sangat universal. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas.⁴⁵

⁴³ Ulfah Fajarini, "Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter," *Socio-Didaktika: Social Science Education Journal* 1, no. 2 (2014): 123-30, <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>.

⁴⁴ Iyan Setiawan and Sri Mulyati, "Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 121, <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>.

⁴⁵ Rinitami Njatrijani, "3580-10649-3-Pb," *Gema Keadilan* 5, no. September (2018).

F. Media Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan tradisional yang dimainkan oleh 2-4 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Rifki Afandi menyampaikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa, juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama

media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁴⁶

Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran.⁴⁷ Banyak hal yang bisa diupayakan oleh guru guna menjadikan peserta didik senang dan terlibat langsung dalam belajar. Salah satu hal yang dapat diupayakan adalah dengan media belajar. Adapun media belajar yang dapat menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran adalah media ular tangga. Media ular tangga adalah sebuah media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak. Media ular tangga dapat dimodifikasi sedemikian hingga sampai dapat dibawa ke lingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Seperti yang dilaksanakan saat ini, pembelajaran di sekolah dasar adalah pembelajaran yang berbasis tematik. Untuk suatu tema tertentu dalam pembelajaran, media ular tangga dapat dengan mudah didesain dan dimodifikasi. Dengan kerangka media belajar baru ini dimaksudkan untuk tetap menjadikan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang tentunya peserta didik senang dalam belajarnya karena yang dirasakan peserta didik adalah sedang bermain ular tangga.⁴⁸

⁴⁶ Rahina Nugrahani and Jurusan Seni Rupa, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 1 (2017): 35–44.

⁴⁷ Lalu Hamdian Affandi and Heri Setiawan, 'Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape', 2022.

⁴⁸ Imam Baiquni, "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jkpm* 01, no. 02 (2016): 193–203.

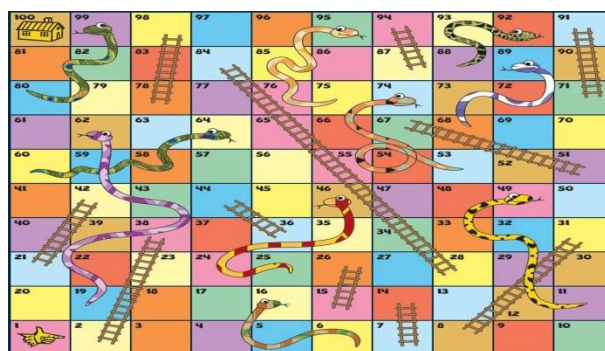
Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan peserta didik ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diciptakan atau digunakan oleh guru adalah permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga.⁴⁹

Media permainan ular tangga dapat meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas, terdapat interaksi antara gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini membuktikan adanya keterkaitan antara keaktifan siswa di kelas dengan hasil

⁴⁹ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

belajar siswa. Permainan ular tangga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Suppiah Nachiappan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Semua siswa dapat melakukan permainan ini dikarenakan permainan ini tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam memainkannya, asalkan disertai dengan petunjuk penggunaan.⁵⁰



Gambar 2.1 Ular Tangga

C. Kerangka Pikir

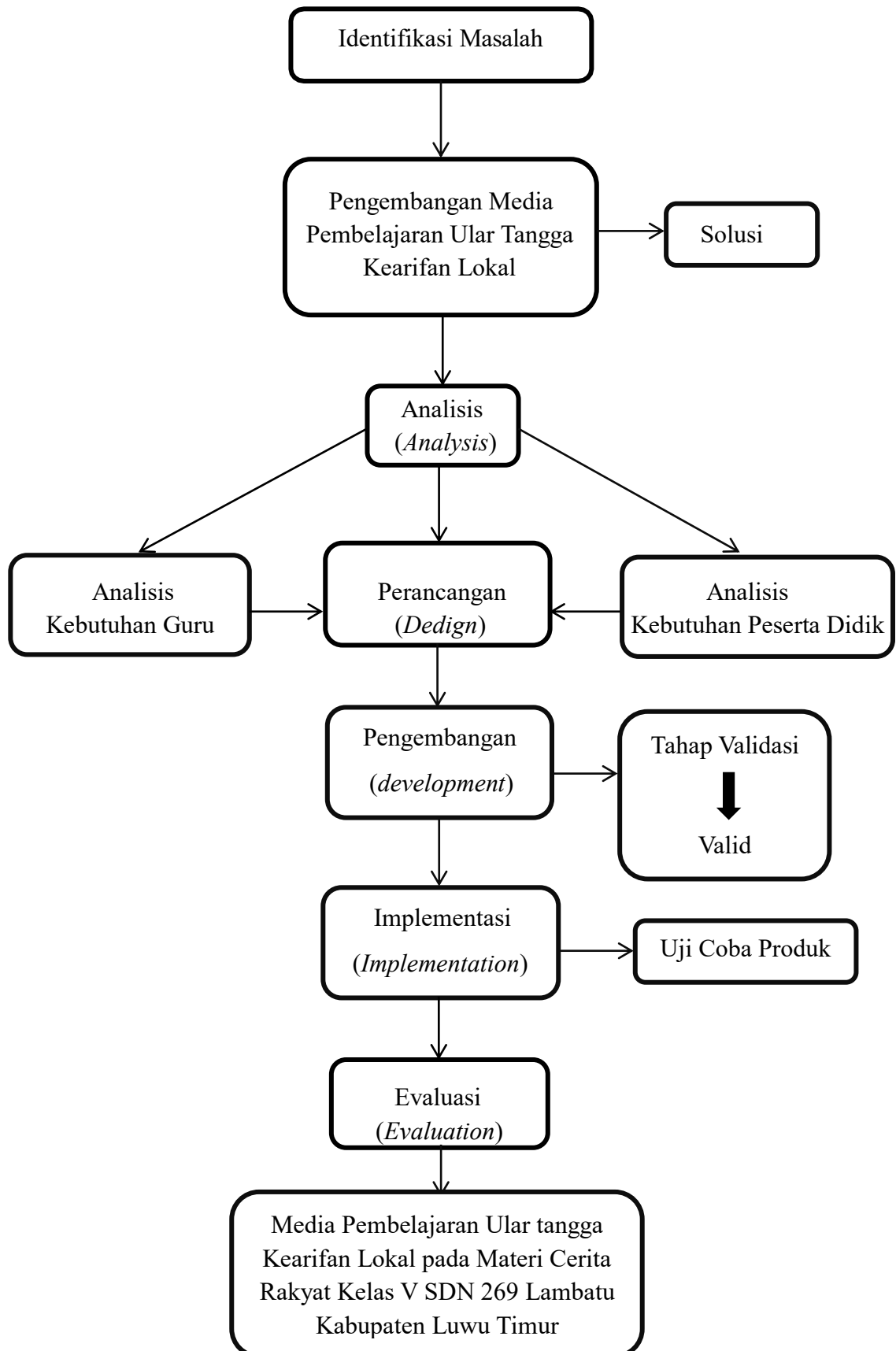
Media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik kelas V SDN 269 Lambatu terhadap materi cerita rakyat. Dengan menggunakan konsep permainan ular tangga yang terintegrasi dengan cerita rakyat, diharapkan dapat memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal secara interaktif. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami pesan moral serta makna dari cerita rakyat yang

⁵⁰ Nugrahani and Rupa, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar."

diajarkan, sekaligus memperkenalkan mereka pada warisan budaya daerah secara menyenangkan dan mendidik.

Media pembelajaran ular tangga kearifan lokal layak digunakan jika telah melewati berbagai proses. Tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran ular tangga kearifan lokal yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, agar dapat dilihat apakah pengembangan ini dapat digunakan atau tidak. Tahapan selanjutnya yaitu, merancang media ular tangga kearifan lokal sesuai dengan indikator pencapaian atau tujuan pembelajaran. Setelah itu dilakukan uji validasi dan uji coba oleh ahli untuk mengetahui apakah produk yang dibuat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah dilakukan uji validasi dan telah dinyatakan valid, maka tahap selanjutnya yaitu menguji praktikalitas atau kelayakan penggunaan media pembelajaran ular tangga kearifan lokal. Setelah semua proses telah dilakukan, selanjutnya produk dapat dipublikasikan disekolah yaitu SDN 269 Lambatu. Dengan pengembangan media ini juga diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Berikut ini adalah diagram atau gambaran mengenai kerangka pikir dari penelitian ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, salah satunya media pembelajaran. Prinsip dari peneliti ini adalah mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya menjadi produk yang lebih baik dari sebelumnya dengan mengikuti perkembangan zaman.

Adapun model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 269 Lambatu Jl. Pendidikan Desa Loeha Kec. Towuti, Kab Luwu Timur. Penelitian awal dilaksanakan pada saat proses pembelajaran wawancara dan observasi pada tanggal 6 april 2024.



<https://maps.app.goo.gl/ajbGNE71xanyGFGu8>

Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

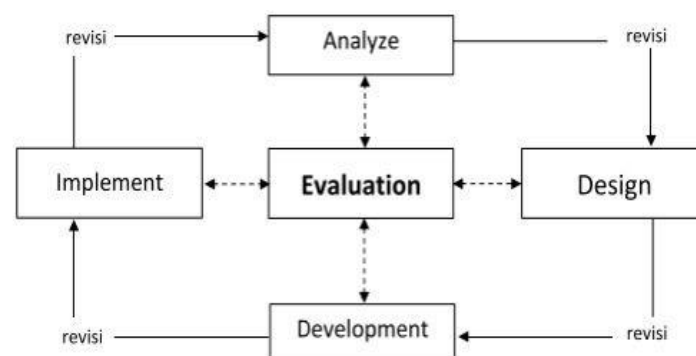
C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pendidik dan 18 peserta didik kelas V SDN 269 Lambatu yang terdiri dari 7 perempuan dan 11 laki-laki. Adapun subjek penelitian ini yaitu Media Ular Tangga Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Rakyat.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis Kebutuhan

metode penelitian yang digunakan merujuk pada model ADDIE.



Gambar 3.2 Model ADDIE

Tahap awal sebelum mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal yaitu pertama-tama melakukan analisis kebutuhan terhadap pendidik dan peserta didik. Tahap ini sangat penting untuk dilakukan karena tahap inilah yang akan menentukan apakah produk yang dikembangkan nantinya dapat digunakan atau tidak. Pada tahap ini juga penelitian akan turun langsung dilapangan yaitu SDN 269 Lambatu untuk melakukan opservasi dan wawancara. Pada tahap ini penelitian akan menganalisis media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik, bagaimna keterampilan peserta didik apakah masih ada yang sulit untuk dikembangkan, bagaimana peran media pembelajaran yang sedang berkembang pesat saat ini mempengaruhi pembelajaran, bagaimana kemampuan awal peserta didik terhadap materi cerita rakyat, dan apakah sudah ada media yang mendukung peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dengan melibatkan konteks nyata.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti akan merancang produk yang tepat sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan pada tahap analisis kebutuhan. Peneliti telah merancang sebuah media pembelajaran dengan mempertimbangkan banyak hal yaitu media pembelajaran ular tangga kearifan lokal agar guru dapat membawakan materi dengan konteks nyata dan peserta didik dapat memperaktekkan bagaimna cara belajar sambil bermain, dimana kebanyakan peserta didik sekarang suka bermain. Hal ini dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peneliti akan merancang media pembelajaran

ulat tangga meliputi beberapa komponen yaitu ukuran, bentuk, warna, desain media, dan juga tata letak yang digunakan media.

3. Tahap Pengembangan

a. Pengembangan produk yang sebelumnya telah dirancang dengan merealisasikan menjadi suatu produk yang utuh yaitu media ular tangga kearifan lokal.

b. Sebelum pembuatan produk selesai, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji validasi, Uji validasi dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli budaya. Uji validasi ini dilakukan untuk menguji layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dibuat.

c. Revisi hasil uji validasi, setelah mendapatkan nilai dari ahli media dan materi, selanjutnya adalah merevisi produk sesuai dengan saran atau kritikan dari tim validator.

4. Tahap Implementasi

a. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap dimana hasil produk yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh ahli, maka selanjutnya diimplementasikan kepada pendidik dan peserta didik kelas V SDN 269 Lambtu.

b. Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah media diimplementasikan, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas terhadap respon pendidik dan peserta didik dengan mengisi angket uji praktikalitas yang telah disediakan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya yaitu melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat agar dapat diketahui apakah produk yang telah dikembangkan praktis dalam meningkatkan proses keterampilan pembelajaran peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Teknik observasi merupakan suatu cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data langsung di SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur. Faktor yang dilihat mencakup bagaimana situasi yang terjadi pada siswa terkait respon, antusias, maupun tingkah laku peserta didik dalam pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik atau cara yang dilakukan peneliti terhadap narasumber untuk mendapatkan informasi yang tidak ditemukan pada saat observasi. Dalam wawancara, peneliti harus menetapkan terlebih dahulu kepada siapa wawancara itu dilakukan, dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V yaitu Ibu Faula Fulandari Sunaryo, S.Pd. Selain itu, peneliti harus mempersiapkan pokok-pokok masalah yang akan dibicarakan, menjadwalkan pertemuan peneliti dengan narasumber, menyiapkan peralatan untuk mencatat atau merekam hasil wawancara agar proses wawancara berjalan dengan baik.

3. Angket

Angket atau kuesioner adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis yang harus dijawab atau direspon oleh responden atau narasumber. Tujuan penyebaran angket adalah untuk mengetahui informasi yang lengkap untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran.

a. Instrumen Analisis Kebutuhan

Instrumen ini terdiri dari lembar wawancara guru dan lembar angket analisis kebutuhan siswa. Hasil dari instrumen tersebut akan digunakan untuk mendesain media ular tangga kearifan lokal.

b. Lembar Validasi

Lembar validasi diberikan kepada validator untuk memvalidasi media ular tangga kearifan lokal yang telah dikembangkan, terdiri dari validator media, validator materi, dan validator budaya. Validator akan memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk media yang akan peneliti gunakan sebagai revisi untuk penyempurnaan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Angket Praktikalitas

Angket uji praktikalitas diberikan kepada siswa dan guru untuk memberikan nilai kepraktisan produk, apakah dapat digunakan untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran menggunakan angket uji kepraktisan,

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti sebagai teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian ini kemudian ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung serta menambah kepercayaan dan pembuktian suatu

kejadian dengan mendokumentasikan setiap proses dan tahapan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran ini.

F. Teknik Analisis Data

Tehnik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah sumber data yang mendukung dalam pengembangan produk dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket diolah menjadi informasi sehingga data yang ditemukan lebih mudah untuk dipahami dan mudah untuk menemukan solusi dari permasalahan penelitian yang digunakan. Tehnik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah.

1. Analisis Kualitatif

Data kualitatif merupakan analisis data yang digunakan dalam menemukan analisis kebutuhan dalam proses pengembangan produk. Pada analisis data kualitatif ini diperoleh data melalui wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya. Data kualitatif terdiri dari saran dan komentar pada lembar penilaian media pembelajaran oleh validator. Kemudian, data tersebut dianalisis secara deskripsi kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Setelah disajikan data dijadikan bahan revisi media yang dihasilkan.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan pada saat uji validitas produk yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan produk. Tingkat kevalidan atau kelayakan produk yang dihasilkan diukur menggunakan instrument angket validasi yang diberikan kepada ahli dan praktisi. Adapun analisis data yang

diperoleh dari angket menggunakan skala penilaian tingkat kevalidan produk dan kepraktisan produk yang dihasilkan melalui instrument angket validasi yang diberikan kepada masing-masing validator dan praktisi dan instrumen angket kepraktisan diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Analisis tingkat kevalidan dan kepraktisan produk dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

a. Penentuan Validitas;

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria yang ditetapkan. Proses ini memenuhi beberapa langkah:

1) Pengumpulan Data

Data validitas dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh validator ahli, termasuk ahli media, materi, dan budaya.

2) Penghitungan Skor Validitas

Skor validitas dihitung menggunakan rumus.

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah mengetahui nilai validitas kemudian dikategorikan pada kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli.⁵¹

No	Interval	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61 - 80%	Valid
5	81 - 100%	Sangat Valid

⁵¹ Rizqi Wulandari and Ratih Asmarani, "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Metamorfosis Kelas IV Sekolah Dasar," *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education* 3, no. 2 (2023): 36–43, <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2861>.

b. Penentuan Kepraktisan;

Uji praktikalitas bertujuan untuk menilai sejauh mana media dapat digunakan dalam konteks pembelajaran. Langkah-langkah meliputi.

1) Penerapan Angket Praktikalitas

Angket diberikan kepada guru dan peserta didik untuk menilai kemudahan pengguna media.

2) Perhitungan Skor Praktikalitas

Perhitungan praktikalitas dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mengetahui nilai kepraktisan kemudian dikategorikan pada kriteria kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas Produk.⁵²

No	Interval	Kriteria
1	0% – 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81 - 100%	Sangat Praktis

⁵² S Pendidikan Elektro et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Basic untuk Mengajar Teknik Pemrogram di Kelas X Teknik Elektronika SMK NEGERI 1 SIDOARJO Mochamad Riduwan I Gusti Putu Asto Buditjahjanto,” 2010, 863–69.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media ular tangga kearifan lokal dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Setelah melakukan penelitian terhadap siswa kelas V SDN 269 Lambatu, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun tahap dari penelitian ini sesuai dengan model ADDIE, yaitu;

1. *Analyze* (Analisis kebutuhan media ular tangga kearifan lokal)

Pada tahap ini terdapat beberapa tahap yaitu, analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap ini, peneliti menggunakan instrument berupa angket yang dibagikan kepada siswa untuk mengetahui ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang mereka inginkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan analisis kebutuhan yang digunakan peneliti.

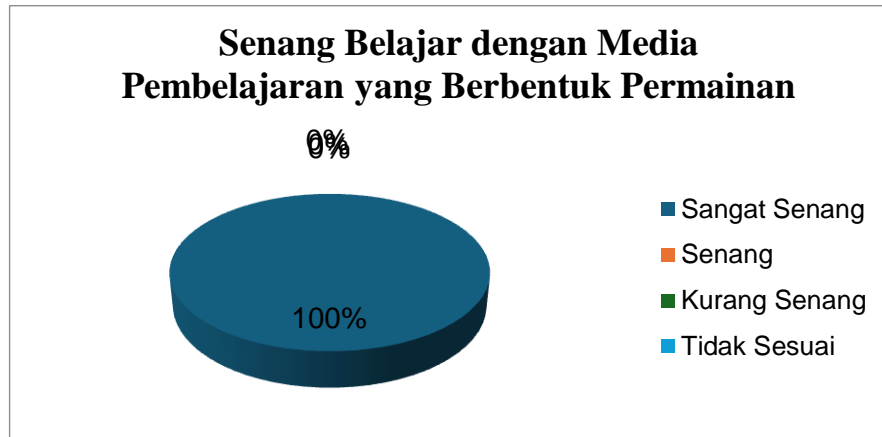
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

Analisis	Hal yang Dianalisis	Instrumen
Pemahaman Materi	- Menganalisis kesulitan siswa memahami materi cerita rakyat	- Angket Siswa
	- Menganalisis pemahaman siswa agar mudah mengingat	- Wawancara Guru

	materi jika disajikan dalam bentuk permainan	
	- Menganalisis Ketertarikan belajar siswa jika materi dikemas dalam bentuk media pembelajaran permainan	
Keterlibatan dalam Pembelajaran	- Menganalisis keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	- Angket Siswa
	- Menganalisis minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang berbentuk permainan.	- Wawancara Guru
Gambar	- Menganalisis ketertarikan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang berisi gambar dan penjelasan singkat.	- Angket siswa
		- Wawancara Guru

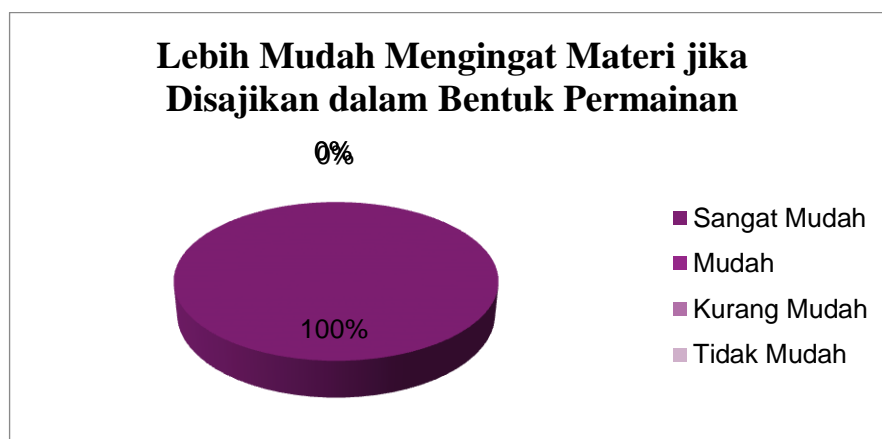
Berdasarkan table 4.1 dapat diketahui bahwa ada 3 aspek analisis kebutuhan, setiap aspek terdapat hal-hal yang akan dianalisis serta penggunaan instrument untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan uji validasi angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara guru yang melibatkan dosen validator ahli dalam bidangnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara guru terhadap pengembangan media pembelajaran, sebelum digunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada siswa

dan guru. Berikut merupakan hasil analisis yang telah dihitung berdasarkan masing-masing indikator.



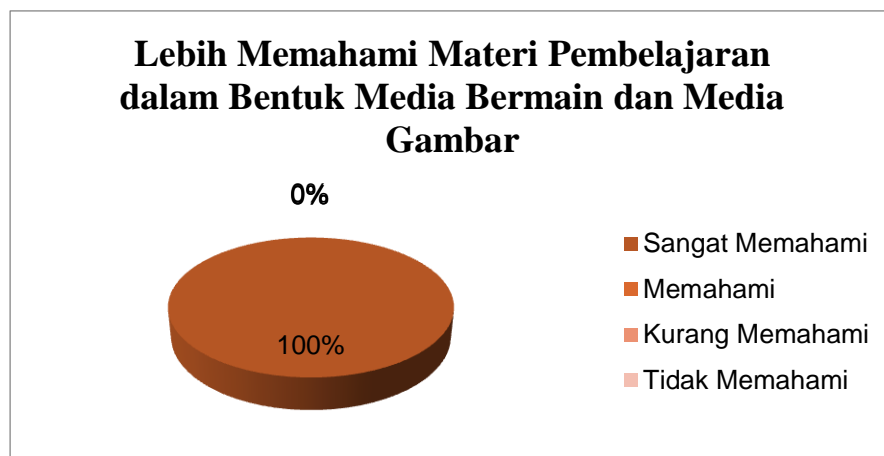
Gambar 4.1 Siswa senang belajar dengan media pembelajaran yang berbentuk permainan.

Berdasarkan gambar 4.1 hasil angket menunjukkan bahwa dari 16 siswa. Semua memilih sangat sesuai, mereka lebih senang belajar dengan media pembelajaran yang berbentuk permainan yaitu sebanyak 100% atau 16 siswa, sedangkan yang memilih kurang sesuai yaitu 0% atau tidak ada, dan yang memilih tidak sesuai yaitu 0% atau tidak ada.



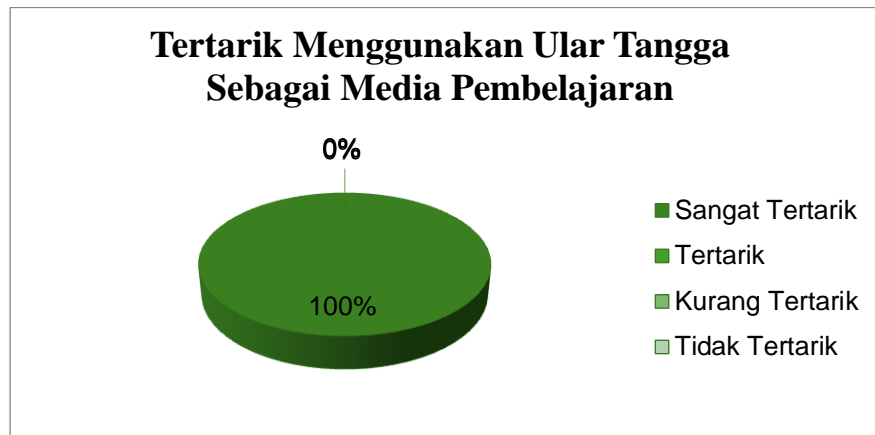
Gambar 4.2 Siswa lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan gambar 4.2 hasil angket menunjukkan bahwa dari 16 siswa. Semua siswa memilih sangat sesuai karena mereka lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk permainan yaitu sebanyak 100% atau 16 siswa, sedangkan yang memilih kurang sesuai yaitu 0% atau tidak ada, dan yang memilih tidak sesuai yaitu 0% atau tidak ada.



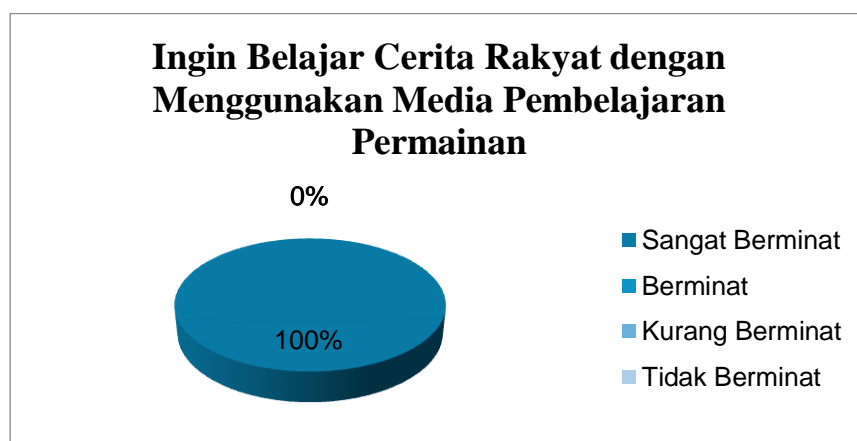
Gambar 4.3 Siswa lebih memahami materi pembelajaran dalam bentuk media bermain dan media gambar.

Berdasarkan gambar 4.3 hasil angket menunjukkan bahwa dari 16 siswa. Semua memilih sangat sesuai, mereka lebih gampang memahami materi pembelajaran dalam bentuk media bermain dan media gambar yaitu sebanyak 100% atau 16 siswa, sedangkan yang memilih kurang sesuai yaitu 0% atau tidak ada, dan yang memilih tidak sesuai yaitu 0% atau tidak ada.



Gambar 4.4 siswa lebih tertarik menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan gambar 4.4 hasil angket menunjukkan bahwa dari 16 siswa. Semua memilih sangat sesuai, mereka lebih tertarik menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran yaitu sebanyak 100% atau 16 siswa, sedangkan yang memilih kurang sesuai yaitu 0% atau tidak ada, dan yang memilih tidak sesuai yaitu 0% atau tidak ada.



Gambar 4.5 siswa ingin belajar cerita rakyat dengan menggunakan media pembelajaran permainan.

Berdasarkan gambar 4.5 hasil angket menunjukkan bahwa dari 16 siswa, semua memilih sangat sesuai, mereka ingin belajar cerita rakyat dengan menggunakan media pembelajaran permainan yaitu sebanyak 100% atau 16 siswa, sedangkan yang memilih kurang sesuai yaitu 0% atau tidak ada, dan yang memilih tidak sesuai yaitu 0% atau tidak ada.

Hasil analisis siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang sangat besar terhadap media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan penyajian materinya singkat dan jelas. Oleh karena itu, analisis ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, dan menarik salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran ular tangga yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta mendukung peningkatan pemahaman materi lebih optimal.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan pendidik dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V SDN 269 Lambatu, Kabupaten Luwu Timur, untuk mengetahui kondisi aktual dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat, serta untuk mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan. Wawancara dilakukan secara langsung dan menggunakan pedoman instrumen terstruktur.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih sangat terbatas. Guru mengaku hanya menggunakan buku cetak yang disediakan sekolah sebagai satu-satunya media. Ia menyatakan,

“Sejauh ini, saya belum pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar kecuali semacam buku cetak yang disediakan oleh sekolah, karena saya kurang tahu media pembelajaran seperti apa yang harus saya gunakan.” Pernyataan ini menunjukkan bahwa guru belum mendapatkan pelatihan atau akses yang memadai dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran lebih sering dilakukan secara konvensional, yakni dengan pemberian tugas kelompok atau individu. Ia menyebutkan, “Solusinya saya hanya memberikan tugas kelompok atau individu dan sesekali juga siswa saya arahkan ke perpustakaan untuk mencari buku yang sesuai dengan mata pelajaran.” Pendekatan ini dinilai kurang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa, khususnya ketika mempelajari materi cerita rakyat yang bersifat naratif dan memerlukan daya imajinasi. Meskipun demikian, guru menilai bahwa minat siswa terhadap cerita rakyat cukup tinggi, dengan catatan materi disajikan secara menarik. Ia menyatakan, “Minat siswa terhadap materi cerita rakyat cukup besar dan mudah mereka pahami jika materi atau cerita tersebut menarik dan tidak membosankan.” Namun tantangan muncul ketika cerita yang digunakan terlalu panjang atau tidak disertai gambar, yang menyebabkan siswa mudah bosan. Selain itu, sebagian siswa memiliki kecenderungan malas membaca, padahal pemahaman terhadap cerita rakyat sangat bergantung pada kemampuan membaca.

Dalam konteks tersebut, guru menilai bahwa media pembelajaran seperti ular tangga dapat menjadi solusi yang menarik dan relevan. Menurutnya, “Media pembelajaran ular tangga dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa apalagi jika media tersebut disusun dengan baik agar siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan mudah untuk memahami materi tersebut.” Guru juga menyampaikan bahwa media yang dibutuhkan di kelasnya adalah media yang kreatif, berbasis proyek, atau teknologi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran yang dimaksud untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang dinyatakan berdasarkan analisis. Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk menggambarkan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP). Berikut merupakan capaian pembelajaran (CP) dan (TP) dari pembelajaran yang digunakan pada kelas 5:

Tabel 4.2 Analisis Tujuan Pembelajaran

Elemen	Capaian pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Membaca memirsakan	Peserta didik mampu menganalisis informasi dari berbagai tipe teks sastra serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai jenis teks sastra (puisi, cerpen, drama, novel, dsb). Beserta struktur dan ciri kebahasaannya. 2. Peserta didik dapat menemukan informasi tersurat dan tersirat dari teks sastra 3. Peserta didik dapat	1. Mengidentifikasi berbagai jenis teks sastra dan karakteristiknya. a. 2. Menemukan informasi tersurat dan tersirat dari teks sastra. 3. Menganalisis

<p>menganalisis tema, tokoh, latar, amanat, dan gaya bahasan dalam teks sastra.</p> <p>Peserta didik dapat menafsirkan nilai-nilai kehidupan (moral, sosial, budaya, religius) yang terkandung dalam teks sastra.</p> <p>4. Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis teks sastra dalam bentuk tulisan esai, ulasan, atau presentase lisan.</p>	<p>unsur: tema, tokoh, alur, latar, amanat, dan gaya bahasa.</p> <p>4. Menafsirkan nilai-nilai moral, sosial, budaya, atau religius dalam teks sastra</p>
---	---

2. *Design* (desain)

Pada tahap ini untuk merancang sebuah produk media pembelajaran berupa media ular tangga kearifan lokal yang telah dipersiapkan oleh peneliti yang dapat menarik perhatian siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh peneliti yaitu: angket analisis kebutuhan, mencari dan menentukan teks cerita, sampai dengan pembuatan produk media pembelajaran seperti ular tangga kearifan lokal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran:

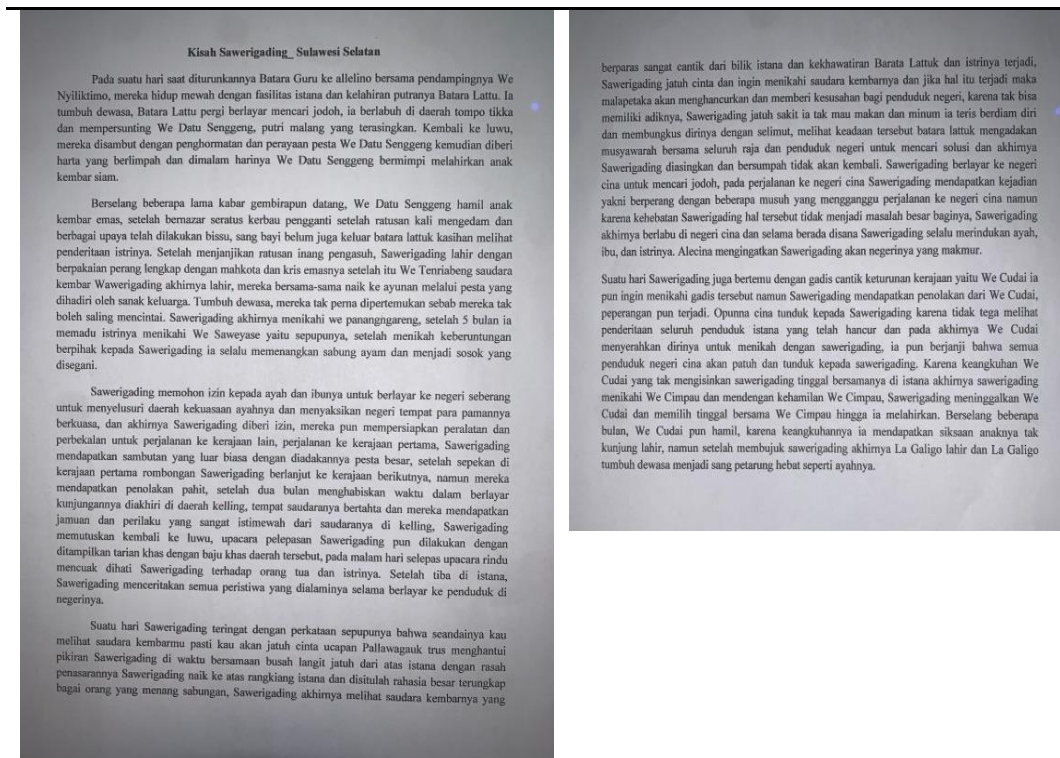
a. Mencari dan Menemukan Teks Cerita Rakyat Luwu

Dalam hal ini peneliti mencari mengenai cerita rakyat luwu dan menemukan beberapa cerita rakyat luwu pada aplikasi google.

b. Menentukan teks cerita rakyat Luwu yang akan diangkat dalam bentuk media pembelajaran

Berikut merupakan cerita rakyat luwu yang akan diangkat dalam bentuk media pembelajaran.

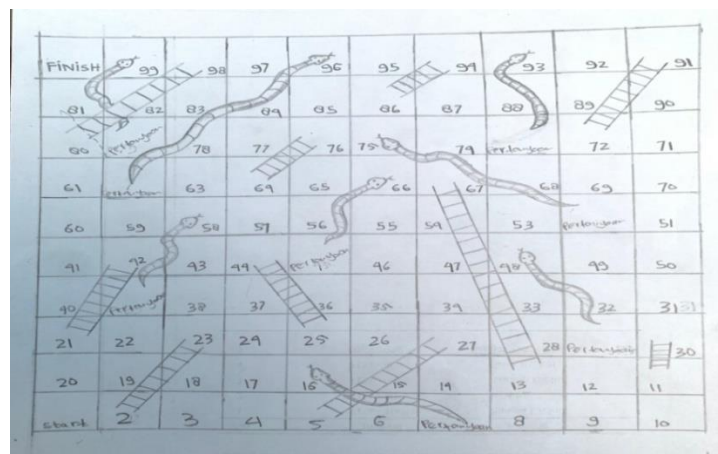
Gambar 4.6 Cerita Rakyat “Sawerigading”



c. Membuat desain awal media pembelajaran ular tangga

Berikut merupakan gambar desain awal media pembelajaran ular tangga.

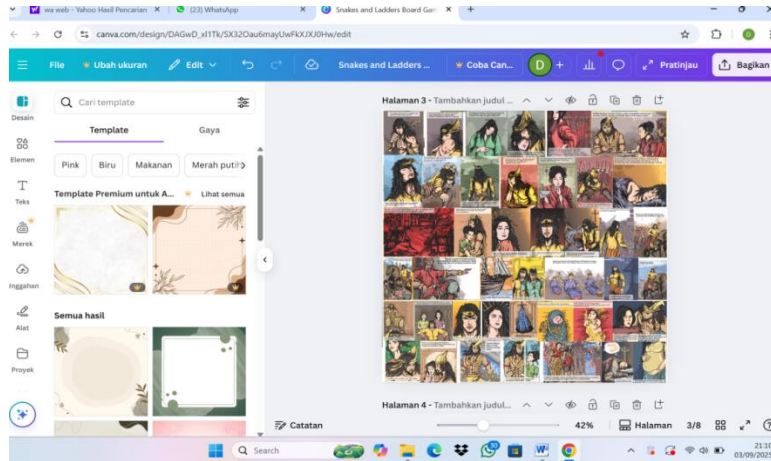
Gambar 4.7 Desain Awal



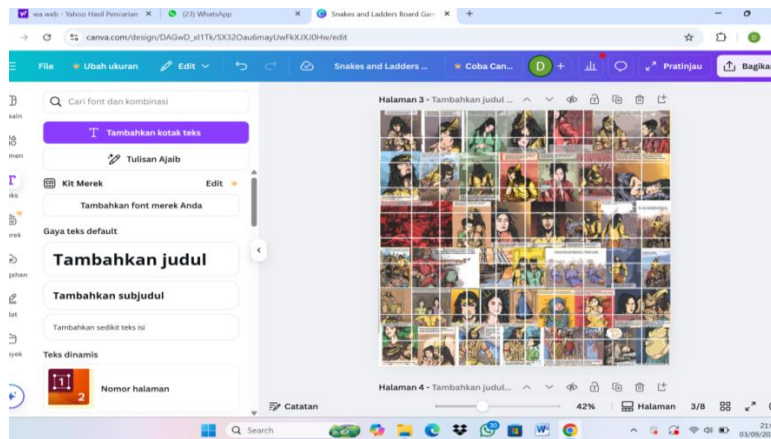
d. Langkah-langkah desain media pembelajaran ular tangga kearifan lokal

Berikut merupakan langkah-langkah dari desain media ular tangga kearifan lokal, dapat dilihat pada gambar di bawa ini.

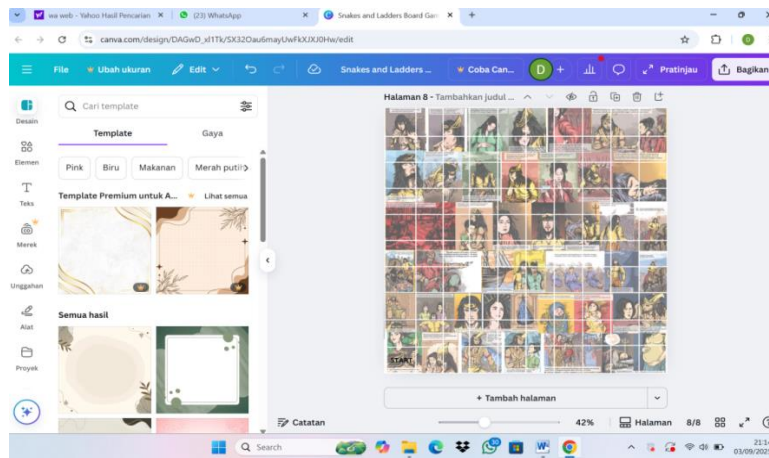
1. Menyusun ilustrasi gambar sesuai dengan alur cerita



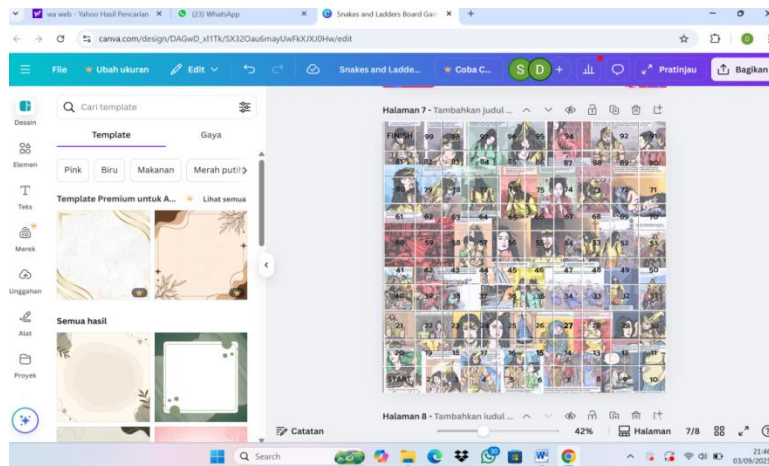
2. Setelah itu pemasangan garis



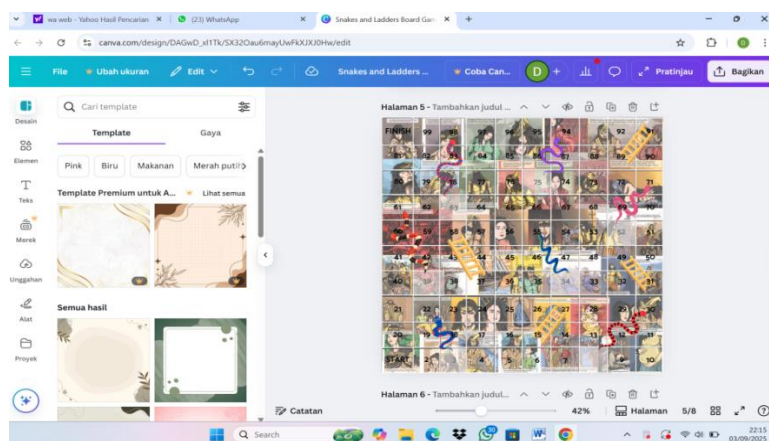
3. Pengaturan transparansi gambar latar belakang



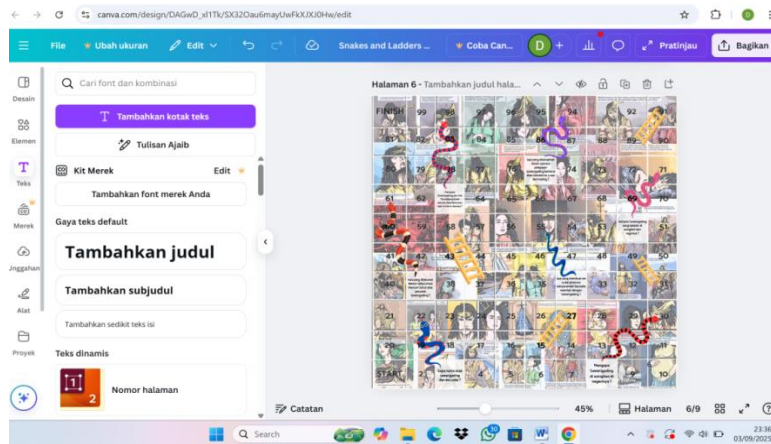
4. Penambahan nomor disetiap kotak



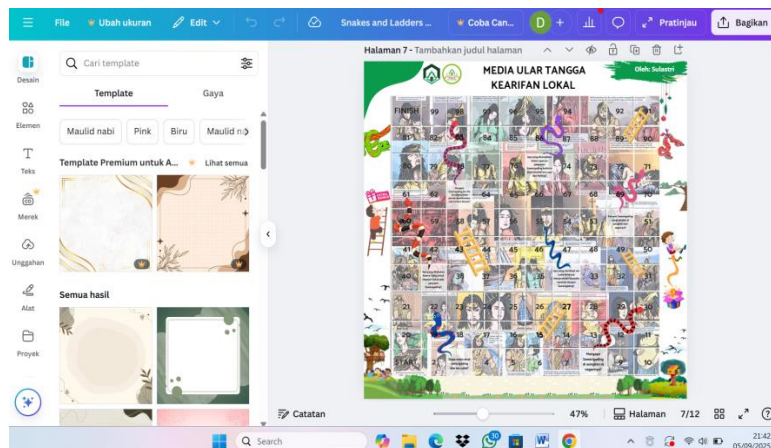
5. Penambahan gambar animasi ular dan tangga



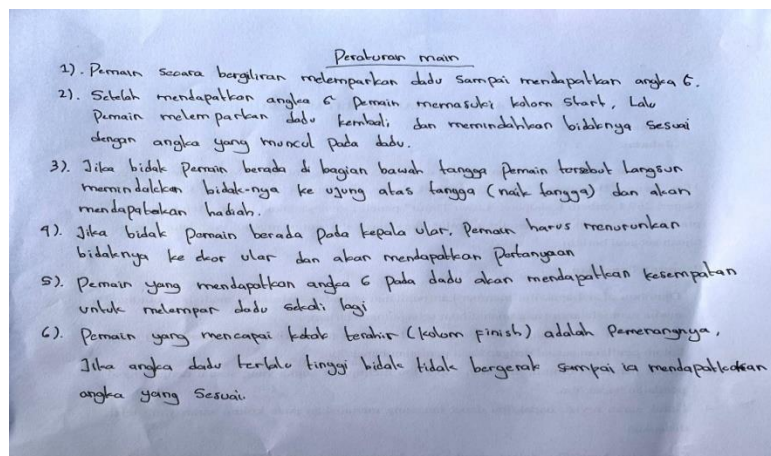
6. Menambahkan soal pertanyaan pada ekor ular sesuai dengan tujuan pembelajaran



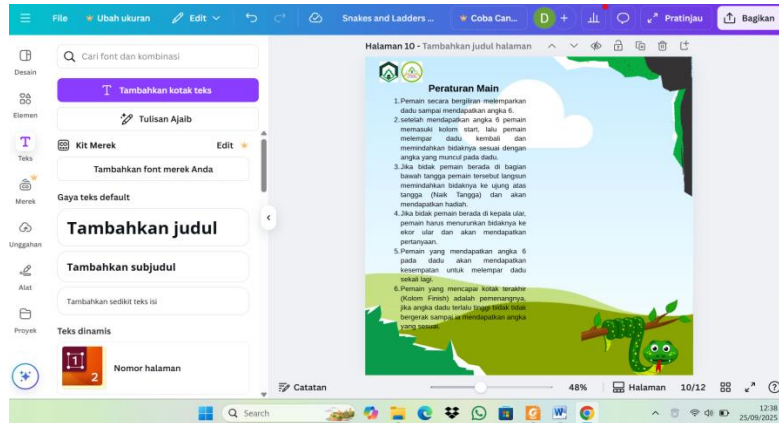
7. Menambahkan elemen-elemen yang menarik sebagai bingkai ular tangga



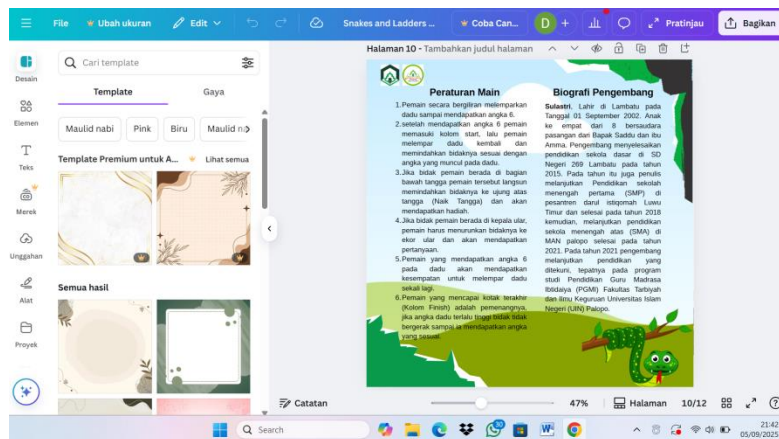
8. Membuat peraturan permainan



9. Memasukkan peraturan permainan pada halaman belakang media ular tangga



10. Menambahkan biografi pengembang media ular tangga kearifan lokal



3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini, media ular tangga kearifan lokal dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan serta mendapatkan kritik dan saran dari validator.

Ular tangga yang didesain akan dicetak berukuran 32,9 x 48,3cm. Pada tahap ini dihasilkan bentuk akhir media ular tangga kearifan lokal setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari validator. Penelitian media ular tangga kearifan

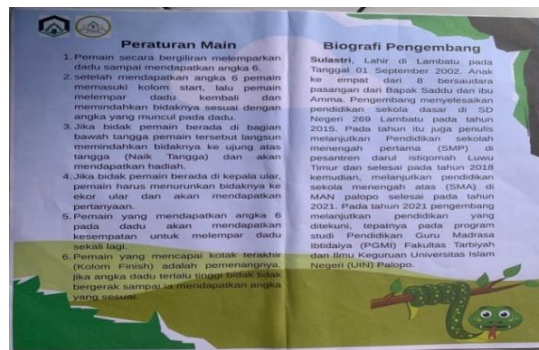
lokal dilakukan oleh tiga validator ahli. Berikut merupakan hasil desain sebelumnya.



Gambar 4.8 Media Ular Tangga Kearifan Lokal



Gambar 4.10 Alat Bantu Media Ular Tangga Kearifan Lokal



Gambar 4.9 Halaman Belakang Ular Tangga Kearifan Lokal.

a. Validasi Ahli

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi produk pengembangan oleh validator ahli, yang terdiri dari validator media, materi dan budaya. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun nama-nama validator dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3 Nama-Nama Pakar Validator Media Pembelajaran

Nama Validator	Ahli
Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.	Media
Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.	Materi
Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.	Budaya

Berdasarkan dari hasil uji validitas melalui tiga pakar ahli dalam melakukan beberapa revisi maka media ular tangga kearifan lokal sudah memenuhi syarat dan termaksud dalam kategori valid. Berikut merupakan hasil uji validitas media ular tangga yang dilakukan oleh para validator.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran oleh Para Ahli

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
1.	Ahli Media	33	40	82,5%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	30	36	83,33%	Sangat Valid
3.	Ahli Budaya	32	40	80%	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang tercantum pada Tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa media ular tangga kearifan lokal yang dikembangkan termaksud dalam kategori sangat valid, dengan perolehan skor validitas sebesar 82,5% dari ahli media, 83,33% dari ahli materi, dan 80% dari ahli budaya. Dari hasil validasi tersebut terdapat kritik dan saran terkait media ular tangga kearifan lokal yang harus diperhatikan agar memiliki kualitas yang lebih baik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid, selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari

produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 269 Lambatu yang berjumlah 16 orang 7 laki-laki dan 9 perempuan. Setelah diterapkannya media tersebut, maka akan diberikan angket praktikalitas kepada siswa dan guru agar mendapatkan hasil kepraktisan media ular tangga kearifan lokal yang selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi peneliti.

- a. Hasil Praktikalitas Media Ular Tanggal Kearifan Lokal oleh Siswa.

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Media oleh Siswa

No	Nama Siswa	Skor Perolehan	Presentase	Kategori
1.	WL	36	90%	Sangat Praktis
2.	LY	36	90%	Sangat Praktis
3.	JUL	33	82,5%	Sangat Praktis
4.	WLA	39	97,5%	Sangat Praktis
5.	ZT	36	90%	Sangat Praktis
6.	AM	36	90%	Sangat Praktis
7.	DL	37	92,5%	Sangat Praktis
8.	AH	39	97,5%	Sangat Praktis
9.	MA	36	90%	Sangat Praktis
10.	NF	34	85%	Sangat Praktis
11.	AA	36	90%	Sangat Praktis
12.	MM	35	87,5%	Sangat Praktis
13.	AAI	39	97,5%	Sangat Praktis
14.	MAA	39	97,5%	Sangat Praktis
15.	MRP	37	92,5%	Sangat Praktis
16.	ANA	38	95%	Sangat Praktis
	Jumlah	586	1.465%	
	Rata-Rata	-	91,56%	Sangat Praktis

b. Hasil Praktikalitas Media Ular Tangga Kearifan Lokal oleh Guru Kelas V.

Tabel 4.6 Hasil Praktikalitas Guru

No	Nama Guru	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
1.	Faula Fulandari Sunaryo, S.Pd.	33	36	91,66%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba oleh siswa dan guru kelas V SDN 269 Lambatu pada tabel 4.6 dan 4.7, produk hasil pengembangan berupa media ular tangga kearifan lokal mendapatkan respon yang baik dari siswa sehingga mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 91,56% begitupun dengan guru yang memberikan nilai kepraktisan sebesar 91,66%.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi *formatif* adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi *sumatif* dilakukan diakhir dari setiap tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Dalam penelitian kali ini, produk yang dikembangkan berupa media ular tangga kearifan lokal pada materi cerita rakyat sawerigading dan dinyatakan sangat valid oleh tim validator dan sangat praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh siswa kelas V SDN 269 lambatu dan guru kelas V SDN 269 Lambatu. Selain itu media ini juga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga media ular tangga kearifan lokal dapat digunakan dengan revisi kecil.

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Angket Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan Guru

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SDN 269 LAMBATU KABUPATEN LUWU TIMUR
(Angket untuk Siswa Kelas V SDN 269 Lambatu)

Nama :

Pengantar :
Kepada adik-adik kelas V yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal, khususnya dalam konteks pelajaran cerita rakyat di sekolah dasar. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk :
1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda centang (✓) untuk jawaban yang dipilih.

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.	✓			
2.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja.	✓			

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SDN 269 LAMBATU KABUPATEN LUWU TIMUR
(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas V SDN 269 Lambatu)

No.	Pertanyaan
1.	Media pembelajaran apa saat ini yang sering digunakan dikelas untuk mendukung pembelajaran, terutama pada materi cerita rakyat?
2.	Bagaimana minat siswa terhadap materi cerita rakyat, apakah materi tersebut dianggap menarik atau tidak?
3.	Apakah media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar?
4.	Apakah tantangan utama yang dihadapi dalam mengajarkan materi cerita rakyat?
5.	Solusi apa yang diterapkan untuk mengatasi kendala pada media pembelajaran?
6.	Sejauh mana media pembelajaran tersebut membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
7.	Media pembelajaran seperti apa yang diperlukan sangat dibutuhkan di sekolah ini?
8.	Apakah ada jenis media tertentu yang diinginkan untuk menambah daya tarik siswa untuk semangat belajar dikelas pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat?
9.	Tugas seperti apa yang anda berikan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat?
10.	Apa harapan anda terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga di kelas V SDN 269 Lambatu?

*Media belajar yang bisa digunakan?
Media pembelajaran, Cerita rakyat?
Kendala guru media pembelajaran
Media Cerita Rakyat!*

3.	Saya lebih suka metode belajar yang melibatkan aktivitas dan partisipasi.				
4.	Saya lebih senang belajar dengan media pembelajaran yang berbentuk permainan.				
5.	Saya lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk permainan.				
6.	Saya merasa media pembelajaran permainan membantu meningkatkan pemahaman saya.				
7.	Saya lebih suka materi pembelajaran dalam bentuk media bermain, dan media gambar.				
8.	Saya lebih mudah memahami materi jika penyajiannya jelas dan terstruktur.				
9.	Saya sering merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah.				
10.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga.				
11.	Saya sering mengalami kesulitan memahami materi tentang keragaman budaya lokal.				
12.	Saya ingin ada media pembelajaran yang membantu saya memahami materi lebih mudah.				

Keterangan Skala Penelitian :
1. Tidak Sesuai
2. Kurang Sesuai
3. Sesuai
4. Sangat Sesuai

Tabel 4.8 Kritik dan Saran dari Validator Ahli

Validator Ahli

Kritik dan Saran

Validator Media:

Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

TABEL PENILAIAN

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa.				✓
		2. Kesesuaian gambar dan warna dalam media pembelajaran.				✓
		3. Kemeranian desain gambar karakter.				✓
		4. Bentuk, model, dan ukuran huruf dan angka yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				✓
2.	Kesesuaian	5. Kesesuaian durasi main siswa terhadap media pembelajaran			✓	
		6. Kesesuaian soal pertanyaan pada ekor ular		✓		
		7. Kesesuaian tata letak animasi, ketepatan pemilihan animasi dan penempatan animasi.				✓
3.	Kelayakan penyajian	8. Media pembelajaran yang digunakan menarik dan mudah di bawah kemana-mana				✓
		9. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.			✓	
		10. Kemudahan penggunaan media pembelajaran ular tangga				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

1. Gambar latar belakang lebih transparan
 2. Perabot di simpan di bagian belakang
 3. Butir no. 6 diperbaiki kembali teramat pada ular tangganya, dibuat dalam bentuk pertanyaan
 4. Bingkai ular tangganya dibuat lebih menarik dan berwarna.

Validator Materi:

Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan isi	1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
		2. Keakuratan konsep dan penjelasan materi cerita rakyat sawerigading pada media pembelajaran ular tangga.				✓
		3. Keakuratan isi media.				✓
		4. Lisian Contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah.				✓
		5. Materi sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
		6. Materi yang disajikan sesuai gambar/ilustrasi dengan cerita sawerigading				✓
2.	Kelayakan penyajian	7. Materi yang disajikan kesempurnaan penyampaian dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi.				✓
		8. Materi yang disajikan mencerminkan mata Pelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat sawerigading.				✓
3.	Kemudahan pemahaman materi	9. Materi yang disajikan ditpas dipahami dengan baik oleh siswa.				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Revisi dan catat!

Validator Budaya:
Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian budaya	1. Kesesuaian isi media dengan nilai budaya lokal (Sawerigading).				✓
		2. Keaslian cerita yang digunakan sesuai dengan sumber budaya.				✓
		3. Kesesuaian bahasa dan istilah dengan konteks budaya lokal.				✓
		4. Menumbuhkan sikap apresiasi terhadap budaya daerah.			✓	
		5. Akurasi penyajian tokoh, simbol, dan peristiwa budaya.				✓
2.	Kelayakan budaya dalam pendidikan	6. Relevansi media ular-tangga dengan tujuan pelestarian budaya lokal.				✓
		7. Botani Media ular-tangga untuk menanamkan nilai kearifan lokal.				✓
		8. Desain Media ular-tangga dalam meningkatkan minat belajar budaya.				✓
		9. Terdapat nilai edukatif yang terkandung dalam cerita rakyat sawerigading.				✓
		10. Kemudahan siswa memahami pesan budaya dari media ular tangga.				✓

revisi

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Revisi: Sansi Sufahy
- Kuesi: Cerita Sawerigading
- Media yang digunakan menunjukkan peran masyarakat budaya, dan kerjasama lintas

Tabel 4.9 Hasil Revisi Media Ular Tangga Kearifan Lokal

Media Sebelum Revisi

Media Setelah Revisi



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat sawerigading. Media tersebut adalah media ular tangga berbasis kearifan lokal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran serta hasil uji coba penelitian.

Tahap awal pada penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media, kemudian mendesain rancangan media, setelah itu pengembangan media dan menguji kevalidan media kepada validator ahli sebelum diimplementasikan, setelah media valid kemudian dilakukan implementasi media sekaligus untuk mengetahui kepraktisan media dan diakhiri dengan evaluasi.

Berikut merupakan kegiatan peneliti mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai pada tahap kepraktisan media pembelajaran ular tangga kearifan lokal.

1. *Analyze* Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat.

Tahap ini, peneliti melakukan tiga tahap analisis yang merupakan analisis siswa, analisis guru, dan analisis tujuan pembelajaran.

Hasil angket kebutuhan siswa diperoleh temuan bahwa seluruh responden (100%) menyatakan lebih senang belajar dengan media berbasis permainan. Para siswa juga merasa lebih mudah mengingat serta memahami materi apabila

disajikan dalam bentuk permainan, khususnya ular tangga. Temuan ini menunjukkan bahwa karakteristik belajar siswa sekolah dasar sangat dekat dengan aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa, tetapi harus dibangun sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, permainan ular tangga menjadi sarana yang memungkinkan siswa untuk aktif membangun pemahamannya terhadap materi cerita rakyat melalui interaksi, kolaborasi, dan pengalaman bermain.

Hasil wawancara dengan guru menguatkan temuan di atas. Guru mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih sangat terbatas, didominasi oleh buku cetak, dan belum memanfaatkan media inovatif. Guru juga menyatakan bahwa siswa sebenarnya memiliki minat besar terhadap cerita rakyat, tetapi sering merasa bosan karena materi disajikan secara naratif panjang tanpa media pendukung. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dan metode pembelajaran yang digunakan guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media inovatif yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut. Perspektif teori kearifan lokal, penggunaan cerita rakyat dalam media pembelajaran bukan hanya menyampaikan materi bahasa, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat setempat. Dengan demikian, media ular tangga berbasis cerita rakyat dapat berfungsi ganda, seperti meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat identitas budaya siswa.

Permainan ular tangga memiliki karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar. Permainan ini sederhana, mudah dimainkan, dan bersifat kompetitif sekaligus kolaboratif. Menurut teori tentang permainan ular tangga dalam pendidikan, media ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat pedagogis untuk mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Permainan ular tangga dimodifikasi untuk memuat muatan cerita rakyat sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan sekaligus memahami isi cerita.

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam penelitian mencakup kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menafsirkan unsur-unsur cerita rakyat serta menyajikannya dalam bentuk lisan maupun tulisan. Tujuan ini dalam pandangan konstruktivisme menghendaki pembelajaran berbasis aktivitas bermakna serta mendukung penguatan kearifan lokal sebagaimana ditegaskan bahwa pendidikan berbasis budaya dapat memperkuat identitas bangsa.⁵³

2. *Desain and Development* Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat.

a. Tahap Perancangan (desain)

Tahap desain dan perancangan adalah tahap penting dalam model pengembangan dalam produk dengan tujuan untuk mengubah hasil analisis kebutuhan menjadi sebuah rencana yang disusun dengan baik dan siap diimplementasikan.⁵⁴ Pada tahap perancangan, peneliti melakukan serangkaian

⁵³ H A R Tilaar, 'Dalam Merespon Tantangan Globalisasi', 2004.

⁵⁴ Riska Lestari, Edhy Rustan, and Nilam Permatasari Munir, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual Untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar Pendahuluan', 12.4 (2024), pp. 197–210.

langkah sistematis untuk menghasilkan desain media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi: (1) mencari dan menentukan teks cerita rakyat yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V sekolah dasar; (2) membuat ilustrasi gambar yang menggambarkan alur peristiwa dalam cerita rakyat sehingga memudahkan siswa memahami isi cerita melalui representasi visual; dan (3) mendesain papan permainan ular tangga dengan 100 kotak bernomor, lengkap dengan tangga, ular, serta penyisipan soal atau aktivitas pembelajaran pada kotak tertentu.

Hasil desain ini mencerminkan prinsip teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media pembelajaran yang dirancang berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif, berinteraksi, serta menemukan pengetahuan melalui proses bermain.⁵⁵ Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah dari guru ke siswa, tetapi memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman yang menyenangkan.

Dari perspektif kearifan lokal, pemilihan cerita rakyat sebagai konten utama media merupakan bentuk integrasi nilai budaya ke dalam pembelajaran. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai moral, sosial, dan budaya yang sesuai dengan kehidupan masyarakat setempat. Hal ini sejalan dengan pandangan Tilaar yang menegaskan bahwa pendidikan berbasis budaya lokal mampu memperkuat identitas bangsa

⁵⁵ Mirnawati Mirnawati Nuraisyah Nuraisyah, Bungawati Bungawati, 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar', 8 (2024), pp. 33–39.

sekaligus membangun karakter peserta didik. Dengan demikian, media ular tangga yang dirancang tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan nilai-nilai karakter.

Selain itu, perancangan media ini juga berlandaskan pada teori permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan papan tradisional yang berasal dari India dengan nama *Moksha Patam*. Pada awalnya permainan ini digunakan sebagai sarana pendidikan moral dan spiritual, di mana tangga melambangkan kebajikan sedangkan ular melambangkan kesalahan. Dalam konteks pembelajaran, filosofi tersebut relevan dengan proses belajar yang penuh tantangan: keberhasilan akan membawa siswa naik lebih cepat, sedangkan kesalahan akan menjadi hambatan yang harus diatasi.

Sebagai permainan sederhana yang terdiri atas papan, dadu, dan bidak, ular tangga memiliki aturan yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Karakteristik ini menjadikan permainan ular tangga efektif sebagai media pembelajaran karena mampu menggabungkan aspek hiburan dengan aspek edukasi. Dengan penambahan konten cerita rakyat pada kotak-kotak tertentu, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis untuk melatih keterampilan kognitif, menumbuhkan nilai-nilai afektif, serta mengembangkan sikap sosial seperti sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab.

b. Tahap Pengembangan (Development)

Pengembangan merupakan rencana yang bersifat konseptual menjadi produk yang bersifat nyata dan fungsional. Media pembelajaran yang sudah

dikembangkan kemudian divalidasi terlebih dahulu dan diuji kevalidannya oleh validator ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media sebelum diimplementasikan di sekolah.⁵⁶ Validasi dilakukan oleh tiga orang validator yakni; (1) Validator media memperoleh hasil 82,5% kategori “Sangat Valid”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa, media pembelajaran telah berbentuk permainan. Hasil penelitian menguatkan teori konstruktivisme yang mengatakan peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna, alisisnya adalah siswa bermain mendapatkan pengalaman belajar melalui permainan tersebut.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Tesa Hartianti, Rosari Lake, dan Dian Anggraini yang menunjukkan validitas dari media atau produk yang dihasilkan; (2) Validator materi memperoleh hasil 83,33% kategori “Sangat Valid”. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang dihasilkan telah sesuai dengan kebututuhan siswa. Hasil penelitianan menguatkan teori konstruktivisme yang mengatakan peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna, analisisnya materi cerita rakyat “Sawerigading” mengandung unsur-unsur budaya, nilai, dan kearifan lokal yang sangat cocok dijadikan bahan refleksi serta pembelajaran aktif oleh siswa.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Tesa Hartianti, Rosari Lake, dan Dian Anggraini yang menunjukkan validitas dari materi yang dihasilkan; (3) Validator budaya memperoleh hasil 80% kategori “Valid”. Hal

⁵⁶ Silvina Firman, Andrianto, ‘Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji’, 7.1 (2021), pp. 50–53, doi:10.30653/003.202171.153.

tersebut menunjukkan bahwa budaya telah sesuai dengan kebutuhan siswa.⁵⁷ Hasil penelitian menguatkan teori konstruktivisme, membangun pengetahuan melalui pengalaman budaya seperti siri' (harga diri), keberanian, dan kepemimpinan.

3. *Implementation* Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat.

Media ular tangga kearifan lokal pada materi cerita rakyat telah divalidasi oleh tiga orang validator ahli, selanjutnya diujicobakan pada kelas V SDN 269 Lambatu untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Pada saat uji coba media ini terdapat 16 siswa dan 1 guru kelas V SDN 269 Lambatu yang akan menjadi validator terhadap media yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba media ular tangga kearifan lokal mendapatkan respon yang baik dari siswa sehingga memperoleh hasil 91,56% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan begitupun dengan guru yang memperoleh hasil 91,66% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Tesa HartiS anti dan Rosari Lake yang menunjukkan media atau produk yang dikembangkan memperoleh hasil “Sangat Praktis”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil penelitian menggunakan teori permainan ular tangga yang dimainkan oleh 2-4 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, adapun hasil implementasi dari uji coba terbatas yakni;

⁵⁷ Tesa Hartianti and others, ‘Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kaliamntan Barat Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN 3 Pontianak Tenggara’, *Journal on Education*, 6.1 (2023), pp. 3650–62, doi:10.31004/joe.v6i1.3463.

1) Media mudah digunakan dalam pembelajaran; 2) Petunjuk atau peraturan main jelas dan mudah dipahami; 3) Pembelajaran menjadi menyenangkan.

4. *Evaluation* Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat.

Tahap akhir dari model *ADDIE* ini yaitu tahap evaluasi yang berfungsi untuk menilai kualitas keseluruhan media pembelajaran yang telah dikembangkan, baik dari aspek kevalidan, kepraktisan dan kemanfaatan dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan disetiap tahap pengembangan, dari analisis kebutuhan, perancangan, hingga tahap pengembangan produk. Tujuan dari evaluasi ini untuk memastikan bahwa setiap tahap pengembangan sesuai dengan rencana serta menghasilkan produk tepat sasaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Prof. Dr. Sugiyono yaitu evaluasi dilakukan selama proses pengembangan untuk memperbaiki produk.⁵⁸

Tahap evaluasi analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal memiliki landasan kebutuhan yang sangat kuat baik dari sisi siswa, guru, maupun tujuan pembelajaran. Hasil angket analisis kebutuhan siswa yang mencapai 100% ketertarikan terhadap media berbasis permainan menegaskan bahwa karakteristik belajar siswa sekolah dasar sangat dekat dengan dunia bermain. Hal ini menunjukkan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan tahap perkembangan kognitif dan psikososial siswa. Hasil wawancara guru, keterbatasan penggunaan media inovatif dan dominasi metode konvensional menjadi masalah nyata dalam pembelajaran cerita rakyat.

⁵⁸ Ii, Penelitian, and Pengembangan, 'Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan. (Alfabeta, CV, 2019), H. 752. Ibid, 753. 22'.

Kesenjangan antara minat siswa dan strategi pembelajaran guru berhasil diidentifikasi dengan jelas pada tahap ini. Oleh karena itu, analisis ini sesuai dengan memetakan masalah pembelajaran dan merumuskan solusi yang relevan.

Tahap evaluasi perancangan media menunjukkan perencanaan yang matang dan sistematis. Penentuan cerita rakyat yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, penggunaan ilustrasi visual, serta desain papan permainan ular tangga dengan muatan soal merupakan langkah yang tepat untuk mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual.

Tahap evaluasi pengembangan menunjukkan bahwa media yang dirancang berhasil diwujudkan menjadi produk yang nyata, dan fungsional. Adapun hasil validasi dari tiga validator, validasi media memperoleh nilai (82,5%) dan materi memperoleh nilai (83,33%) dengan kategori “Sangat Valid” menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Validasi budaya memperoleh nilai (80%) dengan kategori “Valid” mempertegas bahwa nilai-nilai kearifan lokal yang diintegrasikan, seperti siri’, keberanian, dan kepemimpinan, telah sesuai dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

Tahap evaluasi implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis dalam konteks pembelajaran. Hasil uji coba terbatas di kelas V SDN 269 Lambatu kabupaten luwu timur memperlihatkan respon yang sangat positif dari siswa (91,56%) dan guru (91,66%) dengan kategori “Sangat Praktis”. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki petunjuk

permainan yang jelas, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media ini berhasil mengubah pembelajaran cerita rakyat yang sebelumnya cenderung membosankan menjadi aktivitas yang interaktif dan bermakna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat kelas V SDN 269 Lambatu kabupaten luwu timur yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut;

1. Hasil analisis kebutuhan siswa, hasil wawancara guru, serta kajian teori, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat 100% sangat dibutuhkan. Siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap media berbasis permainan karena dianggap lebih memudahkan pemahaman materi. Guru juga menyadari keterbatasan media yang digunakan di kelas dan perlunya inovasi, terutama dalam penyajian cerita rakyat yang selama ini cenderung monoton.
2. Tahap Perancangan (desain) dan Pengembangan Media Pembelajaran (Development); (1) Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal secara sistematis, mulai dari pemilihan cerita rakyat, pembuatan ilustrasi visual, hingga desain papan permainan yang berisi soal dan aktivitas belajar. Desain ini mencerminkan penerapan teori konstruktivisme karena memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman bermain yang bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media yang dirancang berfungsi sebagai sarana edukatif yang menggabungkan aspek hiburan, budaya, dan pembentukan karakter

siswa; (2) Pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang divalidasi oleh tiga validator ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan kategori sangat valid hingga valid; (a) Validator media memberikan skor 82,5% (Sangat Valid), menegaskan bahwa bentuk permainan telah sesuai kebutuhan dan mendukung pembelajaran berbasis pengalaman; (b) Validator materi memberikan skor 83,33% (Sangat Valid), menunjukkan bahwa materi cerita rakyat yang digunakan relevan, kaya nilai budaya, dan mendukung pembelajaran aktif; (c) Validator budaya memberikan skor 80% (Valid), membuktikan bahwa nilai-nilai budaya lokal seperti siri', keberanian, dan kepemimpinan telah terintegrasi dengan baik.

3. Hasil uji coba kepraktisan yang dilakukan pada siswa dan guru kelas V SDN 269 Lambatu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal sangat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari 16 siswa yang terlibat, media memperoleh skor 91,56% (Sangat Praktis), sedangkan guru memberikan skor 91,66% (Sangat Praktis). Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kebutuhan pengguna, mudah dioperasikan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Implementasi media dikelas menunjukkan beberapa kelebihan yakni; (1) Media mudah digunakan oleh siswa maupun guru; (2) Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami; (3) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

4. Hasil evaluasi pada setiap tahap; 1) Analisis kebutuhan, pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal memiliki landasan yang sangat kuat. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket siswa dengan tingkat

ketertarikan 100% terhadap media berbasis permainan serta temuan adanya keterbatasan media inovatif dalam pembelajaran cerita rakyat; 2) Tahap perancangan, media dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar melalui pemilihan cerita rakyat, ilustrasi visual, serta desain permainan ular tangga yang mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual; 3) Tahap pengembangan, media dinyatakan layak digunakan dengan hasil validasi media sebesar 82,5% dan validasi materi sebesar 83,33% yang termasuk kategori Sangat Valid, serta validasi budaya sebesar 80% dengan kategori Valid.; 4) Tahap implementasi, media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dibuktikan melalui uji coba terbatas yang menunjukkan respons sangat positif dari siswa memperoleh skor 91,56% dan dari guru skor 91,66%, yang keduanya berada pada kategori “Sangat Praktis”. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mampu memenuhi kebutuhan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ular tangga kearifan lokal dapat dijadikan referensi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif pada materi lain agar siswa tidak merasa cepar bosan.

2. Penelitian ini hanya sampai ke tahap kevalidan dan kepraktisan, kekurangan tersebut dapat dijadikan rujukan kepada penelitian selanjutnya untuk dapat dilanjutkan sampai tahap keefektifan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Mustika. "Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)." *An-Nisa* 15, No. 1 (2022): 1–8. <https://doi.org/10.30863/An.V15i1.3315>.
- Ahmadi, Mahmud, Sekar Dwi Ardianti, Ika Ari Pratiwi, Informasi Artikel, Mahmud Ahmadi, Universitas Muria Kudus, and others, 'Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus', 2.1 (2021), pp. 1–6, doi:10.29303/prospek.v2i1.55
- Affandi, Lalu Hamdian, and Heri Setiawan, 'Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape', 2022
- Baiquni, Imam. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jkpm* 01, No. 02 (2016): 193–203.
- Basyir, Muhammad Syaikhul, Aqimi Dinana, And Aulia Diana Devi. "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel Dan Robert M. Gagne Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, No. 1 (2022): 89–100. <https://doi.org/10.14421/Jpm.2022.71.12>.
- Budiyanti, Nunik, And Ratna Diah Utami. "Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Digital." *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5, No. 1 (2024): 109–20.
- Darisma, Nuryani Siti I , Wayan Midhio, Triyoga Budi Prasetyo. "Aktualisasi Nilai-Nilai Tradisi Nyadran Sebagai Kearifan Lokal Dalam Membangun Budaya Damai Di Giyanti, Wonosobo The Actualization Of Nyadran Tradition As Local Genius In Peace Culture Building In Giyanti, Wonosobo." *Jurnal Prodi Damai Dan Resolusi Konflik* 4 (2018): 21–44.
- Elektro, S Pendidikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Teknik Elektro, And Universitas Negeri Surabaya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Visual Basic Untuk Mengajar Teknik Pemrograman Di Kelas X Teknik Elektronika Smk Negeri 1 Sidoarjo Mochamad Riduwan I Gusti Putu Asto Buditjahjanto', 2010, Pp. 863–69
- Fajarini, Ulfah. "Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter." *Socio-Didaktika: Social Science Education Journal* 1, No. 2 (2014): 123–30. <https://doi.org/10.15408/Sd.V1i2.1225>.
- Fatimah, Waddi, Abdul Malik Iskandar, Perawati Bte Abustang, And Mika Silva Rosarti. "Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi." *Jurnal Basicedu* 6, No. 6 (2022): 9324–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i6.3287>.

- Firman, Andrianto, Silvina. ‘Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji’ 7, no. 1 (2021): 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>.
- Hartianti, Tesa, Siti Halidjah, Asmayani Salimi, Hery Kresnadi, And Rio Pranata. “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Kaliamntan Barat Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN 3 Pontianak Tenggara.” *Journal On Education* 6, No. 1 (2023): 3650–62. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i1.3463>.
- Huda, Miftahul, Ach Fawaid, And Slamet Slamet. “Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran.” *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, No. 4 (July 16, 2023): 64–72. <https://doi.org/10.51903/Pendekar.V1i4.291>.
- Sugiyono, Pengertian Penelitian, dan Pengembangan, Metode Penelitian Pendidikan. (Alfabeta, CV, 2019), H. 752. Ibid, 753. 22’, 2019, 22–58.
- Jelita, Mimi, Lucky Ramadhan, Riski Pratama, Andy, Fadhilla Yusri, And Linda Yarni. “Teori Belajar Behavioristik.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 404–11.
- Kaso, Nurdin, Subhan Subhan, Dodi Ilham, And Nurul Aswar. “Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Palopo.” *Madaniya* 2, No. 2 (2021): 152–67. <https://doi.org/10.53696/27214834.68>.
- Kementerian Agama RI, Al-Qur’an Dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), H. 364-365.
- Kurniawati, Juliana, And Siti Baroroh. “Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu.” *Jurnal Komunikator* 8, No. 2 (2016): 51–66.
- Kusumawati, Indah Tri, Joko Soebagyo, And Ishaq Nuriadin. “Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme.” *JURNAL Mathedu* 5, No. 1 (2022): 13–18.
- Lake, Angelina C. O. Rosari, Hilari Fridolin Lipikuni, And Konradus Silvester Jenahut. “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa.” *Cakrawala Indonesia* 8, No. 1 (2023): 1–10. <https://doi.org/10.55678/Jci.V8i1.872>.
- Lubis, Syamsidah. “Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, No. 12 (2022): 1121–26.


- Lestari, Riska, Edhy Rustan, and Nilam Permatasari Munir. 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual Untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar Pendahuluan' 12, no. 4 (2024): 197–210.
- Masgumelar, Ndaru Kukuh. "Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran," No. 2 (2021): 49–57.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, And Opan Arifudin. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia* 2, No. 2 (2021): 173–79. <https://doi.org/10.57171/Jt.V2i2.303>.
- Mcgill, Tanya, And Samantha Bax. "Learning IT." *International Journal Of Information And Communication Technology Education* 1, No. 3 (2005): 36–46. <https://doi.org/10.4018/Jicte.2005070103>.
- Muharram, "Merdeka Belajar Dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget | TSAQOFAH." Accessed December 30, 2024. <https://ejournal.yasin-alsys.org/tsaqofah/article/view/834>.
- Mufarikha, Mufarikha, And Susi Darihastining. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 1, No. 2 (2022): 30–53. <https://doi.org/10.55606/Mateandrau.V1i2.106>.
- Mursyidi, Wathroh. "Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional." *Almarhalah* 3, No. 1 (2020): 33–38. <https://doi.org/10.38153/Almarhalah.V3i1.30>.
- Njatrijani, Rinitami. "3580-10649-3-Pb." *Gema Keadilan* 5, No. September (2018): 16–31.
- Nugrahani, Rahina, And Jurusan Seni Rupa. "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, No. 1 (2017): 35–44.
- Nurhadi. "Transformasi Teori Kognitivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, No. 1 (2020): 16–34.
- Nuraisyah Nuraisyah, Bungawati Bungawati, Mirnawati Mirnawati. 'Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar' 8 (2024): 33–39.
- Pahliwandari, Rovi. "Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan" 5, No. 2 (2016).

- Perni, Ni Nyoman. "Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, No. 2 (2019): 105. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>.
- Purnawan, Purnawan, And Dian Hidayati. "Pelatihan Dan Penerapan E-Learning Dan M-Learning Di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman." *Surya Abdimas* 5, No. 1 (2021): 41–46. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>.
- Qodri, Abd. "Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Presentasi Belajar Siswa Abd." *Jurnal Pedagogik* 04, No. 02 (2017): 188–202.
- Rahman, Monalisa. "Penerapan Teori Kognitivisme Dalam Proses Pembelajaran." *Open Science Framework*, May 31, 2021.
- Rusli, "Refleksi Teori Belajar Behavioristik Dalam Perspektif Islam, Jurnal Pencerahan." Accessed December 30, 2024.
- Sadita, Syofia Engla, Shinta Syafitri, Desyandri, And Jamaris. "Analisis Dan Implementasi Pendidikan Dasar Sebagai Proses Pewarisan Budaya." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 2 (2024): 7190–97.
- Saleh, Syafira Sahara, Azizah Febryani Nasution, And Dayang Lidya Fitriah. "Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Monopoli Matematika (Moka) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif." *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, No. 2 (2023): 106–12. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i2.778>.
- Santika. "Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bali Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 1349–58.
- Setiawan, Iyan, And Sri Mulyati. "Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, No. 2 (2020): 121. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>.
- Shahbana, Elvia Baby, Fiqh Kautsar Farizqi, And Rachmat Satria. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran." *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9, No. 1 (March 26, 2020): 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>.
- Sugrah, Nurfatimah Ugha. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains." *Humanika* 19, No. 2 (2020): 121–38. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.
- Sumantri, Budi Agus, And Nurul Ahmad. "Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, No. 2 (2019): 1–18.

- Supardan, H. Dadang. “Teori Dan Pratik Pendekatan Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Edunomic* 4 No.1, No. 1 (2016): 1–15.
- Suparlan, Suparlan. “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.” *Islamika* 1, No. 2 (July 31, 2019): 79–88.
- Susanti, Zulfiana Affrida, And Eni Fariyatul Fahyuni. “Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran.” *Umsida* 1, No. 1 (2020): 1–17.
- Sukmawaty, Reski Maulida Hikman, Nursyamsi, ‘Penerapan Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar’, 4.3 (2024), pp. 450–61
- Tilaar, H A R, ‘Dalam Merespon Tantangan Globalisasi’, 2004
- Trisnasasti, Ajeng, ‘Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Cerita Rakyat Nusantara’, 2021
- Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1728>.
- Wulandari, Rizqi, And Ratih Asmarani. “Pengembangan Media Pop_Up Book Pada Materi Metamorfosis Kelas IV Sekolah Dasar.” *IJPSE : Indonesian Journal Of Primary Science Education* 3, No. 2 (2023): 36–43. <https://doi.org/10.33752/Ijpse.V3i2.2861>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN
TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Soekarno Hatta, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan
 No. Telp. 0812 3457 7756 Website : www.dpmpmsp.luwutimur.go.id
 email : dpmpmsp@luwutimurkab.go.id

Malili, 02 Juni 2025

Nomor : 500.16.7.2/123/PEN/DPMPMSP-LT/VI/2025 Kepada Yth. Kepala SDN 269 Lambatu
 Lampiran : - Di-
 Perihal : **izin Penelitian** Kabupaten Luwu Timur

Berdasarkan Surat Rekomendasi Tim Teknis Tanggal 02 Juni 2025 Nomor : 123/DPMPMSP/VI/2025, tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : **SULASTRI**
 Alamat : Ds. Loeha, Kec. Towuti
 Tempat / Tgl Lahir : Lambatu, 01 September 2002
 Pekerjaan : Mahasiswi
 Nomor Telepon : 085397999350
 Nomor Induk Mahasiswa : 2102050043
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Lembaga : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**
 Bermaksud melakukan Penelitian di daerah/Instansi Bapak/Ibu sebagai syarat penyusunan skripsi dengan Judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SD NEGERI 269 LAMBATU KABUPATEN LUWU TIMUR"


Mulai : 02 Juni 2025 s.d. 02 Agustus 2025

Sehubungan hal tersebut di atas, pada prinsipnya Pemkab Luwu Timur dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Menaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta mengindahkan adat istiadat Daerah setempat.
2. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil "Laporan Kegiatan" selambat-lambatnya 7 (tujuh) hari setelah kegiatan dilaksanakan kepada Bupati Luwu Timur Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Luwu Timur.
3. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak menaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian disampaikan untuk diketahui.

a.n Bupati Luwu Timur
 PIt. Kepala DPMPMSP



ABDUL WAHID RAHIM SANGKA, SP., M.Si
 Pangkat : Pembina Utama Muda (IV.c)
 Nip : 19690126 199803 1 004

Tembusan :

1. Bupati Luwu Timur (sebagai Laporan) di Malili;
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik di Malili;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan di Malili;
4. Rektor **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO** di Tempat.

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 DPMPMSP
 KABUPATEN LUWU TIMUR

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 269 LAMBATU

Alamat: Jl. Pendidikan, ds Loeha, kec. Towuti. Email: sdn269lambatu@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

Nomor : 421.2/034/SDN269-LBT/M/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HJ. Nahsang, S.Ag
NIP : 19730217 200701 2 011
Jabatan : Kepala Sekolah UPT SD Negeri 269 Lambatu

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama :Sulastri
NIM :2102050043
Asal Perguruan Tinggi :IAIN Palopo
Jurusan :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas :Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melakukan penetian di sekolah SDN 269 Lambatu mulai 02 juni s/d 02 agustus 2025 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Nilai Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Lambatu, 07 Juli 2025

Kepala UPT SDN 269 Lambatu



HJ. NAHSANG, S.Ag

NIP. 19730217 200701 2 011

Lampiran 3 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KEARIFAN LOKAL PADA
MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SDN 269 LAMBATU
KABUPATEN LUWU TIMUR**

(Angket untuk Siswa Kelas V SDN 269 Lambatu)

Nama : Lur-hFiyya

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas V yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal, khususnya dalam konteks pelajaran cerita rakyat di sekolah dasar. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda centang (✓) untuk jawaban yang dipilih.

No.	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Saya menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.				✓
2.	Saya lebih suka belajar menggunakan media yang melibatkan aktivitas dan partisipasi.				✓

3.	Saya lebih senang belajar dengan media pembelajaran yang berbentuk permainan.				✓
4.	Saya lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk permainan.				✓
5.	Saya merasa media pembelajaran permainan membantu meningkatkan pemahaman saya.				✓
6.	Saya lebih memahami materi pembelajaran dalam bentuk media bermain dan media gambar.				✓
7.	Saya lebih mudah memahami materi jika penyajiannya jelas dan terstruktur.				✓
8.	Saya antusias dan termotivasi belajar jika menggunakan media pembelajaran permainan				✓
9.	Saya menyukai bermain ular tangga				✓
10.	Saya tertarik menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran.				✓
11.	Saya kesulitan memahami materi cerita rakyat	✓			
12.	Saya kesulitan mengidentifikasi cerita rakyat yang berasal dari daerah saya sendiri				✓
13.	Saya ingin mengetahui cerita rakyat yang berasal dari daerah saya sendiri				✓
14.	Saya ingin belajar cerita rakyat dengan menggunakan media pembelajaran permainan				✓

Keterangan Skala Penelitian :

1. Tidak Sesuai
2. Kurang Sesuai
3. Sesuai
4. Sangat Sesuai

Lampiran 4 Hasil Keseluruhan Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan	Hasil				Total
		4	3	2	1	
1.	Saya menginginkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.	100%	0%	0%	0%	100%
2.	Saya lebih suka belajar menggunakan media yang melibatkan aktivitas dan partisipasi.	100%	0%	0%	0%	100%
3.	Saya lebih senang belajar dengan media pembelajaran yang berbentuk permainan.	100%	0%	0%	0%	100%
4.	Saya lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk permainan.	100%	0%	0%	0%	100%
5.	Saya merasa media pembelajaran permainan membantu meningkatkan pemahaman saya.	100%	0%	0%	0%	100%
6.	Saya lebih memahami materi pembelajaran dalam bentuk media bermain dan media gambar.	100%	0%	0%	0%	100%
7.	Saya lebih mudah memahami materi jika penyajiannya jelas dan terstruktur.	100%	0%	0%	0%	100%
8.	Saya antusias dan termotivasi belajar jika menggunakan media pembelajaran permainan.	100%	0%	0%	0%	100%
9.	Saya menyukai bermain ular tangga.	100%	0%	0%	0%	100%
10.	Saya tertarik menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran.	100%	0%	0%	0%	100%
11.	Saya kesulitan memahami materi cerita rakyat.	37%	44%	19%	0%	100%
12.	Saya kesulitan mengidentifikasi cerita rakyat yang berasal dari daerah saya sendiri.	63%	25%	12%	0%	100%
13.	Saya ingin mengetahui cerita rakyat yang berasal dari daerah saya sendiri.	100%	0%	0%	0%	100%
14.	Saya ingin belajar cerita rakyat dengan menggunakan media pembelajaran permainan.	100%	0%	0%	0%	100%

Keterangan Skala Penelitian :

1. Tidak Sesuai
2. Kurang Sesuai
3. Sesuai
4. Sangat Sesuai

Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KEARIFAN LOKAL
 PADA MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SDN 269 LAMBATU
 KABUPATEN LUWU TIMUR
 (Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas V SDN 269 Lambatu)

No.	Pertanyaan
1.	Media pembelajaran apa saat ini yang sering digunakan dikelas untuk mendukung pembelajaran, terutama pada materi cerita rakyat ?
2.	Bagaimana minat siswa terhadap materi cerita rakyat, apakah materi tersebut dianggap menarik atau tidak?
3.	Apakah media pembelajaran ular tangga efektif untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar?
4.	Apa tantangan utama yang dihadapi dalam mengajarkan materi cerita rakyat?
5.	Solusi apa yang diterapkan untuk mengatasi kendala pada media pembelajaran?
6.	Sejauh mana media pembelajaran tersebut membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
7.	Media pembelajaran seperti apa yang dirasa masi kurang atau sangat dibutuhkan di sekolah ini?
8.	Apakah ada jenis media tertentu yang diinginkan untuk menambah daya tarik siswa untuk semangat belajar dikelas pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat?
9.	Tugas seperti apa yang anda berikan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bhasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat?
10.	Apa harapan anda terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga di kelas V SDN 269 Lambatu?

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA BERMUATAN NILAI KEARIFAN LOKAL PADA
MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SD NEGERI 269 LAMBATU
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Validator : Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

Pekerjan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembang Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Nilai Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur*" oleh Sulastri Nim: 2102050043 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran audio visual pada materi puisi berbasis kontekstual yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

TABEL PENILAIAN

No	Aspek penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian siswa.			✓	
		2. Kesesuaian gambar dan warna dalam media pembelajaran.			✓	
		3. Kemenarikan desain gambar karakter.			✓	
		4. Bentuk, model, dan ukuran huruf dan angka yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				✓
2.	Kesesuaian	5. Kesesuaian durasi main siswa terhadap media pembelajaran			✓	
		6. Kesesuaian soal pertanyaan pada ekor ular		✓		
		7. Kesesuaian tata letak animasi, ketepatan pemilihan animasi dan penempatan animasi.				✓
3.	Kelayakan penyajian	8. Media pembelajaran yang digunakan menarik dan mudah di bawah kemana-mana				✓
		9. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.			✓	
		10. Kemudahan penggunaan media pembelajaran ular tangga				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

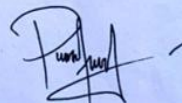
1. Gambar latar belakang lebih transparan
2. Peraturan disimpan di bagian belakang
3. Butir no. 6 diperhatikan kembali termasuk pada ular tangganya, dibuat dalam bentuk pertanyaan
4. Bingkai ular tangganya dibuat lebih menarik dan berwarna.

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2025

Validator



Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199304092020122019

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA BERMUATAN NILAI KEARIFAN LOKAL PADA
MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SD NEGERI 269 LAMBATU
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Validator : Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

Pekerjan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembang Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Nilai Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur*" oleh Sulastri Nim: 2102050043 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran audio visual pada materi puisi berbasis kontekstual yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan isi	1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
		2. Keakuratan konsep dan penjelasan materi cerita rakyat sawerigading pada media pembelajaran ular tangga.			✓	
		3. Keakuratan isi media.			✓	
		4. Urutan Contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah.			✓	
		5. Materi sesuai dengan karakteristik siswa.			✓	
		6. Materi yang disajikan sesuai gambar/ilustrasi dengan cerita sawerigading			✓	
2.	Kelayakan penyajian	7. Materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi.				✓
		8. Materi yang disajikan mencerminkan mata Pelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita rakyat sawerigading.			✓	
3.	Kemudahan pemahaman materi	9. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

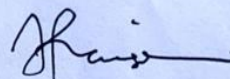
Revisi dan catatannya!

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2025

Validator



Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19771124200801208

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Budaya

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ULAR TANGGA BERMUATAN NILAI KEARIFAN LOKAL PADA
MATERI CERITA RAKYAT KELAS V SD NEGERI 269 LAMBATU
KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Validator : Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Budaya

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Nilai Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur*" oleh Sulastri Nim: 2102050043 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran audio visual pada materi puisi berbasis kontekstual yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada table penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian budaya	1. Kesesuaian isi media dengan nilai budaya lokal (Sawerigading).			✓	
		2. Keaslian cerita yang digunakan sesuai dengan sumber budaya.			✓	
		3. Kesesuaian bahasa dan istilah dengan konteks budaya lokal.			✓	
		4. Menumbuhkan sikap apresiasi terhadap budaya daerah.			✓	
		5. Akurasi penyajian tokoh, simbol, dan peristiwa budaya.			✓	
2.	Kelayakan budaya dalam pendidikan	6. Relevansi media ular tangga dengan tujuan pelestarian budaya lokal.			✓	
		7. Potensi Media ular tangga untuk menanamkan nilai kearifan lokal.				✓
		8. Daya tarik media ular tangga dalam meningkatkan minat belajar budaya.			✓	
		9. Terdapat nilai edukatif yang terkandung dalam cerita rakyat sawerigading.			✓	
		10. Kemudahan siswa memahami pesan budaya dari media ular tangga.				✓

relaku

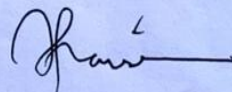
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- *Relaku: Sifat Budaya*
 - *Kuasas Cerita Smeang*
 - *Media yang digunakan memudahkan siswa mengenal budaya, dan berprestasi tinggi*

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2025

Validator,



Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19771124200801208

Lampiran 9 Lembar Kepraktisan Siswa

LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas Responder

Nama : LuthFiyya

Kelas : 5

B. Pengantar

Dalam rangka untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media ular tangga kearifan lokal di SDN 269 Lambatu, saya mohon tanggapan anda mengenai media pembelajaran tersebut. Jawabla dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih.

C. Petunjuk Pengisian

1. Perhatikan pernyataan dengan seksama dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berikan tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban: (4) Sangat Setuju, (3) Setuju, (2) Cukup Setuju, (1) Kurang Setuju.

D. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media ular tangga kearifan lokal mudah digunakan dalam pembelajaran.				✓
2.	Petunjuk atau peraturan main jelas dan mudah dipahami.				✓
3.	Media ular tangga ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
4.	Gambar dan tulisan pada media pembelajaran jelas dan mudah dibaca.		✓		
5.	Media ini membantu saya memahami cerita kearifan lokal yang ada di daerah saya sendiri.			✓	
6.	Media ini membuat saya lebih aktif pada pembelajaran.				✓
7.	Saya ingin menggunakan media ini lagi pada pembelajaran				✓

	lain				
8.	Gambar karakter yang digunakan pada media ular tangga kearifan lokal sesuai dengan materi			✓	
9.	Media ular tangga kearifan lokal mudah dan praktis digunakan.				✓
10.	Materi mudah dipahami				✓

36

Lampiran 10 Hasil Keseluruhan Angket Kepraktisan Siswa

No.	Responden	Butir Pernyataan										Jumlah Skor	Skor Maks
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	WL	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36	40
2.	LY	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	36	40
3.	JUL	4	3	4	2	3	4	4	3	4	2	33	40
4.	WLA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40
5.	ZT	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	36	40
6.	AM	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	36	40
7.	DL	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	40
8.	AH	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40
9.	MA	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	36	40
10.	NF	4	4	4	2	3	4	3	4	3	3	34	40
11.	AA	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	36	40
12.	MM	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	35	40
13.	AAI	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40
14.	MAA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40
15.	MRP	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	37	40
16.	ANA	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40
Jumlah											586	640	
Presentase											91,56%		
Kategori											Sangat Praktis		

Lampiran 11 Lembar Kepraktisan Guru

33
35

LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS GURU

Nama : FAULA FULANDARI SUNARYO, S.Pd
Jabatan : GURU KELAS 5

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bermuatan Nilai Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Kelas V SD Negeri 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur" peneliti menggunakan instansi lembar angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan ibu untuk menjadi validator dengan tujuan sebagai berikut.

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon agar bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan media pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon bapak/ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon bapak/ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu.
4. Untuk saran revisi, bapak/ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesesuaian bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan bapak/ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian

1. Angka 1 berarti "Kurang Relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup Relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat Relevan"

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media ular tangga kearifan lokal mudah digunakan dalam pembelajaran.				✓
2.	Peraturan main jelas dan mudah dipahami.			✓	
3.	Media ini menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.				✓
4.	Media ular tangga kearifan lokal yang digunakan membantu siswa memahami materi cerita rakyat yang berasal dari daerahnya.				✓
5.	Gambar dan tulisan pada media pembelajaran jelas dan mudah dibaca.			✓	
6.	Media ini membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.				✓
7.	Media ini mudah digunakan dan diterapkan dalam berbagai metode pembelajaran.				✓
8.	Saya berencana menggunakan media ini kembali dalam pembelajaran berikutnya.			✓	
9.	Gambar karakter yang digunakan sesuai dengan cerita.				✓

Komentar/saran:

Loeha.....2025



TTD

Lampiran 12 Profil SDN 269 Lambatu Kabupaten Luwu Timur

SD Negeri 269 Lambatu berlokasi di Desa Loeha, Kecamatan Towuti, Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan, merupakan sekolah dasar negeri yang telah berdiri sejak tahun 1982. Sekolah dengan NPSN 40310073 ini memiliki luas tanah 3.087 m², menunjukkan komitmennya untuk menyediakan ruang belajar yang memadai bagi para siswanya.

SD Negeri 269 Lambatu menyelenggarakan pendidikan secara sehari penuh selama 5 hari dengan status akreditasi "B" berdasarkan SK No. 106/SK/BAP-SM/X/2015 yang diterbitkan pada tanggal 31 Oktober 2015. Hal ini menandakan bahwa sekolah ini telah memenuhi standar mutu pendidikan yang ditetapkan, dan berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas bagi generasi penerus bangsa.

Sekolah ini juga dilengkapi dengan akses internet yang memudahkan proses belajar mengajar, serta sumber listrik dari PLN yang menjamin kelancaran operasional sekolah. SD Negeri 269 Lambatu dapat dihubungi melalui alamat email sdn269lambatu@gmail.com. Dalam menjalankan tugasnya sebagai lembaga pendidikan, SD Negeri 269 Lambatu bertekad untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan dan melahirkan generasi penerus yang cerdas, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Visi Misi SDN 269 Lambatu

Visi:

“Terwujudnya generasi pelajar muda sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter, inovatif dan berprestasi”.

Misi:

1. Merancang pembelajar yang menarik, menyenangkan, serta mampu memotivasi peserta didik.
2. Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki ahklak mulia dalam kegiatan keagamaan.
3. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal, dan gotong royong.
4. Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
5. Mengembangkan program sekolah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan terhadap inovasi.
6. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya kerja sama dengan orang tua.

Lampiran 13 Submit Artikel

Journal of Innovation and Research in Primary Education

ISSN 2829-775X

JIRPE is accredited at SINTA 3 based on the Decision of the Directorate General of Research and Development, Ministry of Higher Education, Science, and Technology, with Decree Number 10/C/C3/DT.05.00/2025.



Date: January 08, 2025

Letter of Acceptance

To:

Nurul Aswar, Universitas Islam Negeri Palopo, Kota Palopo, Indonesia

Sulastri, Universitas Islam Negeri Palopo, Kota Palopo, Indonesia

Sukirman, Universitas Islam Negeri Palopo, Kota Palopo, Indonesia

We extend our sincere gratitude for your manuscript submission to our journal. We are pleased to inform you that your article entitled:

"GAME BASED LEARNING WITH LOCAL WISDOM: DEVELOPING A SNAKES AND LADDERS MEDIA FOR FOLKLORE EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOLS"

has been reviewed and accepted for publication in our journal, **Journal of Innovation and Research in Primary Education**, Vol. 5, No. 2, April 2026. The article will be available online at <https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe>.

We appreciate your selection of our journal as the platform for publishing your research findings.

Yours sincerely,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ujjati Cahyaningsih'.

Ujjati Cahyaningsih
Editor-in-Chief

Journal Website : <https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe>
Editorial Address : Jl. Cigasong-Rajagaluh, Majalengka, Jawa Barat 45476
Email : jirpe.id@gmail.com
Contact Number : 082320705707

Lampiran14 Hasil Turnitin

9826_5EILddG4pJIRjZHa6izs.pdf

ORIGINALITY REPORT

8%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

 eprints.uny.ac.id Internet	9 words — 8%
--	---------------------

EXCLUDE QUOTES	OFF	EXCLUDE SOURCES	OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	OFF	EXCLUDE MATCHES	OFF

Lampiran 15 Dokumentasi



Siswa kelas V SDN 269 Lambatu.



Perkenalan peneliti.



Wawancara analisis kebutuhan guru.



Analisi kebutuhan siswa.



Penggunaan media pembelajaran ular tangga kearifan lokal.



Siswa menjawab Peranyaan.



Penilaian siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran ular tangga kearifan lokal.



Penilaian guru terhadap kepraktisan media pembelajaran ular tangga kearifan lokal.

RIWAYAT HIDUP



Sulastri lahir di Lambatu pada tanggal 01 September 2002. Peneliti merupakan anak keempat dari delapan bersaudara dari pasangan Bapak Saddu Rahim dan Ibu Amma. Peneliti memulai pendidikannya dari SDN 269 Lambatu dan selesai tahun 2015 dan dilanjutkan di Pesantren Darul Istiqamah Luwu Timur, selesai pada tahun 2018. Kemudian menempuh pendidikan SMA di MAN Palopo dan selesai pada tahun 2021. Kemudian peneliti menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo.