



**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL MATERI MENGENAL LINGKUNGAN
SEKITAR UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR
DI KECAMATAN MEJOBO KUDUS**

TESIS

Disusun untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

Oleh

**USWATUN HASANAH
NIM 2022033077**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL MATERI MENGENAL LINGKUNGAN
SEKITAR UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR
DI KECAMATAN MEJOBO KUDUS**

TESIS

**Diajukan kepada universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Program Studi
Pendidikan Magister Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
USWATUN HASANAH
NIM 2022033077**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2024**



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Tetap berusaha sampai doamu terjawab”. – (Uswatun Hasanah)

PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan kepada:

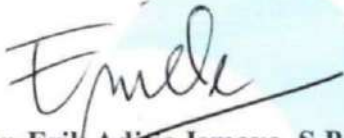
1. Bapak Suwandi dan Ibu Sugimah yang selalu mendokan kebbaikanku
2. Suamiku Syupyan Ayasuri dan Anakku Chayra Fayyola Asyauri yang selalu menyemangatiku
3. Adiku Sovi Handayani yang mendukungku
4. Dosen Pembimbing Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. dan Dr. Dra. Sri Surachmi W, M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan semnagatnya.
5. Teman-teman yang telah memberikan dukungannya.
6. Semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.
7. Almamater Universitas Muria Kudus (UMK).

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Uswatun Hasanah (NIM 202203077) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Kearifan Lokal Materi Mengenal Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Di Kecamatan Mejobo Kudus” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

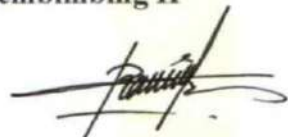
Kudus, 2024

Pembimbing 1



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., MA.
NIDN. 0623038604

Pembimbing II



Dr. Dra. Sri Surachmi W, M.Pd.
NIDN. 0625016801

Mengetahui,
Progam Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua,



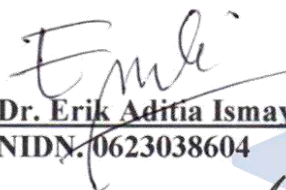
Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0607036901

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Uswatun Hasanah (NIM 202203077) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magsiter Pendidikan Dasar.

Kudus, 30 Agustus 2024

Tim Penguji


Dr. Erik Aditia Ismaya, MA
NIDN. 0623038604

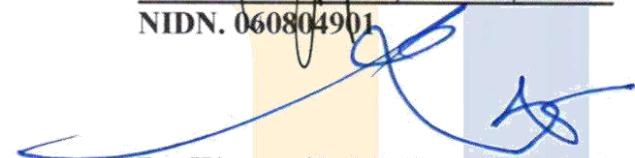
(Ketua)


Dr. Dra. Sri Surachmi W, M.Pd
NIDN. 0625016801

(Sekretaris)

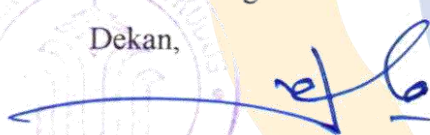

Dr. Eko Darmanto, S.Kom., M.Cs
NIDN. 060804901

(Anggota)


Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0615037901

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,


Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat, taufik, hidayah dan inayah-nya tesis ini dapat terselesaikan. Penyusunan tesis ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

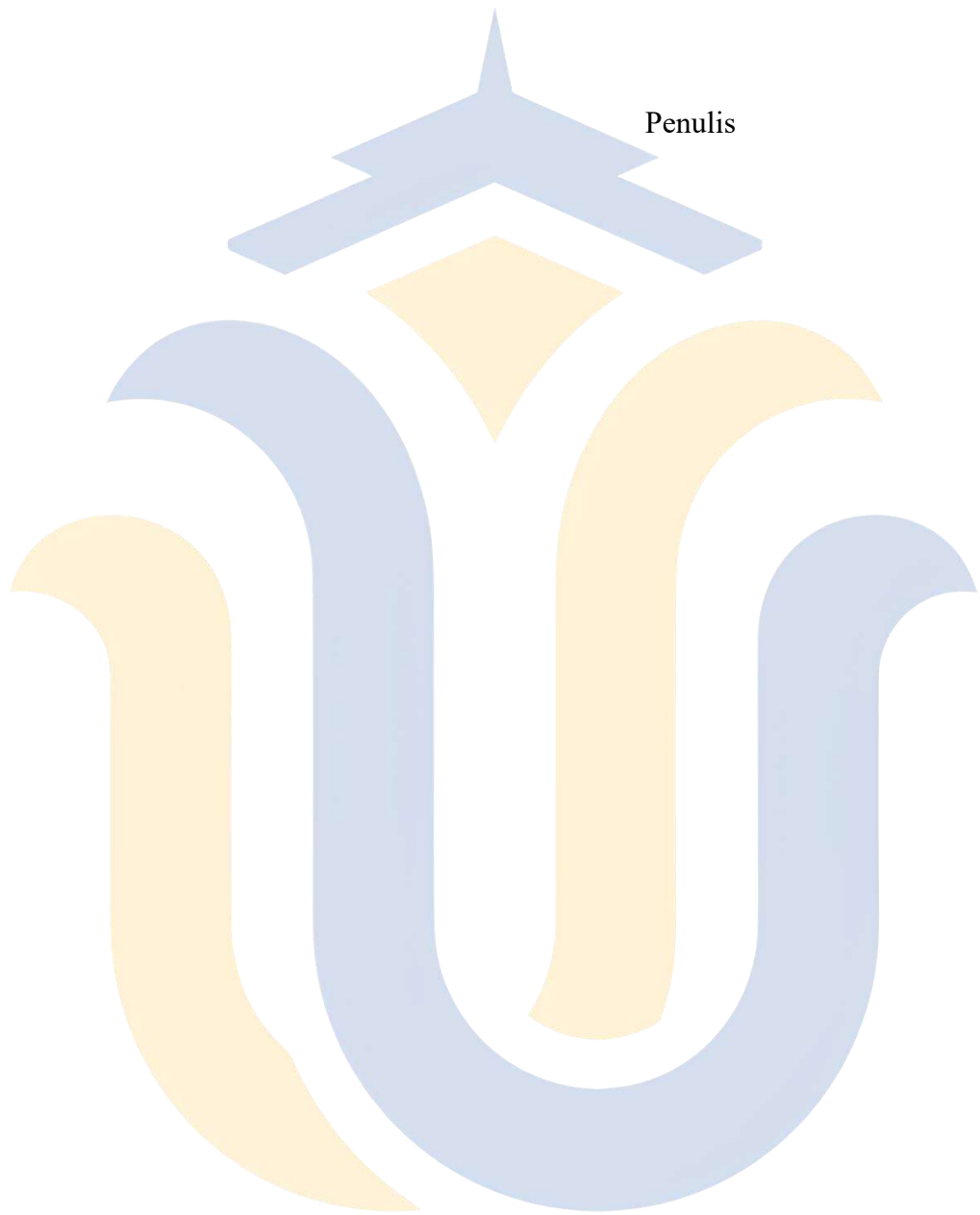
1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus yang memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar, yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
4. Dr. Erik Aditia Ismaya, S. Pd, M.A., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dalam penyusunan tesis ini.
5. Dr. Dra. Sri Surachmi W, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan tesis ini.
6. Orang tua, Suwandi, Sugimah yang telah memberikan dukungan dan doanya dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Suami dan anak, Syupyan Asyauri, dan Chayra Fayyola Asyauri yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Adik, Sovi Handayani yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan tesis ini.
9. Validator media, validator bahasa, dan validator materi, yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini
10. Kepala sekolah dan Guru SD 3 Adiwarno, SD 1 Jojo, SD 2 Jojo, SD 3 Jojo
11. Teman-teman yang telah mendukung menyelesaikan tesis ini.
12. Semua pihak yang membantu menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari sempurna. Semoga tesis ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam

peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca khususnya.

Kudus, 2024

Penulis



ABSTRACT

Hasanah, Uswatun, 2024. "Development of Digital Snakes and Ladders Based on Local Wisdom, Material for Understanding the Surrounding Environment for Class IV Elementary Schools in Mejobo Kudus District" Thesis. PGSD Concentration Basic Education Study Program. Graduate program. Muria Kudus University. Supervisor I Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A, Supervisor II Dr. Dra. Sri Surachmi W, M.Pd

Keywords: Digital Snakes and Ladders, Local Wisdom, Pancasila Education

The aim of the research is to analyze the need for digital snakes and ladders, create a design for digital snakes and ladders, analyze the feasibility of digital snakes and ladders and analyze the effectiveness of digital ladder exchange based on local wisdom in teaching Pancasila education for class IV elementary schools in Mejobo sub-district, Kudus district.

Digital learning media is a learning media that produces a digital image that can be processed, accessed, and distributed using digital devices. Digital media-based learning can facilitate broader, more varied learning activities and learners can learn anytime and anywhere without being limited by distance, space, and time. Digital snake and ladder game learning media is designed by utilizing technology or digitalization so that it will stimulate students' attention, increase students' interests, thoughts and feelings in achieving learning goals.

This research method uses R&D (Research and Development) research. The development model applied is Brog and Gall by implementing 7 steps, namely potential and problem analysis, information gathering, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The data sources in this research are students, teachers and experts. This research data collection technique uses interviews and documentation. The instrument applied was a questionnaire. The validation questionnaire was aimed at media, material and language experts. There are two data analysis techniques used in this research, namely qualitative and quantitative analysis.

The result of research and development is the development of digital snakes and ladders based on local wisdom, developed according to the needs of class IV students and teachers in four elementary schools. The development of digital snakes and ladders based on local wisdom was developed using the Brog Gall model with 7 steps. Digital snakes and ladders based on local wisdom were declared very suitable for use in learning activities, with the average percentage of expert validation results, namely: media experts 89%, material experts 93.5%, language experts 99% in the "very feasible" category, while for responses students was 94% and the four elementary school teachers' response was 93.2% in the "very appropriate" category. The use of digital snakes and ladders is effective in learning local wisdom. With the average pretest learning result for the control and experimental classes, namely the experimental class, 81.72, while the average posttest learning result for the control class is 74.67. This means that there is a difference in the posttest learning results in the control and experimental classes, namely the posttest learning results in the experimental class are higher than control

class. The N-gain test results in the experimental class were 0.61 in the medium category.

The conclusion of this research is that digital snakes and ladders based on local wisdom are effectively used for fourth grade students at Mejobo Elementary School, Kudus Regency. The suggestion in this research is that students and teachers can optimize the application of digital snakes and ladders based on local wisdom



ABSTRAK

Hasanah, Uswatun, 2024. “Pengembangan Ular Tangga Digital Berbasis Kearifan Lokal Materi Menenal Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar Di Kecamatan Mejobo Kudus” Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PGSD. Program Pascasarjana. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A, Pembimbing II Dr. Dra. Sri Surachmi W, M.Pd.

Kata Kunci: Ular Tangga Digital, Kearifan Lokal, Pendidikan Pancasila

Tujuan penelitian untuk menganalisis kebutuhan ular tangga digital, membuat desain ular tangga digital, menganalisis kelayakan ular tangga digital dan menganalisis keefektifan ular tangga digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran pendidikan pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar di kecamatan Mejobo kabupaten Kudus.

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Pembelajaran berbasis media digital dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran lebih luas, bervariasi serta pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu. Media pembelajaran permainan ular tangga digital dirancang dengan memanfaatkan teknologi atau digitalisasi sehingga akan merangsang perhatian siswa, meningkatkan minat, pikiran dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang diaplikasikan adalah *Brog and Gall* dengan mengimplementasikan 7 langkah yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, guru dan ahli. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang diaplikasikan adalah angket. Angket validasi ditujukan kepada ahli media, materi, bahasa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan adalah pengembangan ular tangga digital berbasis kearifan lokal dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas IV di empat SD. Pengembangan ular tangga digital berbasis kearifan lokal dikembangkan menggunakan model *Brog Gall* dengan 7 langkah. Ular tangga digital berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan rata-rata hasil presentase validasi ahli yaitu: ahli media 89%, ahli materi 93,5%, ahli bahasa 99% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan untuk respon siswa sebesar 94% dan respon guru empat SD sebesar 93,2% dengan kategori “sangat layak”. Penggunaan ular tangga digital efektif digunakan dalam pembelajaran kearifan lokal. Dengan rerata hasil belajar pretest kelas kontrol dan eksperimen yaitu kelas eksperimen 81,72, sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol, 74,67 Artinya, Ada perbedaan hasil belajar *posttest* pada kelas kontrol dan

eksperimen, yaitu hasil belajar posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hasil uji N-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,61 kategori sedang.

Kesimpulan dalam penelitian ini, ular tangga digital berbasis kearifan lokal efektif digunakan pada siswa kelas IV SD Mejobo Kabupaten Kudus. Saran dalam penelitian ini yaitu siswa dan guru dapat mengoptimalkan pengaplikasian ular tangga digital berbasis kearifan lokal



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TESIS.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Cakupan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital	9
2.1.2 Pengertian Media Ular Tangga Digital	10
2.1.3 Pengertian <i>Adobe Animate</i>	13
2.1.4 Pengertian <i>Adobe Illustrator</i>	13
2.1.5 Gamifikasi.....	14
2.1.6 Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	15

2.1.7 Mengenal Lingkungan Sekitar.....	17
2.1.8 Kearifan Lokal	18
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya	19
2.3 Kerangka Berpikir	25
2.4 Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Prosedur Penelitian.....	29
3.3 Sumber dan Jenis Data	31
3.3.1 Sumber Data	31
3.3.2 Jenis Data.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Instrumen Penelitian.....	34
3.5.1 Instrumen Penelitian Kualitatif.....	34
3.5.2 Instrumen Penelitian Kuantitatif.....	35
3.6 Uji Keabsahan Data.....	36
3.7 Teknik Analisis Data	39
3.7.1 Analisis data Kelayakan Ular Tangga Digital.....	39
3.7.2 Analisis Data Awal.....	40
3.7.3 Analisis Data Akhir.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Analisis Kebutuhan Ular Tangga Digital.....	43
4.1.2 Desain Pengembangan ular tangga digital.....	48
4.1.3 Kelayakan Ular Tangga Digital	64
4.1.4 Keefektifan Ular Tangga Digital.....	65
4.2 Pembahasan Penelitian.....	68
4.2.1 Kebutuhan Ular Tangga Digital	68
4.2.2 Desain Pengembangan Ular Tangga Digital	69
4.2.3 Kelayakan Ular Tangga Digital	73
4.2.4 Efektifitas Ular Tangga Digital	74

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Simpulan.....	76
5.2 Implikasi.....	77
5.3 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Kajian Relevan	22
Tabel 3. 1	Hasil Analisis Validitas soal Pilihan Ganda Pretest dan post-test....	37
Tabel 3. 2	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	38
Tabel 3. 3	Hasil Analisis Daya Beda Soal Pilihan Ganda.....	39
Tabel 3. 4	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	40
Tabel 3. 5	Interpretasi Indeks Gain.....	42
Tabel 4. 1	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Ular Tangga Digital	44
Tabel 4. 2	Hasil Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Ular Tangga Digital.....	46
Tabel 4. 3	Tabulasi Validasi Uji Media Ahli 1	55
Tabel 4. 4	Tabulasi Validasi Uji Media Ahli 2	55
Tabel 4. 5	Tabulasi Rata-rata Hasil Validasi Uji Media Ahli 1 dan 2	56
Tabel 4. 6	Tabulasi Validasi Uji Ahli Materi 1	57
Tabel 4. 7	Tabulasi Validasi Uji Ahli Materi 2	57
Tabel 4. 8	Tabulasi Hasil Uji Validasi Materi.....	58
Tabel 4. 9	Tabulasi Validasi Uji Ahli Bahasa 1.....	59
Tabel 4. 10	Tabulasi Validasi Uji Ahli Bahasa 2.....	59
Tabel 4. 11	Tabulasi Rata-rata Hasil Validasi Uji Bahasa Ahli 1 dan 2.....	60
Tabel 4. 12	Hasil masukan dan revisi ular tangga digital berbasis kearifan lokal	61
Tabel 4. 13	Tampilan ular tangga digital berbasis kearifan lokal sebelum dan sesudah diperbaiki.....	62
Tabel 4. 14	Tabulasi Hasil Uji Coba pada Guru	63
Tabel 4. 15	Kriteria Validasi	64
Tabel 4. 16	Nilai Validasi Menurut Para Ahli.....	64
Tabel 4. 17	Kelayakan Ular Tangga Digital menurut Guru dan Siswa.....	65
Tabel 4. 18	Uji Normalitas Pretest dan posttest kelas eksperimen dan Kontrol..	65
Tabel 4. 19	Uji Homogenitas Pos-test kelas eksperimen dan kelas kontrol	66
Tabel 4. 20	Hasil Uji T.....	67
Tabel 4. 21	Statistik Nilai post-test dan pre-test kelas kontrol dan eksperimen.	67
Tabel 4. 22	Hasil Uji N-Gain.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Ular Tangga Digital	27
Gambar 4. 1	Flowchart Ular Tangga Digital	49
Gambar 4. 2	Tampilan Halaman Awal Ular Tangga Digital.....	50
Gambar 4. 3	Tampilan Menu Utama Ular Tangga Digital	51
Gambar 4. 4	Tampilan Halaman Petunjuk Ular Tangga Digital.....	51
Gambar 4. 5	Tampilan Halaman CP dan ATP	52
Gambar 4. 6	Tampilan Halaman Materi Ular Tangga Digital	53
Gambar 4. 7	Tampilan Halaman Game	54
Gambar 4. 8	Tampilan Halaman Profile.....	55
Gambar 4. 9	Diagram Validasi Penilaian Ular Tangga Digital Ahli Media	56
Gambar 4. 10	Diagram Validasi Penilaian Ular Tangga Digital Ahli Materi	58
Gambar 4. 11	Diagram Validasi Penilaian Ular Tangga Digital Ahli Bahasa	60
Gambar 4. 12	Diagram Validasi Penilaian Ular Tangga Digital Pada Setiap Komponen	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	87
Lampiran 2 Rekap Hasil Wawancara	88
Lampiran 3 Rekap Nilai Ulangan Pendidikan Pancasila Materi Kearifan Lokal Fase B Kelas IV Tahun Pelajaran 2024-2025.....	91
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Guru.....	92
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Guru.....	93
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	95
Lampiran 7 Angket Kebutuhan Siswa.....	96
Lampiran 8 Instrumen Pedoman Dokumentasi.....	98
Lampiran 9 Instrumen Pedoman Observasi	99
Lampiran 10 Kisi-kisi angket validasi ahli materi	100
Lampiran 11 Angket validasi ahli materi	101
Lampiran 12 Kisi-kisi Angket validasi ahli media.....	107
Lampiran 13 Angket validasi ahli media	108
Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	114
Lampiran 15 Angket validasi ahli bahasa	115
Lampiran 16 Kisi - kisi Angket validasi tanggapan siswa dan guru.....	121
Lampiran 17 Angket validasi tanggapan guru	122
Lampiran 18 Angket validasi tanggapan siswa.....	125
Lampiran 19 Kisi-Kisi Soal, Soal dan Kunci Jawaban.....	128
Lampiran 20 Nilai Pre-test dan Nilai Post- Test	138
Lampiran 21 Uji Validitas, Reabilitas, Daya Beda, dan Taraf Kesukaran	139
Lampiran 22 Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T dan Uji N-Gain.....	142
Lampiran 23 Surat Penelitian.....	145
Lampiran 24 Surat Pernyataan	146
Lampiran 25 Dokumentasi	147
Lampiran 26 Daftar Riwayat Hidup.....	149