

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA BERBASIS
PERMAINAN DALAM PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD
SWASTA PAB 25 MEDAN TP. 2024/2025**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SITI AISYAH
NPM. 2102090130



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Fax. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Siti Aisyah
NPM : 2102090130
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS di Kelas V SD PAB 2 Medan T.P 2024/2025

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

1.

3.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Aisyah
NPM : 2102090130
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS di Kelas V SD Swasta PAB 25 Medan T.P 2024/2025.

sudah layak disidangkan.

Medan, 30 April 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing


Andah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Aisyah
NPM : 2102090130
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS di Kelas V SD Swasta PAB 25 Medan T.P 2024/2025.

Nama Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
11/03 - 2025	Diskusi hasil angket respon guru dan siswa	H	
14/04 - 2025	Perbaiki data yang sudah dibuat di bab 4	H	
24/04 - 2025	Data disesuaikan dengan angket respon siswa yg di kirim	H	
28/04 - 2025	Bab 5, Abstrak, Lampiran	H	
30/04 - 2025	Acc sedang	H	

Medan, 30 April 2025
Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siti Aisyah
NPM : 2102090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS di Kelas V SD Swasta PAB 25 Medan TP. 2024/2025”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



SITI AISYAH
NPM. 2102090130

ABSTRAK

Siti Aisyah, NPM 21020901030. Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan Dalam Pelajaran IPAS Di Kelas V SD PAB 25 Medan.

Pada jenjang sekolah dasar penggunaan media sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran, media diharapkan mampu menjadi suatu perantara untuk menyampaikan isi materi secara lebih mudah untuk dipahami, terutama bagi peserta didik. Guru yang kurang menerapkan media pembelajaran memberikan dampak peserta didik menunjukkan sikap kurang minat dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi. Untuk mendukung proses pembelajaran perlu adanya media yang inovatif salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Ular tangga sebagai salah satu permainan yang menyenangkan dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga sebagai media ajar yang menarik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun, pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap implementation. Populasi pada penelitian ini adalah kelas V SD PAB 25 Medan, dengan jumlah peserta didik 17 siswa. Instrument pokok dalam pengembangan ini adalah lembar kevalidan dan kepraktisan media. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media ular tangga dilihat berdasarkan pada penilaian oleh validator ahli media yaitu dengan presentase nilai “98%” dan validator ahli materi yaitu dengan presentase nilai “86%” dengan kriteria sangat valid yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil dari nilai kepraktisan siswa dengan presentase “92%” dan hasil nilai kepraktisan guru dengan presentase nilai “92%” dengan kriteria sangat praktis, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Ular Tangga, Pembelajaran, IPAS

KATA PENGANTAR



Assalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tucurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V SD PAB 25 Medan”***. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M,Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. Bapak dan Ibu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
9. Kepada seluruh pihak sekolah SD PAB 25 Medan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.

10. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Paimin, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan. Namun, beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, mendo'akan, serta memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sehat selalu dan panjang umur bapak.
11. Pintu Surgaku, Ibunda Suhartini. Beliau sangat berperan penting dalam hidup saya. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan. Namun, beliau senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendo'akan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga mampu memperoleh sarjana. Semoga ibu selalu dalam keadaan sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
12. Kepada Abang dan Kakak-ku yang sangat mendukung penulis dengan cara-cara yang sederhana tapi sangat istimewa bagi penulis.
13. Dan terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri yang selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik-baik saja. Terima kasih sudah sekuat ini dan bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih untuk tetap berusaha dan tidak menyerah walau seringkali merasa putus asa, namun terima kasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit lagi dan menyelesaikan semua ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga

tetap rendah hati karena ini baru awal dari semuanya. Berbahagialah selalu di manapun berada, Aisyah. Adapun kurang dan lebih mu mari merayakan diri sendiri.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Wassalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Medan, Mei 2025
Penulis



Siti Aisyah
NPM : 2102090130

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Batasan Masalah.....	10
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian.....	11
1.6. Spesifikasi Produk.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1. Kerangka Teoritis	15
2.2. Kerangka Konseptual	34
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	36
3.1. Metode Penelitian.....	36
3.2. Tahapan Penelitian	38
3.3. Rancangan Produk.....	43
3.4. Tahap Pengembangan Produk	46
3.5. Jadwal Penelitian	52
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	53
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	53
4.2. Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN - LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	35
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE.....	38
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan	47
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Canva.....	56
Gambar 4. 2 Tampilan Menentukan Ukuran dan warna	57
Gambar 4. 3 Tampilan Menentukan Bentuk Yang akan digunakan	57
Gambar 4. 4 Tampilan Karakter Ilustrasi yang akan digunakan.....	57
Gambar 4. 5 Tampilan File yang akan diunduh.....	58
Gambar 4. 6 Hasil Rekap Kevalidan.....	61
Gambar 4. 7 Hasil Rekap Nilai Kepraktisan	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Nilai Harian Siswa.....	6
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Ahli Materi	39
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	40
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Respon Guru.....	40
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik	41
Tabel 3. 5 Presentase Kevalidan	42
Tabel 3. 6 Presentase Kepraktisan	43
Tabel 3. 7 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	52
Tabel 4. 1 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media.....	60
Tabel 4. 2 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Respon Guru	62
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Respon Siswa.....	63

LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	76
Lampiran 2 Modul Ajar	78
Lampiran 3 Materi Pembelajaran.....	84
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Siswa	88
Lampiran 5 Hasil Angket Siswa	94
Lampiran 6 Angket Respon Guru	95
Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Materi	97
Lampiran 8 Lembar Penilaian Ahli Media	100
Lampiran 9 Desain Media.....	103
Lampiran 10 Observasi Awal	104
Lampiran 11 Data Nilai Harian Siswa	107
Lampiran 12 Dokumentasi Observasi Awal	108
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan	109
Lampiran 14 Lembar K-1.....	110
Lampiran 15 Lembar K-2.....	111
Lampiran 16 Lembar K-3.....	112
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal	113
Lampiran 18 Surat Keterangan Seminar Proposal	114
Lampiran 19 Permohonan Izin Riset.....	115
Lampiran 20 Surat Balasan	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah memanusiakan manusia muda, pendidikan bukanlah menghilangkan harkat dan martabat sebagai manusia, melainkan menumbuhkan dan mempertinggi mutu dan hakekat serta martabat manusia. Oleh karena itu pendidikan sifatnya mempengaruhi bukan menghilangkan, sebab tidak ada yang hilang dalam proses pendidikan. Hanya sifatnya mempengaruhi ke hal-hal yang kurang baik ke arah yang baik dan memperkembangkan potensi yang positif menjadi maksimal sesuai dengan potensinya.

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia mampu menentukan jalan dengan tujuan yang jelas tentang apa yang dilakukan untuk menentukan dan mengubah jalan hidupnya, dalam implementasi kehidupan bagi suatu Negara yang memiliki manusia yang berkualitas dapat memajukan kehidupan bangsa. Perwujudan dari pendidikan tersebut membutuhkan guru dengan karakter yang kuat serta mampu menjadi fasilitator.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Faradila dkk., 2023), pendidikan adalah sebuah proses dalam menuntun segala kodrat yang ada pada setiap peserta didik untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai bagian dari masyarakat. Sementara John Stuart Mill dalam jurnal (Yuliwinarti dkk., 2024) mengemukakan bahwa pendidikan itu meliputi segala sesuatu yang

dikerjakan oleh seseorang untuk dirinya atau yang dikerjakan oleh orang lain untuk dia, dengan tujuan mendekatkan dia kepada tingkat kesempurnaan.

Tujuan Pendidikan menurut Al-Ghazali dalam (Raniadi, 2023) adalah membentuk manusia sempurna yang baik di dunia maupun di akhirat. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah membimbing siswa agar mencapai potensi maksimal sebagai individu yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter siswa, mengembangkan nilai-nilai moral, etika dan sikap positif.

Sejak tahun 2023 Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI, telah digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih holistic dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial (Yuanta, 2020).

Pembelajaran yang terlaksana di Sekolah Dasar terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial umumnya berbasis pada behaviorisme dengan penekanan pada transfer pengetahuan dan latihan di mana dalam transfer pengetahuan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini sejalan dengan (Adha dkk., 2023) bahwa motivasi adalah usaha yang didasari untuk

mengerahkan dan menjaga tingkah seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi berfungsi sebagai penggerak cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Sebagai seorang guru meningkatkan motivasi dalam belajar adalah menjelaskan tujuan belajar kepada peserta didik, pemberian hadiah, pujian, hukuman, membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk tetap belajar, membentuk kebiasaan belajar yang baik, membantu kesulitan belajar peserta didik secara individual maupun kelompok menggunakan metode yang bervariasi, media yang baik dan kreatif serta sesuai dengan tujuan pembelajaran (Tasrim & Elihami, 2020). Sebagai seorang guru juga harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik.

Hal tersebut guru bukan hanya mengajar satu arah tetapi juga membelajarkan anak secara aktif, kreatif dan inovatif. Salah satu cara agar tidak hilang konsentrasi dan minat belajar siswa maka guru perlu mengubah metode atau media pembelajaran yang berbeda seperti biasanya. Seperti membuat media pembelajaran yang menarik perhatian dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dan kehilangan minat belajarnya pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Usia sekolah dasar ini peserta didik masih di dalam usia yang lebih senang pembelajaran yang sifatnya bermain serta berfikir secara konkret. Untuk mengembangkan kemampuan berfikir secara konkret ini maka dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda-benda nyata atau alat peraga dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran

menjadi salah satu alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar (M. Hasan dkk., 2021). Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut.

Tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat baru, motivasi, pemahaman dan rangsangan dalam proses pembelajaran maupun meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik dan pendidik agar mudah dipahami sehingga pesan dapat membekas. Media digunakan sebagai sarana interaksi antar peserta dan lingkungan sekitarnya, media juga dapat menerapkan konsep dasar yang benar dan realistis pada proses pembelajaran.

Manfaat media ajar juga untuk membantu memudahkan peserta didik memahami pembelajaran yang bersifat abstrak, media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran memiliki peran masing-masing yang disesuaikan kembali dengan kebutuhan kegiatan belajar dan karakteristik belajar peserta didik.

Menurut Santoso S. Hamijaya dalam (Fadilah dkk., 2023) media pembelajaran merupakan semua bentuk prantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Sedangkan (Yunus &

Fransisca, 2020) menuturkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur paling penting dalam pembelajaran yang dapat mempertinggi proses belajar.

Menurut (Maharani dkk., 2024) terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran berupa media proyeksi, media *e-learning*, media 3 dimensi (3D), media visual, dan media audio visual, yang dapat digunakan untuk mencapai efektivitas pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat pesat pada saat ini dan dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan. Salah satunya adalah untuk menunjang pembelajaran IPAS, yakni sebagai media pembelajaran. Sekolah Dasar baik yang berstatus negeri maupun swasta, beberapa diantaranya telah memiliki sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran, seperti proyektor, media cetak, media visual dan lainnya. Pembelajaran yang berkembang saat ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalamnya. Hal tersebut menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru tidak hanya disesuaikan pada tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan tetapi juga memperhatikan karakteristik dan motivasi peserta didik.

Dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai, berbagai penelitian telah dibuktikan bahwa sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif juga meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, mengembangkan suatu kreativitas, dan menumbuhkan pengaruh baik bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan wawancara pada guru kelas V SD PAB 25 Medan pada Hari Jum'at, 6 Desember 2024, kenyataan di lapangan menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, masih menggunakan buku paket siswa, spidol dan papan tulis saja. Proses pembelajaran yang monoton membuat peserta didik merasa bosan dan tak jarang memicu siswa melakukan beberapa kegiatan yang mengganggu pembelajaran terhadap penjelasan guru, seperti ada beberapa siswa yang asik bermain sendiri, mengobrol dengan teman di sampingnya, bahkan menjahili teman di sampingnya. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa kurang minat dalam membaca. Selain itu, pembelajaran hanya terpaku pada buku paket sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan. Tidak adanya penggunaan media juga membuat pembelajaran terasa monoton dan sedikit kaku. Guru juga menyatakan bahwa masih terdapat nilai harian siswa yang terkategori rendah khususnya pada nilai harian IPAS, dari 17 siswa kelas V yang terkatagori rendah ada sebanyak 58,82% sedangkan yang mencukupi adalah 41,16%.

Tabel 1. 1

Hasil Nilai Harian Belajar IPAS Kelas V SD PAB 25 Medan

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1	>75 – 90	4	23,52%	Baik
2	75	3	17,64%	Sedang
3	<75	10	58,82%	Rendah
Total		17	100%	Rendah

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil nilai harian IPAS siswa yang mencapai nilai standart adalah berjumlah 7 orang siswa yang dipresentasi adalah sejumlah 41,16%. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa hasil nilai harian IPAS siswa kelas V masih tergolong rendah. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan suatu inovasi pembelajaran yang membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran seperti menyediakan media ular tangga yang membantu peserta didik mengembangkan pengetahuannya. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka solusi yang diambil adalah dengan melakukan pengembangan media ajar yang bertujuan untuk memberikan inovasu media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar agar dapat membantu minat belajar siswa, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu, peneliti memberikan solusi untuk melakukan pengembangan media ajar ular tangga berbasis permainan.

Di era sekarang, guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membantu peserta didik untuk lebih cepat mengerti konsep pembelajaran yang diajarkan. Salah satu kendala yang sering dihadapi guru ialah guru belum dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan edukatif dalam menghadapi siswa yang tidak focus dan motivasi belajar yang kurang selama proses pembelajaran.

Peneltian dalam bentuk pengembangan media ular tangga telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Nurwanti dkk., 2024) yang di mana hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa media ular tangga

yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran, kesimpulannya media ular tangga ini efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ridwan, 2021) yang menggunakan media ular tangga untuk melihat efektifitas dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris AUD pada kelompok B, perbedakan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini melihat efektifitas media ular tangga yang mengembangkan aspek bahasa anak serta tersedia gambar yang diberi dua warna yang mengembangkan aspek bahasa anak serta tersedia gambar yang diberi dua warna di dalam media penelitiannya.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Fatimah & Wiratama, 2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga profesi valid dengan skor 89.4% dari ahli media dan 100% dari ahli materi. Media ini juga praktis dengan skor 93,33% dari respon guru, dan efektif dengan 89,28% dalam tes hasil belajar. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan melempar dadu, terdapat beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar, termasuk gambar ular dan tangga. Jika pemain mendapatkan tangga, mereka akan naik sesuai dengan tangga tersebut dan jika mendapatkan ular, mereka harus turun sesuai jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila mereka sampai pada *finish* yang pertama, penelitian ini menggunakan metode pengembangan AADIE yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media yang menyenangkan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Herdianti dkk., 2024) dengan mata pelajaran IPS yang menunjukkan hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa

82% siswa tertarik dengan integrasi media ular tangga digital berbasis *Genially*. Selain itu, mayoritas siswa 76% menyukai pelajaran IPS, tetapi 88% mengalami kesulitan dalam belajar. Meskipun 100% siswa mengonfirmasi bahwa guru menggunakan media pembelajaran, hanya 47% yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga digital diperlukan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran digital terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Aisyah dkk., 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Alasa menunjukkan hasil yang memuaskan dengan rata-rata presentase 95.6%. Selain itu, efektivitas media tersebut dinilai sebesar 93% yang menunjukkan bahwa media tersebut “sangat layak”, sementara aspek komunikasi visual mendapatkan rating 89%, yang juga dianggap “sangat layak”.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas mengenai pengembangan media ular tangga di berbagai materi, seperti IPS, Bahasa Indonesia dan lainnya di kelas yang berbeda. Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media ular tangga berbasis permainan dalam pelajaran IPAS agar dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan**

Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS kelas V di SD PAB 25 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat belajar siswa dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah untuk melakukan pembelajaran.
2. Siswa kurang aktif saat proses pembelajaran dikarenakan cenderung berpusat pada guru. Guru jarang menggunakan media pembelajaran, masih menggunakan buku paket siswa, spidol dan papan tulis saja.
3. Masih terdapat nilai harian siswa yang terkategori rendah.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas maka batasan dalam penelitian ini adalah pengembangan media ular tangga berbasis permainan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditetapkan maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD PAB 25 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS di kelas V PAB 25 Medan?
3. Bagaimana pengembangan media ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS di Kelas V PAB 25 Medan?

1.5.Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan, peneliti mengambil beberapa tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD PAB 25 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD PAB 25 Medan.
3. Untuk mengetahui pengembangan media ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD PAB 25 Medan.

1.6.Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran yang berupa permainan ular tangga yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS. Beberapa uraian mengenai spesifikasi produk diantaranya :

1. Media ular tangga dikembangkan dari yang sebelumnya hanya menggunakan kertas ivory ukuran kecil dengan gambar ular dan tangga menjadi banner yang dicetak dengan ukuran 2 x 2 m yang dihias dengan varian warna dan gambar” hewan sehingga dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kemudian dadu yang sebelumnya terbuat dari plastic diganti dengan kain flannel yang berisikan kapas berbentuk kubus.
2. Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya, banner ular tangga sebagai ganti papan, dadu, peserta didik ganti sebagai pion, papan

petunjuk permainan, serta terdapat box yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan.

3. Banner ular tangga berbentuk seperti permainan ular tangga pada umumnya yang di dalamnya ada kolom lingkaran-lingkaran dengan berbagai macam warna serta dilengkapi dengan gambar ular yang berfungsi untuk turun ke kolom yang dituju dan dengan gambar tangga yang berfungsi untuk naik ke kolom yang dituju, hanya saja ada beberapa ilustrasi gambar-gambar animasi dan dicetak dengan banner ukuran besar.
4. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion (peserta didik) menuju pada kolom atau kotak dalam banner ular tangga.
5. Permainan ular tangga terdapat 1 box yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan. Box berisi 30 pertanyaan sesuai dengan jumlah kotak pada banner. Di mana untuk mendapatkan sebuah kertas pemain bermain seperti halnya bermain ular tangga sebenarnya. Hanya saja, yang membedakan ketika pion berhenti pada kolom kepala ular tangga dan kaki tangga, pion wajib mengambil satu amplop soal. Jika pion berhasil menjawab pertanyaan, maka pion yang berada di kepala ular tetap bertahan dan tidak turun menuju ke ekor ular dan apabila pion tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pion yang berada di kepala ular dipersilahkan untuk turun menuju ekor ular. Begitupun juga sebaliknya jika pion berada di kaki tangga maka juga wajib menjawab soal. Apabila berhasil

menjawab, maka pion bebas menaiki tangga tersebut dan apabila pion tidak bisa menjawab soal, maka pion tidak diperbolehkan menaiki tangga.

6. Permainan ular tangga dilengkapi dengan petunjuk permainan. Di bawah ini merupakan petunjuk permainan Ular Tangga :
 - a Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang.
 - b Tiap kelompok menentukan ketua untuk menentukan urutan bermain melalui undian “Hompimpah”
 - c Ketua kelompok memilih salah satu anggotanya untuk menjadi pion.
 - d Kelompok yang bermain pertama mengambil dan melambungkan dadu ke atas untuk menentukan berapa langkah pion berjalan.
 - e Semua pion mulai dari luar banner, artinya tidak berada pada kotak nomor 1.
 - f Permainan dilakukan seperti permainan ular tangga yang sebenarnya, hanya saja ketika pion berhenti pada kotak bergambar ular dan tangga maka pion akan mendapatkan sebuah soal.
 - g Jika pion berhenti pada kotak bergambar ulat, teman kelompok diminta untuk mengambil soal yang ada di dalam box.
 - h Kelompok diberi waktu 2 menit untuk berdiskusi jawaban.
 - i Setelah menjawab, teman kelompok diminta untuk memeriksa jawaban yang ada pada meteri untuk memastikan jawaban yang telah disampaikan benar atau tidak.

- j Jika jawaban benar, pion tidak perlu turun menuju ekor ular tangga. Jika jawaban salah, pion dipersilahkan untuk turun menuju ekor ular.
 - k Berlaku juga pada pion yang berhenti di kaki tangga. Jika jawaban benar maka pion dipersilahkan untuk menaiki tangga tersebut. Namun, jika jawaban salah maka pion tidak diperbolehkan menaiki tangga tersebut.
 - l Apabila ada kotak berisi 2 pion, salah satu pion tidak perlu mundur atau mengulang lagi dari awal.
 - m Apabila pion sudah sampai finish, namun bilangan langkahnya masih kurang maka langkah menjadi mundur ke bilangan terkecil dari bilangan terbesar.
 - n Pemain yang tepat langkah sampai kotak finish lebih awal dialah para pemenangnya.
7. Mata pelajaran dalam permainan ular tangga ini adalah IPAS. Karena menurut beberapa informan, mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang sedikit sulit difahami dan banyak sekali menghafal, maka penulis menggunakan mata pelajaran IPAS agar peserta didik mudah memahami materi tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Permainan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Menurut Badrotil Khasanah (2023) pengembangan adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi berkaitan dengan bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya, berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran secara teoritis dan praktis.

A Eva (2023) berpendapat pengembangan merupakan proses yang menciptakan pertumbuhan, kemajuan, perubahan positif atau penambahan komponen fisik, ekonomi, lingkungan, sosial dan demografis.

Sementara Ulandari dkk., (2022) menyebutkan bahwa pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan dan dapat menghasilkan sebuah produk baru yang berupa materi, media, alat

atau berupa strategi pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran baik itu di kelas maupun di laboratorium serta bukan untuk menguji suatu teori. Pengembangan juga merupakan suatu usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Selain itu pengembangan juga diartikan sebagai penerjemah spesifikasi sebuah desain ke dalam bentuk fisik.

Menurut Sugiyono dalam (Wahyono dkk., 2021) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Dalam (Jihan & Reffiane, 2019) Menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru yang menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Dapat disimpulkan pengembangan merupakan proses atau tindakan untuk meningkatkan, memperbaiki, atau memperluas sesuatu agar menjadi lebih baik atau lebih efektif. Dalam konteks yang lebih luas, pengembangan bisa merujuk pada aspek, seperti pengembangan diri, pengembangan produk, atau pengembangan masyarakat. Pengembangan bertujuan untuk mencapai kemajuan dan inovasi melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

2.1.1 Media Pembelajaran

a Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Saniah & Pujiastuti, 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran),

sehingga dapat merangang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Sehingga media pembelajaran dapat menjadi pokok penting dalam suatu pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk membuat orang merasa lebih baik dan juga dapat digunakan untuk mengukur pendapat, opini dan pengetahuan pemirsa atau siswa, yang dapat membantu peserta didik memahami proses pembelajaran.

Sementara menurut (Harahap & Pradana, 2024) media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Media juga merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi dan berperan penting dalam menjaga hubungan yang efektif antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi, serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya vanggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima (Gede dkk., 2023). Media adalah salah satu sumber yang membantu guru memperkaya wawasan peserta didik dalam berbagai macam bentuk media yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik (Alvi & Basri, 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, mengembangkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau sebagai bahan pelajaran, sehingga mampu merangsang minat, perhatian, perasaan peserta didik dan pikiran dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran tidak lain adalah memotivasi dan meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Rohman & Romelah, 2022).

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Fadilah dkk., (2023) yaitu untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Dengan demikian, tujuan dari adanya media pembelajaran yaitu :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan;
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar;

3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu;
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik;
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran; dan
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Ani Daniyati dkk., (2023), mengemukakan tujuan media pembelajaran yaitu :

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Sementara, Patricia & Susanti dalam (Titin dkk., 2023), menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran meliputi empat aspek utama yaitu :

1. Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pembelajaran di kelas.
2. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran.
3. Media pembelajaran bertujuan untuk menjaga relevansi materi dengan tujuan belajar.
4. Media bertujuan untuk membantu fokus belajar peserta didik.

Dari beberapa tujuan media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan tujuan Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam belajar mengajar, yaitu :

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran
4. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, fungsi utama media pembelajaran yaitu mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (adanya perubahan tingkah laku). Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

McKwon dalam (Sari, 2024) mengemukakan empat fungsi media.

Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat lebih jelas dan mudah mengerti maka media dapat memperjelas hal itu.

4. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Rowntree dalam (Fadilah dkk., 2023 : 10) mengemukakan enam fungsi media, yaitu :

1. Membangkitkan motivasi belajar
2. Mengulang apa yang telah dipelajari
3. Menyediakan stimulus belajar
4. Mengaktifkan respon peserta didik
5. Memberikan umpan balik dengan segera
6. Menggalakkan latihan yang serasi.

Zahratussyafara dkk., (2023) berpendapat fungsi media pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
3. Menimbulkan semangat belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual.

Sementara itu, fungsi media pembelajaran menurut (Simamora, 2021) adalah :

1. Alat bantu mengantarkan materi pembelajaran
2. Mengkonkretkan informasi atau materi pelajaran
3. Mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran
4. Memberi stimulus bagi peserta didik
5. Memusatkan perhatian peserta didik

6. Mengakomodasi penyampaian materi-materi yang bersifat khusus dan membutuhkan penafsiran
7. Mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton dalam (Wasiyah dkk., 2023) mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain itu, adapun beberapa manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karya wisata dan kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Sudjana dan Rivai dalam (Pagarra dkk., 2022), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sementara, Nasution dalam (Kamila Cahyani Masdar dkk., 2024) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah :

1. Pelajaran lebih menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar.
2. Makna materi menjadi lebih jelas, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan menguasai sepenuhnya tujuan pengajaran.
3. Selain komunikasi verbal melalui lisan guru, metode pembelajaran juga beragam, sehingga peserta didik tidak pernah bosan dan guru tidak pernah kehabisan tenaga.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, menciptakan dan mendemonstrasikan.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan, media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Media dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2.1.3 Media Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak khususnya usia Sekolah Dasar. Ular tangga adalah permainan papan untuk

anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “ular” atau “tangga” yang menghubungkannya dengan kotak lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Menurut (A. Hasan & Putra, 2021), permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sedangkan menurut (Septiani dkk., 2024), ular tangga adalah alat pembelajaran edukatif yang dapat meningkatkan keterampilan, melatih logika, dan mengembangkan kemampuan peserta didik.

(Setiani & Handayani, 2022), mengemukakan ular tangga adalah permainan tradisional yang tergolong *board game* dengan papan permainan memuat gambar ular dan tangga serta terdapat skat berupa kotak dengan nomor 1-100. Sementara (Musfirah dkk., 2023) menyatakan bahwa ular tangga merupakan permainan di mana pemain yang menepati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menepati kotak tangga akan naik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang sejak dulu sudah ada namun untuk sekarang ini ular tangga dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat dimainkan peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang telah disesuaikan.

b. Komponen Ular Tangga

Media permainan ular tangga yang akan dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya :

1) Papan permainan

Papan permainan dibuat dari banner dengan ukuran 2 x 2 m berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan sebanyak 30 kotak. Setiap kotak mempunyai nomor di mana ketika pion berada pada nomor tersebut, pemain harus mengambil amplop yang bertuliskan nomor sesuai kotak yang di tempati dan pemain dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada amplop tersebut. Kemudian di dalam papan permainan juga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak di kepala ular maka turun ke ekor ular tersebut. Begitu juga sebaliknya, jika mendapat kotak berisi tangga maka pemain akan naik sesuai dengan perintah.

2) Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat di mana posisi pemain. Pion dalam penelitian ini menggunakan salah satu dari anggota kelompok.

3) Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing memiliki mata dadu 1-6. Pengundi dadu dilakukan oleh ketua kelompok secara bergantian. Kelompok yang bermain pertama adalah

kelompok yang jumlah mata dadunya paling besar kemudian dilanjutkan oleh kelompok-kelompok selanjutnya.

4) Box yang berisi amplop pertanyaan dan jawaban

Dalam permainan ular tangga yang peneliti kembangkan dibuat menjadi dua box. Box yang pertama berisi pertanyaan dan box yang kedua berisi jawaban.

c. Cara Penggunaan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan, yaitu :

- 1) Semua permainan memulai permainan dari nomor 1 dan berakhir pada nomor 30
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada papan permainan
- 3) Terdapat satu buah dadu dan beberapa pion. Jumlah pion biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap permainan, tidak ada aturan tertentu.
- 4) Kelompok yang bermain pertama mengambil dan melambungkan dadu ke atas untuk menentukan berapa langkah pion berjalan
- 5) Semua pion di mulai dari luar banner, artinya tidak berada pada kotak nomor satu
- 6) Permainan dilakukan seperti permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja ketika pion berhenti pada kotak bergambar ular atau kaki tangga, maka pion akan mendapatkan sebuah pertanyaan

- 7) Jika pion berhenti pada kotak bergambar ular, teman kelompok diminta untuk mengambil soal yang berada pada box soal
- 8) Kelompok diberi waktu 2 menit untuk berdiskusi menjawab pertanyaan
- 9) Setelah menjawab, teman kelompok diminta untuk mengambil jawaban pada box yang lain untuk memastikan jawaban yang telah disampaikan benar atau tidak
- 10) Jika jawaban benar, pion tidak perlu turun menuju ekor ular. Namun, jika jawaban salah maka pion akan turun menuju ekor ular
- 11) Berlaku juga pada pion yang berhenti di kaki tangga. Jika jawaban benar maka pion dipersilahkan untuk menaiki tangga tersebut. Namun, jika jawaban salah maka pion tidak diperbolehkan naik ke tangga
- 12) Apabila ada satu kotak berisi 2 pion, salah satu pion tidak perlu mundur atau mengulang lagi dari awal
- 13) Pemain yang tepat langkah sampai kotak finish lebih awal ialah para pemenangnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Febryana dalam (Hamidah & Gumilang, 2023) mengemukakan kelebihan dari media ular tangga adalah kemampuan gambar biduk yang dapat dipindah-pindahkan untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu, siswa dapat aktif terlibat dalam memindahkan objek tersebut, menunjukkan keterlibatan mereka tidak hanya secara intelektual tetapi juga fisik. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan

individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran kelompok, peserta didik dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Adapun kelebihan media ular tangga yaitu :

- 1) Media permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan tersebut menyenangkan dan menarik minat anak untuk belajar sambil bermain.
- 2) Peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran
- 3) Media permainan ular tangga dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kecerdasan
- 4) Permainan ini dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana secara tidak langsung
- 5) Media permainan ular tangga dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Sementara itu (Yudiyanto dkk., 2022) mengemukakan kelebihan media ular tangga yaitu :

- 1) Permainan ular tangga mampu melatih sikap peserta didik untuk mengantri dalam memulai pengundian/permainan.
- 2) Melatih kognitif peserta didik saat menjumlahkan mata dadu saat keluar.
- 3) Melatih kerja sama peserta didik
- 4) Memotivasi peserta didik agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan
- 5) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan.

- 6) Media ular tangga sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan
- 7) Dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam menggunakan media ular tangga.
- 8) Media ini disenangi oleh peserta didik karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Namun, di sisi lain, media ular tangga juga memiliki beberapa kekurangan yaitu :

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan waktu yang cukup untuk menjelaskannya kepada anak
- 2) Permainan ini tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran secara lengkap
- 3) Kurangnya pemahaman anak terhadap aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan
- 4) Anak yang tidak menguasai materi dengan baik mungkin menghadapi kesulitan dalam bermain permainan ini.

Adapun kekurangan media ular tangga menurut (Pramessti, 2023) yaitu :

- 1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu
- 2) Diperlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik
- 3) Media permainan ular tangga tidak semua dapat mengembangkan materi pembelajaran.
- 4) Kurangnya pemahaman anak dapat membuat situasi tidak teratur.

2.1.4. IPAS

a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh (Nihayatul Fadlilah dkk., 2024) bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada peserta didik sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu.

Sementara menurut Meylovia & Alfin Julianto, (2023) mengemukakan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta peserta didik untuk berinovasi, kreatif, dan belajar mandiri sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Pamungkas & Madiun, (2024) IPAS merupakan proses belajar yang dilakukan siswa untuk memahami Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi satu kesatuan. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai makhluk hidup benda mati di alam semesta beserta interaksinya dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022).

Dapat disimpulkan IPAS merupakan gabungan antara IPA dan IPS, adalah suatu pendekatan dalam pendidikan yang menggabungkan dua bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada peserta didik tentang bagaimana alam dan masyarakat saling berinteraksi.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang.

Menurut Febriani & Widiyanto, (2024), IPAS merupakan mata pelajaran baru yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS, hanya tersedia di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS harus mempertimbangkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia.

IPAS membantu peserta didik untuk membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya, sehingga mereka dapat memahami bagaimana dalam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan

pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

c. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar peserta didik dapat berkembang sesuai dengan profil pelajar pancasila dengan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangay mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Selain itu, untuk membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya menjaga lingkungan dan sumber daya alam, serta memahami dampak perilaku manusia terhadap lingkungan.

Adapun manfaat mempelajari pelajaran IPAS yaitu sebagai berikut :

- 1) Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam
- 2) Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Ikut menjaga, merawat, mengelola dan melestarikan alam
- 4) Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam di sekitar
- 5) Konsep yang ada dalam Ilmu Pengetahuan Alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
- 6) Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa
- 7) Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari

- 8) Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari
- 9) Memberikan pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman
- 10) Memberikan pengetahuan tentang perkembangan proses penciptaan alam semesta hingga saat ini
- 11) Membantu manusia dalam pengembangan IPTEK. (Kemendikbud, 2022)

2.2 Kerangka Konseptual

Media ular tangga berbasis permainan digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPAS. Pada umumnya materi yang disampaikan guru melalui metode ceramah kurang efektif untuk proses pembelajaran di dalam kelas. Melalui pengembangan media ular tangga berbasis permainan guru dituntut lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

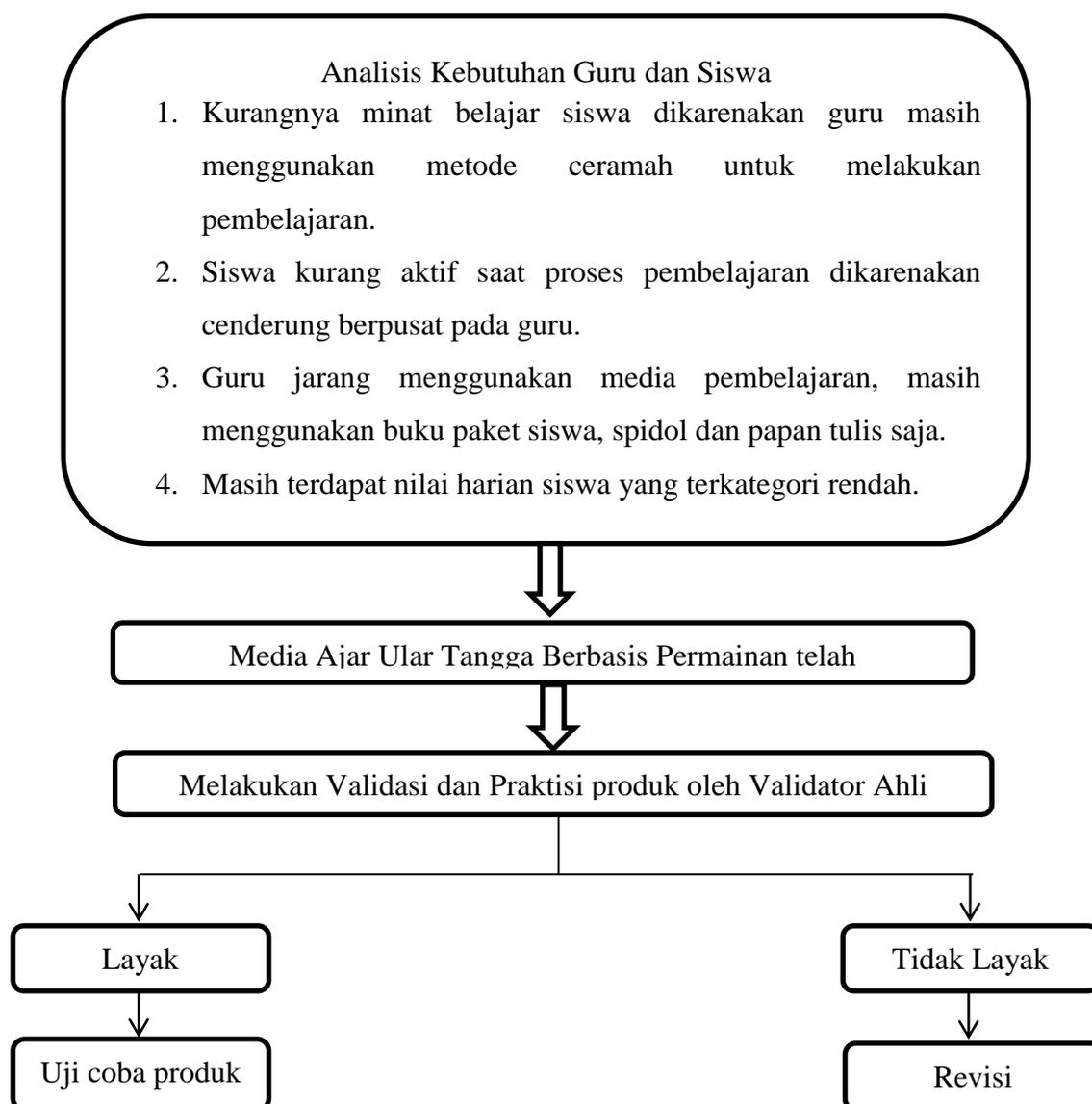
Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memikirkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan di dalam kelas yaitu penggunaan media untuk membantu guru dan membuat peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran.

Maka pengembangan media ular tangga berbasis permainan harus terus ada agar dapat membantu proses pembelajaran. Dilihat dari masalah tersebut maka peneliti mengembangkan media ular tangga berbasis permainan sebagai

solusi atas kurangnya media yang berbagai macam. Di mana media ular tangga akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran di kelas V SD PAB 25 Medan.

Penyelesaian tahap pengembangan media ular tangga sendiri tidak langsung di uji coba di kelas dalam proses pembelajaran. Namun, pengembangan media ular tangga akan melakukan uji kelayakan di mana akan di nilai oleh para ahli seperti ahli materi dan ahli media. Hingga pada akhirnya media ular tangga akan dinyatakan layak melakukan uji coba di kelas.

Secara skematis kerangka konseptual dalam penelitian ini, berdasarkan teori yang dikemukakan maka dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Kajian pengembangan merupakan penelitian yang diarahkan pada pembuatan produk tertentu serta mengukur efektivitas produk tersebut. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan, yang umumnya disebut sebagai *Research and Development* (R&D).

Model ADDIE mengandung kesamaan dengan adanya perancangan sistem yang berlandaskan data ADDIE mirip dengan model 4D, di mana tahap Define setara dengan melalui tahap Analisis, sedangkan tahap *Design* dan *Development* ada pada kedua model tersebut. Perbedaannya terletak pada tahap *implementasi* dan evaluasi, yang tidak terdapat dalam model pengembangan 4D. Kelebihan model ADDIE dianggap lebih sistematis dan menyeluruh dibandingkan dengan mode lainnya, sementara kelemahannya adalah memerlukan waktu yang lebih lama.

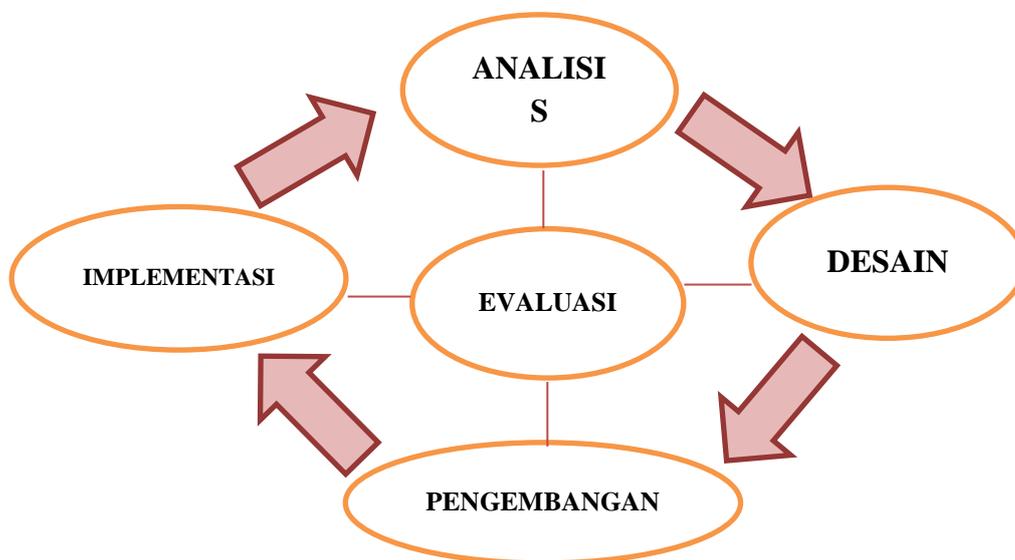
Menurut Gay yang dikutip dalam Okpatrioka (2023), Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan produk yang berguna dan dapat diterapkan di lingkungan sekolah, bukan untuk menguji suatu teori. Sementara itu, Brog dan Gall dalam (Rustamana dkk., 2024) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses yang bertujuan untuk merancang dan menguji validitas produk. dalam bidang pendidikan.

Menurut Slamet, (2022) Riset Pengembangan adalah sebuah pendekatan yang digunakan dalam riset untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Menurut Muqdamien dkk., (2021) Dikatakan bahwa Metode R&D merupakan bentuk penelitian yang dirancang untuk menciptakan inovasi, baik dalam wujud produk baru maupun pengembangan dari produk yang telah tersedia, sehingga menciptakan sesuatu yang lebih menarik dan berhubungan dengan tujuan pembelajaran pada topik atau materi tertentu

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa penelitian (*Research and Development*) adalah jenis studi yang bertujuan merancang produk baru atau melakukan perbaikan terhadap produk yang sudah ada guna meningkatkan praktik pembelajaran. Produk yang dikembangkan akan melewati tahap pengujian dan validasi guna memastikan memastikan kelayakan dan keefektifan selanjutnya produk yang sudah valid dapat diproduksi lebih banyak lagi.

Pada pengembangan ini, peneliti menerapkan model ADDIE yang diperkenalkan oleh Dick dan Carey (Rusmayana, 2021: 14) untuk merancang sistem pembelajaran. Dick dan Carey merujuk model ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi*), serta pendekatan *Research and Development* termasuk dalam kategori penelitian pengembangan yang meliputi tahap analisis hingga evaluasi.

Berikut ini akan dipresentasikan tahapan dalam pengembangan model ADDIE disajikan dalam bentuk bagan, yaitu :



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

3.2. Tahapan Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi studi dilakukan pada kelas V di SD PAB 25 Medan yang beralamatkan di Jl. Pendidikan No.97 Kec. Medan Deli Kel. Mabar Hilir SD PAB 25 Medan.

3.2.2. Sumber Data Penelitian

a Subjek Penelitian

Fokus riset dalam proses pengembangan ini adalah media Ular Tangga berbasis permainan terdapat dua jenis subjek dalam penelitian ini. Subjek pertama merupakan validator terdiri dari tiga dosen ahli yang menguasai bidang media, materi, dan bahasa. Subjek lainnya adalah penilaian terhadap kepraktisan serta tanggapan dari guru dan siswa kelas V.

b Objek Penelitian

Objek Desain media pembelajaran yang menjadi objek penelitian ini, bentuk yang diterapkan ialah permainan edukatif Ular Tangga berbasis game, yang ditujukan untuk proses pembelajaran IPAS pada kelas V.

3.2.3. Instrumen Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan kuesioner sebagai sarana untuk mengumpulkan data yang digunakan secara sistematis untuk memperoleh informasi. Instrumen ini akan diberikan kepada sejumlah pakar, termasuk ahli materi, ahli desain, dan guru, guna menilai validitas media yang telah dikembangkan pendapat peserta didik.

1. Instrument Validasi Ahli Materi

Instrumen ini diterapkan oleh ahli materi guna mengukur tingkat kesesuaian dan kelayakan materi yang disusun. Tujuannya adalah untuk memastikan apakah materi dalam media ular tangga telah dianggap layak, untuk mendapatkan masukan serta saran dari validator mengenai materi tersebut.

Berikut adalah pedoman untuk validasi oleh ahli materi :

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Ahli Materi

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Isi Materi	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran	1,2,3
		Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi	4,5
		Penyajian materi	6,7
2	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Dampak penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran	10
Jumlah			10

2. Instrument Validasi Ahli Media

Instrumen validasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan agar mengevaluasi kelayakan media ular tangga yang berbasis permainan, sekaligus mendapatkan saran dan masukan guna penyempurnaan desain media tersebut.

Berikut adalah rincian instrument yang digunakan dalam proses evaluasi oleh pakar media :

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Kesesuaian media	1,2,3
		Kemudahan penggunaan media	4,5
		Kelengkapan media	6,7
2	Kualitas dan tampilan media	Tampilan media	8,9
		Bentuk media	10
Jumlah			10

3. Instrument untuk Respon Guru

Instrument Instrument validasi terhadap tanggapan Guru memberikan alat ini kepada siswa yang terlibat dalam proses pengujian produk, dengan maksud untuk menilai sejauh mana kepraktisan Media Ular Tangga yang berbasis permainan di kelas V SD PAB 25 Medan.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Respon Guru

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media ular tangga	1,2,3,4
		Penggunaan media ular tangga	5,6
2	Materi	Penyajian materi	7,8,9
3	Manfaat	Kemudahan belajar	10,11
		Ketertarikan menggunakan media ular tangga	12,13
		Peningkatan motivasi belajar	14,15
Jumlah			15

4. Instrument untuk Respon Peserta Didik

Instrument validasi untuk memperoleh tanggapan dari siswa yang disampaikan kepada mereka pada tahap pengujian produk untuk menilai tingkat efektivitas pemanfaatan media edukatif Ular Tangga untuk pembelajaran IPAS pada kelas V SD PAB 25 Medan. Adapun rancangan respon untuk siswa yaitu:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik

No	Indikator	Aspek	Butir Penilaian
1	Media	Tampilan media	1,2,3
		Penggunaan media ular tangga	4,5
2	Materi	Penyajian materi	6,7
3	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Respon siswa	10,11,12,13,14,15
Jumlah			15

3.2.4. Analisis Data Penelitian

Informasi yang diperoleh melalui alat pengumpulan data selanjutnya dianalisis. Tahap analisis data ini tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman atau memperlihatkan sejauh mana produk yang dikembangkan, yaitu Media Ular Tangga, memenuhi kriteria kevalidan. Metode analisis data meliputi hal-hal berikut:

1. Uji Validasi

Uji proses validasi dalam penelitian ini melibatkan perbandingan antara total skor yang diberikan oleh validator pada kuesioner dengan skor yang sudah ditetapkan sebelumnya ditentukan dalam angket tersebut.

Analisis data (angket validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Agar perhitungan berikutnya lebih mudah, kualifikasi terkait dapat ditemukan pada antara lain :

Tabel 3. 5 Presentase Kevalidan

Presentase	Interpretasi
81 – 100%	Sangat valid
61 – 80%	Valid
41 – 60%	Cukup valid
21 – 40%	Kurang valid
0 – 20%	Tidak valid

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81 – 100% maka produk tersebut dianggap valid dan tidak perlu melakukan revisi.

2. Uji Kepraktisan

Untuk menguji kepraktisan, penelitian ini melakukan perbandingan antara total nilai yang diberikan oleh guru dan siswa pada kuesioner dibandingkan dengan skor yang sudah ditentukan dalam kuesioner tersebut.

Analisis data (angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Kemudian, agar penilaian lebih mudah kualifikasi yang relevan dapat disajikan akan ditampilkan dalam antara lain:

Tabel 3. 6 Presentase Kepraktisan

Presentase	Interpretasi
81 – 100%	Sangat praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup praktis
21 – 40%	Kurang praktis
0 – 20%	Tidak praktis

Jika persentase kepraktisan produk berada pada kisaran 81–100%, maka produk tersebut dinilai memenuhi standar yang ditetapkan:

3.3.Rancangan Produk

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, yang dikembangkan dalam karya Dick dan Carey. Model ADDIE ini menjadi pendekatan utama dalam desain pembelajaran atau penelitian yang memiliki sifat umum dan Berperan sebagai acuan dalam merancang perangkat serta infrastruktur untuk

program pelatihan yang efisien, fleksibel, serta untuk mendukung keberhasilan pelatihan (Fitriyah & Ghofur, 2022), peneliti menggunakan model ADDIE, mengingat produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran, bukan perangkat lunak, sehingga pendekatan ADDIE sangat tepat diterapkan dalam proses pengembangan produk ini.

Berikut adalah prosedur penelitian dalam model ADDIE:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah Analisis, yang dilaksanakan melalui metode observasi dan wawancara. Di tahap ini, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara pada tingkat SD PAB 25 Medan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Di tahap ini, produk mulai didesain dengan pengguna (user interface) akan disusun. Peneliti memilih elemen-elemen media dengan mengumpulkan bahan pendukung, termasuk aplikasi yang diperlukan untuk pembuatan media ular tangga, yang dapat dibuat secara mandiri.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap di mana desain yang telah direncanakan pada bentuk yang konkret. Produk yang dihasilkan disusun berdasarkan desain yang sudah direncanakan pada tahap sebelumnya. Dengan kata lain, tahap ini merupakan tahap dimana dalam proses pembuatan produk komponen-komponen yang telah dikumpulkan pada tahap perancangan digabungkan menjadi sebuah produk yang utuh. yang selaras dengan perencanaan yang telah disusun.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahapan keempat adalah pelaksanaan, di mana produk yang telah dikembangkan diuji coba dari segi tampilan dan fungsionalitasnya. Uji coba pertama kali akan dilakukan oleh pakar media, materi, dan bahasa. Jika para ahli tersebut menyatakan bahwa produk tersebut layak, maka uji coba selanjutnya akan dilakukan pada siswa.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan ini menjadi bagian langkah akhir pada keseluruhan proses pengembangan, dimana produk didistribusikan. Namun penelitian pengembangan media ular tangga berbasis permainan akan dibatasi Fase implementasi melibatkan uji coba langsung produk sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan ketersediaan waktu dalam penelitian ini, hal ini tersebut menjadi alasan mengapa penelitian harus dibatasi pada tahap implementasi.

3.3.1 Pengujian Internal

a. Ahli Materi

Tujuan dari validasi materi adalah untuk menilai kesesuaian konten materi pada media Ular Tangga dan memastikan keabsahan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, validasi oleh pakar materi agar memperoleh masukan atau pendapat dari validator dalam rangka mengembangkan materi pada mata pelajaran IPAS. Penilaian oleh materi ini dilaksanakan oleh Seorang pengajar dari Fakultas Pendidikan dan Keguruan.

b. Ahli Desain Media

Pakar desain media bertugas untuk mengevaluasi kelayakan desain media Ular Tangga serta mengumpulkan masukan dan rekomendasi dari validator terkait media yang telah dikembangkan. Penilaian ini dilakukan oleh seorang pengajar dari Fakultas Keguruan serta Ilmu Pendidikan.

3.3.2 Pengujian Eksternal**a. Angket Respon Guru**

Angket respons guru akan dibagikan setelah uji coba produk dilaksanakan dengan memanfaatkan kuesioner yang bertujuan untuk menilai sejauh mana permainan edukatif ular tangga mendukung kepraktisan sebagai bagian dari pembelajaran guna menggali pendapat guru mengenai jalannya proses pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Karena itu, peneliti memerlukan umpan balik dan rekomendasi dari guru guna menilai kepraktisan media tersebut ini sebagai perbaikan yang lebih optimal.

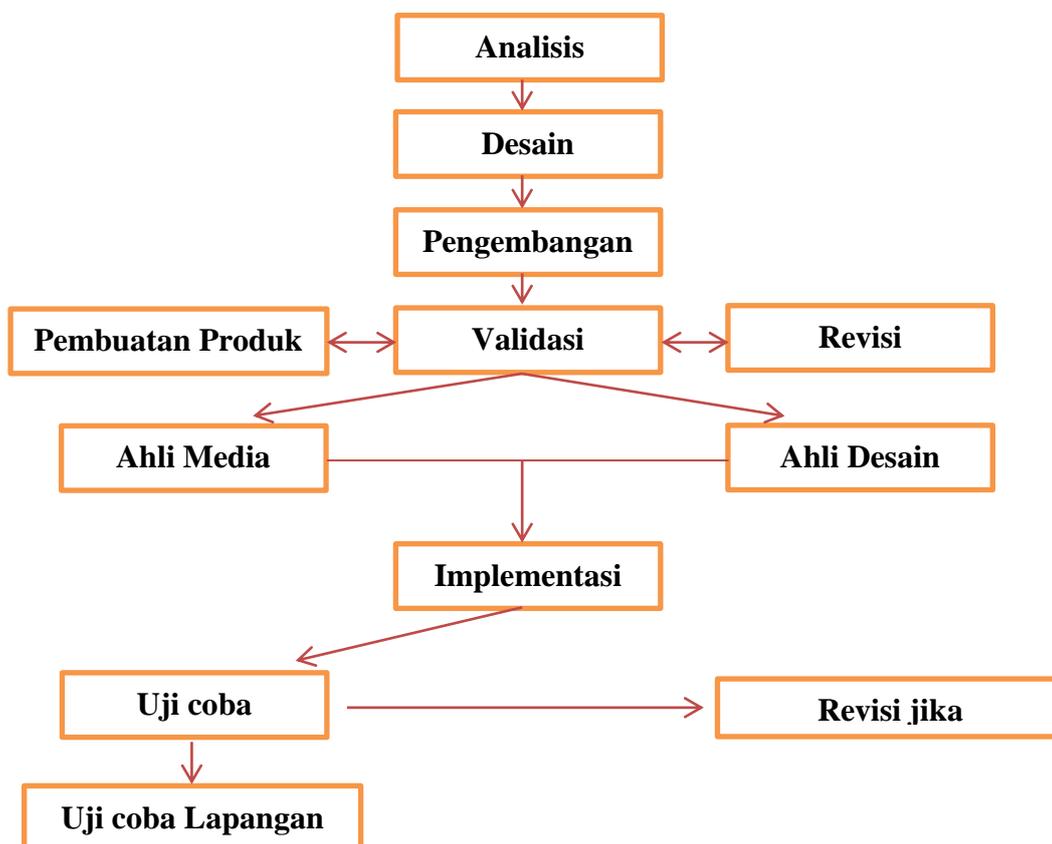
b. Angket Respon Siswa

Angket respons siswa akan diberikan setelah uji coba produk. Angket ini bertujuan untuk menggali pandangan siswa mengenai aktivitas pembelajaran yang menggunakan media ular tangga.

3.4. Tahap Pengembangan Produk**3.4.1 Pembuatan Produk**

Penelitian pengembangan media Ular Tangga berbasis permainan ini, diterapkan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang diterapkan sesuai kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini,

pengembangan dibatasi hanya hingga tahap implementasi. Adapun produsernya sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan

Untuk memperjelas setiap tahapan dari langkah prosedur pengembangan tersebut, maka akan dipaparkan penjelasan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Di tahap ini, dilakukan analisis oleh peneliti terhadap berbagai aspek, termasuk kebutuhan, materi, dan peserta didik. Berikut adalah penjelasan mengenai analisis yang dilakukan oleh penulis.

a Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengungkap permasalahan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar di kelas V SD PAB 25 Medan. Analisis ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh gambaran dari kenyataan, harapan ataupun alternative penyelesaian masalah awal yang muncul dalam proses pembelajaran sehingga dilakukan sebuah pengembangan.

b Analisis Materi

Analisis terhadap materi dilakukan untuk mengetahui struktur dan sifat utama materi yang sedang diterapkan di satuan pendidikan tersebut. Tujuan dari langkah ini adalah agar proses pengembangan media pembelajaran berlangsung lebih efektif dan tetap memenuhi tujuan pembelajaran.

c Analisis peserta didik

Analisis terhadap siswa dilakukan untuk memahami perilaku serta sikap mereka saat mengikuti proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS. Sehingga dengan mengamati sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maka peneliti mengetahui bagaimana pengembangan media yang dilakukan agar mengikuti karakteristik dari para siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Proses perancangan adalah langkah-langkah dalam suatu perencanaan yang akan dilakukan oleh penulis. Pada tahap ini penulis sudah mulai merancang media Ular Tangga yang dikembangkan dengan memperhatikan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, dalam tahap perencanaan ini penulis mulai menetapkan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan media

pembelajaran. Penulis menggunakan beberapa aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran seperti Canva dan website lainnya yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Penulis juga mengumpulkan berbagai referensi yang diterapkan bahwa pembuatan Media Ular Tangga ini bertujuan sebagai alat bantu dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, telah dibuat media pembelajaran Ular Tangga yang berbasis permainan. Walaupun desain media tersebut telah dibuat sejak tahap definisi, hasilnya perlu dievaluasi dari tahap pertama hingga tahap terakhir yang telah efektif setelah proses pengembangan. Selanjutnya, media pembelajaran akan diteruskan ke tahap berikutnya, yaitu :

a Tahapan Pembuatan Produk

Di tahap ini, produk yang penulis kembangkan adalah media Ular Tangga berbasis permainan pada pelajaran IPAS. Produk ini merupakan pengembangan dari permainan ular tangga. Selanjutnya, dilakukan penyusunan materi yang bersumber dari buku dan situs web.

b Validasi ahli Media dan Materi

Proses validasi dilaksanakan oleh para pakar di bidang media serta materi. Setelah mendapatkan masukan dari para validator peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dalam media pembelajaran Ular Tangga yang telah dibuat kemudian dikembangkan. Kekurangan tersebut kemudian, Hal ini digunakan sebagai umpan balik untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan.

c Revisi

Setelah memperoleh hasil dari validasi yang telah dilaksanakan, jika ada hal-hal yang perlu direvisi maka penulis akan merevisi sesuai dengan saran dari para validator agar produk tersebut layak untuk diuji coba. Setelah produk direvisi dan mendapatkan nilai yang baik maka pengembangan bisa diteruskan ke tahap berikutnya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Proses implementasi dilaksanakan di kelas siswa V SD PAB 25 Medan sebagai uji coba di lapangan. Selanjutnya, peneliti akan melakukan validasi Untuk memahami tanggapan siswa dan guru selama uji coba berlangsung, peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat mengenai Kekurangan serta tantangan yang masih terlihat saat produk tersebut diterapkan. Selain itu, peneliti juga mendistribusikan kuesioner kepada siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga. Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik. aktivitas yang dilaksanakan pada tahap implementasi, proses yang dijalankan.

a Uji Kelompok Kecil/Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dilaksanakan setelah produk mengalami perbaikan dan diuji kembali. menggunakan metode uji coba kelompok kecil atau uji terbatas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengidentifikasi respons siswa serta mengevaluasi keberhasilan produk yang tengah dalam tahap uji coba pengembangan ini terdiri dari 17 siswa dari kelas V yang terlibat SD PAB 25 Medan.

b Penilaian oleh Guru

Media ajar ular tangga yang telah diuji coba kepada siswa, angket ini setelah itu, media diberikan kepada guru untuk mengevaluasi kepraktisan media tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada fase ini sebagai langkah akhir dalam pengembangan produk dipromosikan. Namun, karena terbatasnya waktu, sumber daya, dan anggaran, peneliti memutuskan untuk membatasi penelitian ini terbatas pada tahap perbaikan produk setelah uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pada proses pelaksanaan peneliti yakin diawali dengan observasi lapangan, menyusun media berlandaskan hasil identifikasi siswa kelas V SD PAB 25 Medan lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi oleh pakar media dan pakar materi dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk bagi guru dan peserta didik. Produk tersebut dalam pengembangan berupa media pembelajaran Ular Tangga pada pelajaran IPAS.

Pengujian lapangan bertujuan untuk media pembelajaran lebih baik dari media awalnya. Kesesuaian media pembelajaran diuji kesesuaian atau ketidaksesuaian dengan karakteristik peserta didik di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu melalui pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilaksanakan melalui validasi dilakukan oleh pakar media dan materi. Tanggapan dari para ahli memberikan saran yang berharga dari validator, kemudian diikuti dengan revisi produk. Perbaikan

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1.Deskripsi Hasil Penelitian

Studi ini dikategorikan sebagai *Research and Development (R&D)*, yang menitikberatkan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga berperan sebagai produk utama dalam tahapan ini. Media tersebut dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva. Produk media ajar berbentuk ular tangga ini telah mendapatkan validasi dari dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi dan media.

Setelah proses validasi dan dinyatakan valid, Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil dengan 17 siswa kelas V SD PAB 25 Medan. Pengembangan media ular tangga ini mengadopsi tahapan dalam model ADDIE meliputi lima fase utama dalam model ini adalah *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*.

Dalam penelitian ini, meskipun demikian, serta selama proses pengembangan, studi ini membatasi fokusnya hanya pada tahap implementasi, disebabkan oleh keterbatasan waktu, sumber daya, dan biaya. Temuan dari penelitian pengembangan ini menghasilkan hal-hal berikut:

1. Tahap Analisis

a Analisis Kebutuhan

Studi dimulai dari observasi ke SD PAB 25 Medan dan melakukan pengamatan di kelas V. Penulis terlibat secara langsung pada saat pembelajaran sedang berlangsung dikelas serta mengamati perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut ditemukan beberapa fakta, di antaranya bahwa guru masih lebih mengutamakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya proses belajar mengajar hanya mengacu pada guru dan buku teks.

Selain itu, penulis juga melakukan sesi wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara, terungkap bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas, khususnya dalam pembelajaran IPAS, yang menyebabkan banyak siswa kurang fokus pada pelajaran yang mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa diperlukan adanya pembaruan dalam wujud media pembelajaran yang kreatif dan menarik guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran aktif, efektif, serta menyenangkan, yaitu dengan mengembangkan media ajar ular tangga berbasis permainan pada mata pelajaran IPAS.

b Analisis Materi

Pada tahap analisis materi penulis memeriksa karakteristik materi yang sedang berjalan pada pembelajaran IPAS terkhusus pada materi ekosistem. Tindakan ini dilakukan guna memastikan bahwa tahap pengembangan media pembelajaran berbentuk ular tangga dapat berlangsung dengan tidak menyimpang dari tujuan dan capaian pembelajaran.

c Analisis Peserta Didik

Setelah penulis mempelajari keseluruhan karakteristik peserta didik kelas V SD PAB 25 Medan. Ditemukan beberapa fakta ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung saat penulis melakukan observasi, diantaranya banyak Siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi terhadap pelajaran, beberapa di antaranya bahkan sibuk mengerjakan tugas dari pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Analisis tersebut menunjukkan karakteristik belajar peserta didik yang Memerlukan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif agar mampu meningkatkan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahapan berikut ini dilakukan dalam poses pembuatan media pembelajaran pada tahap ini :

a Pengumpulan Referensi

Penulis mengumpulkan gambar, pertanyaan dan template desain untuk melengkapi media serta menyusun materi pembelajaran yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku dan internet. Soal-soal materi dan gambar

digunakan sebagai pemapatan materi pada media ajar ular tangga dengan tujuan untuk menonjolkan adanya daya tarik tersendiri guna menarik minat belajar siswa.

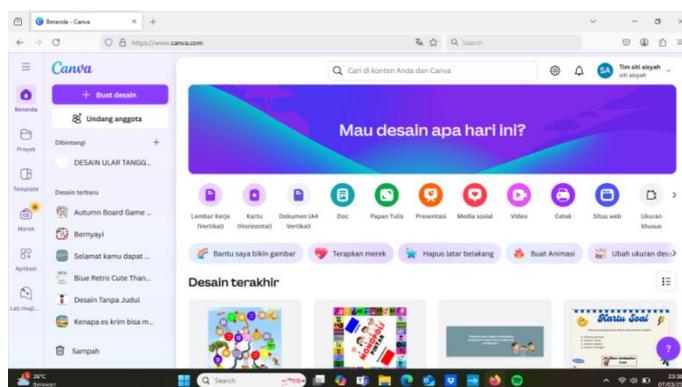
b Pembuatan Modul

Menyusun modul ajar berdasarkan tujuan pembelajaran. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Konsep utama dan kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan.

c Perancangan Desain Produk

Tahapan penyusunan produk pada tahap ini meliputi penyusunan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan penyusun permainan ular tangga yang telah ada. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan lebih lanjut. Proses ini melibatkan langkah-langkah berikut :

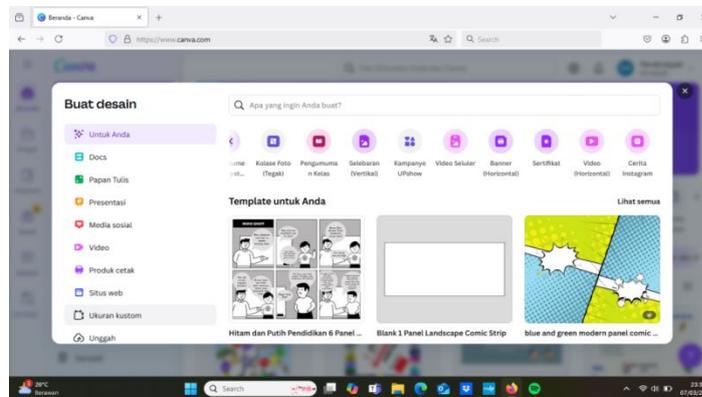
- a) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan disusun ke dalam soal.
- b) Menyiapkan aplikasi *Canva* untuk desain media ular tangga



Gambar 4. 1 Tampilan Awal Canva

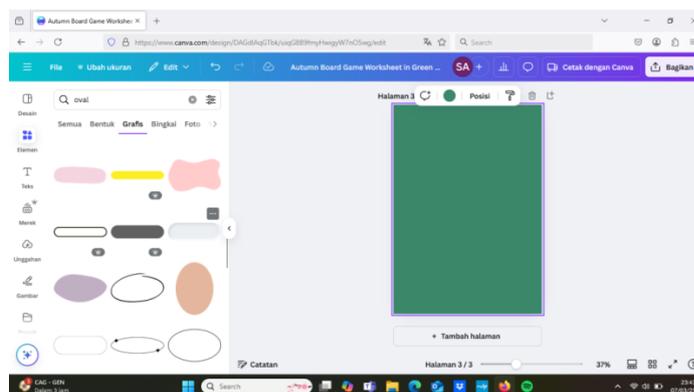
- c) Kemudian klik *sign in* => *sign in with google* di aplikasi canva.

d) Menentukan ukuran, warna serta gambar yang akan digunakan



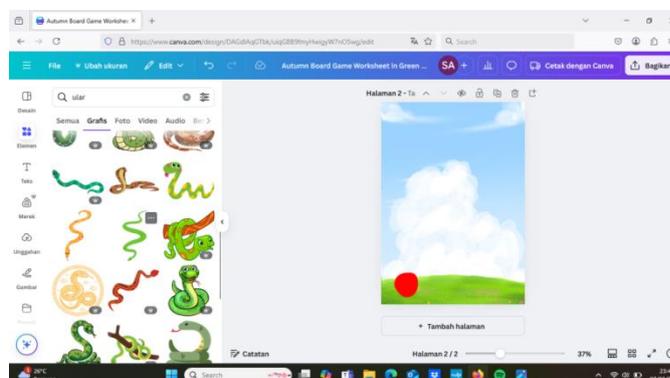
Gambar 4.2 Tampilan Menentukan Ukuran dan warna

e) Menentukan gambar lingkaran yang akan digunakan pada media ular tangga.



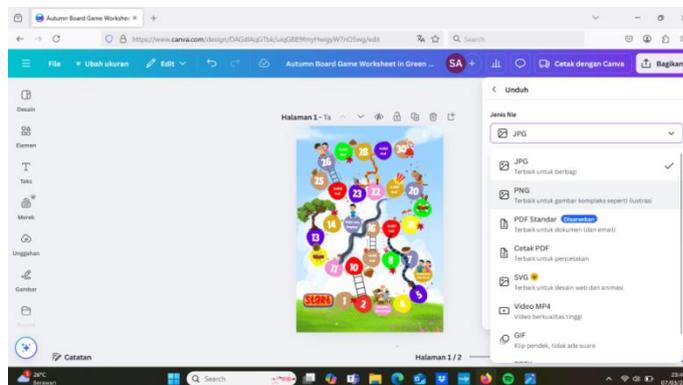
Gambar 4.3 Tampilan Menentukan Bentuk Yang akan digunakan

f) Menentukan gambar ilustrasi ular dan tangga yang akan digunakan dalam media ular tangga.



Gambar 4.4 Tampilan Karakter Ilustrasi yang akan digunakan

- g) Setelah mendesain selesai, desain media ular tangga dapat diunduh dengan jenis file yang dibutuhkan.



Gambar 4. 5 Tampilan File yang akan diunduh

- h) Kemudian desain tersebut dicetak dalam bentuk benner untuk divalidasi oleh validator dan untuk diuji coba kelompok kecil.

d Pembuatan Instrumen Penilaian

Instrumen evaluasi untuk penilaian berupa angket kelayakan produk yang digunakan dalam media pembelajaran ini, dengan sumber data yang meliputi ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik.

3. Tahap Pengembangan

Pada dasarnya pengembangan permainan ular tangga materi ekosistem terinspirasi dari permainan ular tangga pada umumnya, namun dalam pengembangannya peneliti mengembangkan ular tangga dalam bentuk yang tidak seperti biasanya. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan konsep permainan ular tangga yang akan dirancang dimulai dari mengidentifikasi tema, gambar, soal dan dadu.

a Tahapan Pembuatan Produk

Setelah membuat desain media tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan membuat media yang sebenarnya berdasarkan desain ular tangga yang telah disusun. Berikut hasil pengembangan produk media ular tangga berbasis permainan.

No	Media yang dikembangkan	Gambar
1	Desain Ular Tangga	
2	Dadu	
3	Pion	

b Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi dilaksanakan oleh para ahli yang berkompeten dalam materi dan media untuk menilai kevalidan media ular tangga serta untuk memperoleh

pendapat atau rekomendasi dari para validator tersebut. Setelah itu, media dikembangkan tahap berikutnya diuji kelayakannya. Berikut hasil penilaian angket oleh validator :

a) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media

Tujuan validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengevaluasi apakah desain media ular tangga mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap tampilan desain pada media ular tangga. Adapun pada penilaian media divalidasi oleh **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** tabel berikut menunjukkan hasil evaluasi media :

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Ahli Media

Validator	Total skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	49	50	98%	Sangat Valid

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$= \mathbf{98\% \text{ (Sangat Valid)}}$$

Menurut penilaian Media yang dianalisis oleh pakar media memberikan skor **98%**, yang dinilai sebagai '**Sangat Valid**'. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini "**layak**" untuk digunakan.

c **Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi**

Tujuan Penilaian oleh ahli materi bertujuan guna menilai tingkat keakuratan dan kelayakan isi materi pada media ular tangga, serta Untuk

memperoleh kritik atau saran dari validator mengenai materi yang diajarkan IPAS tentang ekosistem pada media ular tangga. Adapun dalam hal ini materi divalidator oleh Ibu Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd. Berikut ringkasan hasil penilaian materi yang dimaksud :

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Nurul Ayu Pratiwi, S,Pd	43	50	86%	Sangat Baik

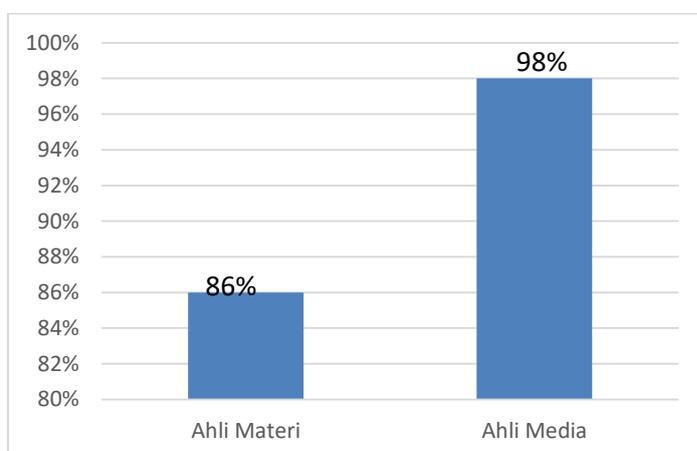
Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= \mathbf{86\% \text{ (Sangat Valid)}}$$

Menurut evaluasi media yang dilakukan oleh para ahli validasi materi menghasilkan skor sebesar **86%**, yang memasuki kategori '**Sangat Valid**', yang menyimpulkan bahwa materi pembelajaran tersebut '**Tepat**' untuk digunakan. Oleh karena itu, hasil dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



Gambar 4. 6 Hasil Rekap Kevalidan

4. Tahap Implementasi

Setelah divalidasi dan tidak memerlukan perbaikan/revisi, langkah berikutnya yaitu melaksanakan uji coba lapangan dengan penilaian terhadap tanggapan guru dan siswa. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan pengujian terhadap guru bersama 17 siswa di kelas V SD PAB 25 Medan menunjukkan bahwa media mendapatkan skor dengan persentase yang tergolong Sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, pengembangan media ini dapat dianggap berhasil karena telah memenuhi tujuan penelitian didasarkan pada tanggapan yang diberikan oleh guru dan dipahami oleh siswa.

a Data Hasil Penilaian Respon Guru dan Siswa

Hasil evaluasi dari tanggapan guru, Ibu Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd, yang merupakan guru kelas V SD PAB 25 Medan. Dari hasil penilaian respon guru yang diberikan media ular tangga mendapatkan presentase penilaian yakni "92%" diklasifikasikan sebagai "**Sangat Praktis.**" Penilaian dari tanggapan guru membuktikan media ular tangga ini terbukti membantu dalam usaha meningkatkan hasil belajar serta pemahaman konsep peserta didik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pencapaian proses belajar siswa sangat bergantung pada penggunaan media Ular Tangga diterapkan untuk materi ekosistem, dan berikut adalah hasil penilaian dari guru.

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Respon Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd	69	75	92%	Sangat Praktis

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{69}{75} \times 100\%$$

= **92% (Sangat Praktis)**

Penulis juga menguji kepraktisan media pada 17 siswa kelas V SD PAB 25 Medan. Hasil analisis uji kepraktisan yang diterapkan pada Tabel berikut menunjukkan data peserta didik :

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Respon Siswa

Validator	Total skor	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas V	1.171	1.275	92%	Sangat Praktis

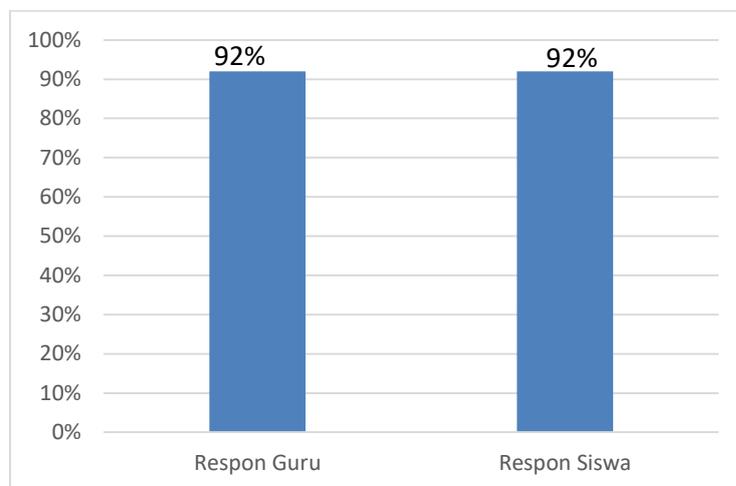
Data analisis yang ada di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{1.171}{1.275} \times 100\%$$

= **92% (Sangat Praktis)**

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari peserta didik selama uji coba, media ular tangga untuk pembelajaran IPAS menunjukkan persentase "**92%**" dengan kriteria "**Sangat Praktis**". Oleh temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini relevan dengan standar kelayakan untuk diterapkan. Oleh karena itu, hasil dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar 4. 7 Hasil Rekap Nilai Kepraktisan

4.2.Pembahasan

Media pembelajaran Ular Tangga adalah sebuah produk yang dikembangkan melalui berbagai tahap sesuai Model ADDIE mencakup lima tahapan utama, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang secara umum menjadi panduan dalam proses pembelajaran. Namun, karena keterbatasan waktu dalam studi ini. Proses tersebut hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Setelah itu, dilakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang.

Proses pengembangan media dimulai dengan tahap analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Analisis pada tahap ini difokuskan pada kebutuhan pembelajaran, konten yang karakteristik peserta didik. Proses analisis kebutuhan siswa mengungkapkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik serta dapat mendorong interaksi untuk mendorong keikutsertaan aktif berkontribusi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Tahap analisis materi dilihat dari berdasarkan karakteristik materi yang disajikan yaitu media edukasi ular tangga dirancang agar tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran serta hasil yang diinginkan dari pembelajaran. Pada tahap analisis materi., penulis membuat isi media dan bahan ajar disusun sejalan mengacu pada kurikulum yang berlaku di sekolah, yakni Kurikulum Merdeka, dan juga hasil analisis materi dilakukan untuk menilai sejauh mana media dapat mengkomunikasikan materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya analisis siswa mampu dilihat bahwa siswa dapat menguasai materi yang disampaikan oleh peneliti saat media ular tangga digunakan. Siswa memberikan kontribusi yang sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran ini, mendengarkan intruksi penggunaan dan menghargai guru ketika sedang menjelaskan.

Kemudian tahap desain, yaitu dengan beberapa tahapan mulai dari pengumpulan referensi yaitu mencari dan mengumpulkan gambar, soal-soal dan template desain untk melengkapi serta menyusun media pembelajaran. Pembuatan modul yaitu modul ajar yang disesuaikan dengan Tujuan pembelajaran, indicator pencapaian tujuan pembelajaran, konsep utama dan kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan. Dan selanjutnya tahap pembuatan instrument penelitian dalam bentuk angket untuk menilai kelayakan produk, yang akan memberikan data dari pakar materi, pakar media, pakar bahasa, guru dan murid.

Setelah ini, penelitian ini akan melanjutkan ke tahap pengembangan yakni pembuatan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga dalam

pengembangannya yaitu dengan mengubah bentuk ular tangga yang biasanya hanya berbentuk kotak, namun kali ini berbentuk oval dan ditambah dengan beberapa karakter ilustrasi. Permainan ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik berfungsi sebagai alat membantu proses pembelajaran yang bertujuan untuk memungkinkan siswa memahami serta menguasai isi materi yang diberikan oleh guru.

Pada tahap ini, peneliti merancang media yang bersifat autentik dan selaras dengan ular tangga yang sudah dirancang. Selanjutnya peneliti melakukan validasi evaluasi kelayakan media dilaksanakan oleh pakar media serta materi melalui analisis yang diberikan oleh para validator. Berdasarkan analisis yang dilakukan, media memperoleh nilai sebesar 98% dari validator media, serta 86% dari validator materi, dengan kategori "Sangat Valid" yang menunjukkan bahwa media tersebut dianggap Layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap akhir adalah bagian dari Studi dan pengembangan media ini. Proses uji coba selama pelaksanaan tahap lapangan, dilakukan untuk mengukur kepraktisan media yang dikembangkan didasarkan pada evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Penilaian terhadap kepraktisan oleh guru menghasilkan persentase sebesar "92%", sementara tanggapan dari peserta didik menunjukkan hasil rata-rata kepraktisan "92%" mendapatkan kriteria "Sangat Praktis" menunjukkan bahwa media tersebut "Cocok" untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Ular Tangga yang telah dikembangkan cocok untuk diterapkan pada siswa kelas V SD PAB 25 Medan. Media ulat tangga yang digunakan untuk pembelajaran IPAS mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari peserta didik seluruh peserta didik sangat menikmati permainan media ular tangga.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pada Bab I hingga Bab IV menunjukkan bahwa bisa disimpulkan beberapa hal :

Pengembangan media ular tangga yang diterapkan di kelas V SD PAB 25 Medan telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, terdiri dari empat langkah, yaitu langkah Analisis, yang termasuk analisis terhadap kebutuhan, materi, dan karakteristik siswa, dan langkah Perancanganyaitu dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, *Development* (pengembangan) merupakan proses pembuatan media dilakukan berdasarkan desain media ular tangga yang telah direncanakan sebelumnya dan *Implementation* (implementasi) menjadi tahap pengujian kelayakan media oleh para ahli dan hasil pengujian kepraktisan oleh guru serta peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi pakar media, media pembelajaran permainan ular tangga mendapatkan skor "49" dengan nilai sebesar 98%, yang tergolong dalam kategori sangat valid." dan sangat pantas untuk diterapkan. Di sisi lain, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa menunjukkan skor 43 dengan persentase 86%, yang juga berada dalam kategori sangat relevan dan sangat pantas diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil praktis dari pengembangan media menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian angket guru, media ular tangga memperoleh persentase

nilai sebesar 92% dengan kategori sangat efektif. Dalam evaluasi angket respon siswa, diperoleh persentase 92% dengan penilaian yang sangat efektif.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Produk media ular tangga bisa digunakan sebagai sarana berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas guna menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kreatif, produktif, dan menyenangkan menyenangkan bagi para peserta didik.
2. Saran penulis, permainan ular tangga diharapkan dapat menjadi inspirasi guru ataupun peneliti lain untuk berinovasi mengembangkan permainan monopoli lainnya yang tidak hanya memuat satu materi saja. Namun, beberapa materi agar pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Pengujian produk dapat dilaksanakan melalui ruang lingkup yang lebih besar untuk meningkatkan kualitas produk pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Eva. (2023). Pengembangan Buku Cerita Anak Perbatasan Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa SMP Negeri 1 Sebatik. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Vol 9(May), 1235–1248. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>
- Adha, Neviyarni, & Nirwana. (2023). Studi Literatur : Peran Motivasi dalam Proses Belajar Mengajar. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 433–445. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/index>
- Aisyah, S., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(4), 588. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2023.v8i4.588-595>
- Alvi, & Basri, A. (2023). Penggunaan Metode Sas (Struktural Analisis Sintetik) dengan Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 19 Asam Jawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22290–22299.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- badrotil khasanah, S. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam (Cooperative Learning). *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(1), 422–430.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faradila, A., Priantari, I., & Qamariyah, F. (2023). Teaching at The Right Level sebagai Wujud Pemikiran Ki Hadjar Dewantara di Era Paradigma Baru Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.47134/jpn.v1i1.101>
- Fatimah, I. D., & Wiratama, N. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Profesi (UTP) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Kingking 2 Tuban*. 7(1), 95–101.
- Febriani, N., & Widiyanto, R. (2024). Pengembangan E-Modul IPAS sebagai Inovasi Pembelajaran di Kurikulum Merdeka. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i2.35291>
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 18(2), 218–229. <https://doi.org/10.21831/jep.v18i2.41224>

- Gede, I., Denata Adisantosa, W., Elisa, E., Nyoman, I., & Nugraha, P. (2023). Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan (Handtools) Bagi Siswa Smk Development of Powtoon Based Audio Visual Learning Media i. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 11(1), 18–28. <http://10.0.93.79/jptm.v11i1.52931>
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023). Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 964–972.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06, No. 03, 17218–17223.
- Hasan, A., & Putra, P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 02 Lengkenat. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i1.83>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Jihan, A. N. F., & Reffiane, F. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD ...*, 7(2), 107–113. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17501>
- Kamila Cahyani Masdar, A., Belajar Peserta Didik, P., Nadira, L., & Murnika, Y. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3>.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Maharani, D. A. P., Zulaihah, U. H., Romaniah, A. K., & Jaslina, N. (2024). Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Vol. 2*, 242–

252.

https://www.academia.edu/download/110211713/Efektifitas_Berbagai_Jenis_Media_Pembelajaran_Kelompok_5.pdf

- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Musfirah, M, S. M., & Somi, B. K. (2023). *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 2 Nomor 1 Maret Tahun 2023 Penggunaan Media Pembelajaran Pop-Up Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pentingnya Makanan Sehat Kelas V UPTD SD Negeri 12 Parepare*. 2(12), 74–87.
- Nihayatul Fadlilah, U., Purbasari, I., Studi Pendidikan Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muria Kudus, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
- Nurwanti, S., Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 41 Sungai Raya*. 2, 349–363.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (Cetakan Pe). Badan Penerbit UMN.
- Pamungkas, A. A., & Madiun, U. P. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Chromebook Dalam Pembelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Padas*. 5.
- Pramesti, A. R. (2023). *Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. 15(1), 61–76.
- Raniadi, D. (2023). Aktualisasi Tujuan Pendidikan Islam Dari Perspektif Imam Al-Ghazali. *Nizham Journal of Islamic Studies*, 11(01), 117–129. <https://doi.org/10.32332/nizham.v11i01.6547>
- Ridwan, A. F. (2021). *Keefektifan Permainan Snake and Ladder (Ular Tangga) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Aud Pada Kelompok B*.

- Rohman, I., & Romelah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Thursina Smart Education System pada Mata Pelajaran Fiqih. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 206–219. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4899>
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE INTEGRASI PEDATI Di SMK PGRI Karisma Bangsa. In R. Hartono (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Cetakan Pe, Vol. 11, Issue 1). Widina Bhakti Persada Bandung.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembentukan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Jurnal Sosialisasi Analisa Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Jurnal Sosialisasi. *Jurnal Sosialisasi*, 8, 76–86.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Simamora, R. (2021). *Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian*. 83–88.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Tasrim, & Elihami. (2020). Motivasi Kerja Pendidik Dalam Meningkatkan Manajemen Lembaga Pendidikan Dasar. *Mahaguru Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1, 48–53. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33487/mgr.v1i1.328>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar

- Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jenepono. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 106–114.
- Wahyono, P. T., Ismoko, A. P., & Astuti, R. K. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli. *Edukasimu*, 1(3), 1–9. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/588/>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. 1, 1–13.
- Yuliwinarti, E. M., Muhimmah, H. A., Istiqfaroh, N., Dasar, P., Universitas, F. I. P., & Surabaya, N. (2024). Analisis Perbandingan Kurikulum Pendidikan Korea Selatan Dan Indonesia. 09.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>
- Zahratussyafara, N., Annisa, I. R., Sahfitri, N. D., & Zain, N. (2023). Kajian Literatur Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Agama Islam. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 4(1), 1126–1132.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Mata Pelajaran : IPAS

Fase/Semester : C/I

Kelas : V

Capaian Umum Fase C :

Pada akhir fase C, peserta didik memiliki kemampuan bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat mempengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

Capaian Pembelajaran (CP) :

Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

Tujuan Pembelajaran (TP) :

- Dengan mengamati penjelasan mengenai ekosistem, peserta didik mampu menguraikan antar komponen biotik-abiotik.
- Dengan membaca teks materi Ekosistem, peserta didik mampu menggambarkan rantai makanan dan jarring-jaring makanan.
- Dengan kegiatan bermain peran ular tangga, peserta didik dapat menganalisis berbagai peran pada rantai makanan dan jarring-jaring makanan.

Elemen Materi ;

Harmoni dalam Ekosistem

Elemen Pembelajaran :

Pengetahuan : Memahami ekosistem, hubungan saling ketergantungan.

Keterampilan : Dapat hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.

Sikap : Menunjukkan sikap bernalar kritis dalam menganalisis atau memproses sebuah gagasan dan informasi, sehingga muncul rasa ingin tahu dan dapat mengajukan pertanyaan yg relevan.

Profil Pelajar Pancasila :

- Berkebhinekaan Tunggal Ika
- Bergotong Royong
- Bernalar Kritis
- Kreatif

Mengetahui
Kepala Sekolah

Dewi Lesli Utami, S.Pd

Guru Kelas


Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd

Peneliti


Siti Aisyah

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR

A. IDENTITAS MODUL

Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: Fase C/Kelas V
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Materi Pelajaran	: Harmoni dalam Ekosistem
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat menganalisis hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik.
- Peserta didik dapat menjelaskan mengenai rantai makanan dan jarring-jaring makanan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Berkebhinekaan Tunggal Ika
- Bergotong royong
- Bernalar Kritis
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- **Sarana** : Buku Panduan Guru IPAS Kelas V dan Buku Siswa Kelas V
- **Prasarana** : Ruang Kelas dan Lapangan Sekolah

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 15 – 30 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Game Based Learning (GBL)
- Pendekatan : Saintifik, TPACK
- Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, Bermain peran
- Media Pembelajaran : Ular tangga

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat mempengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.

ELEMEN

- Pemahaman IPAS

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati penjelasan mengenai ekosistem, peserta didik mampu menguraikan antar komponen biotik-abiotik.
- Dengan membaca teks materi Ekosistem, peserta didik mampu menggambarkan rantai makanan dan jarring-jaring makanan.
- Dengan kegiatan bermain peran ular tangga, peserta didik dapat menganalisis berbagai peran pada rantai makanan dan jarring-jaring makanan.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai rantai makanan dan jarring-jaring makanan.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kamu pergi ke sawah?
- Apa biasanya yang kamu temui di sawah?
- Sebutkan benda-benda yang tidak bernyawa yang kamu temui di sawah?
- Sebutkan benda-benda yang bernyawa yang kamu temui di sawah?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik 2. Peserta didik menjawab salam dari guru 3. Peserta didik dan guru berdoa menurut agama kepercayaan masing-masing untuk mengawali kegiatan pembelajaran. 4. Guru mengabsensi kehadiran peserta didik 5. Guru memberikan apersepsi dan pertanyaan tentang materi lalu yang sudah dipelajari. 6. Peserta didik diberi motivasi dengan melakukan yel-yel kelas. 7. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru mengenai ekosistem. 2. Peserta didik digali pemahamannya dengan pertanyaan yang berorientasi pada masalah yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. <ol style="list-style-type: none"> a Apa yang kamu pikirkan mengenai penjelasan yang sudah ibu berikan? b Apa akibatnya untuk manusia ketika Hutan di Indonesia tidak ada? c Apa akibatnya untuk hewan ketika Hutan di Indonesia tidak ada? d Bagaimana kaitannya Hutan dan makhluk hidup yang lain? 	85 menit

	<ol style="list-style-type: none">3. Guru bertanya mengenai pengalaman peserta didik yang berkaitan dengan penjelasan materi yang telah disampaikan<ol style="list-style-type: none">a Apakah kamu pernah ke hutan?b Apa yang kamu rasakan di hutan?c Apa yang kamu lihat di hutan?4. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok (masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 peserta didik). Pembagian kelompok secara heterogen.5. Guru memfasilitasi peserta didik untuk memilih peran peserta didik dalam kelompoknya masing-masing.6. Guru memberikan dukungan kepada seluruh peserta didik untuk berperan aktif dalam kelompoknya.7. Guru sebelumnya menyiapkan teks materi ekosistem.8. Peserta didik diberi kesempatan untuk menghafal materi yang telah disiapkan oleh guru bersama dengan kelompoknya.9. Guru mengenalkan media ular tangga ekosistem kepada peserta didik10. Kemudian guru menjelaskan aturan permainan ular tangga kepada peserta didik.11. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai ekosistem.12. Peserta didik bermain secara bergantian dengan anggota kelompoknya untuk mengumpulkan point pada permainan ular tangga.	
--	---	--

	<p>13. Guru tetap mendampingi proses permainan yang berlangsung untuk memberikan point setiap kelompok</p> <p>14. Hasil akhir permainan akan dimenangkan oleh kelompok yang memiliki pont terbanyak.</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</p> <p>2. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>3. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>4. Peserta didik diberi nasihat untuk saling menghargai keberagaman yang ada.</p> <p>5. Peserta didik bersama guru berdoa menurut kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>	10 menit

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Apa kegiatan yang kalian sukai dalam permainan media ular tangga ekosistem?
- Apa kegiatan yang kalian tidak sukai dalam permainan media ular tangga ekosistem?

G. REFLEKSI GURU

- Apakah media yang digunakan guru sudah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik?
- Berapa presentase peserta didik yang terlibat aktif dalam pelaksanaan permainan ular tangga?

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi nilai kerja dengan rubrik penilaian.

Medan, Februari 2025

Mengetahui
Kepala Sekolah

Dewi Lesy Utami, S.Pd

Guru Kelas


Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd

Peneliti


Siti Aisyah

Lampiran 3 Materi Pembelajaran

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas : V
Mata Pelajaran : IPAS
Materi Pelajaran : Harmoni dalam Ekosistem

EKOSISTEM

Interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup pada sebuah lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.



Sumber : umsu.ac.id

a) Komponen Ekosistem Makhluk Hidup

Ekosistem memiliki dua komponen yaitu biotik dan abiotic. Komponen biotik adalah komponen ekosistem yang berasal dari makhluk hidup, seperti hewan, tumbuhan, dan manusia. Sedangkan komponen abiotic adalah komponen ekosistem yang berasal dari makhluk tak hidup atau makhluk mati. Contoh dari komponen abiotic adalah air, batu, tanah, cahaya, dan sebagainya, komponen biotik ini terdiri dari beberapa macam, yaitu :

1. Produsen, yaitu makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk memproduksi makanan sendiri melalui proses fotosintesis, diantaranya; tumbuhan hijau, tumbuhan lain yang mempunyai klorofil.
2. Konsumen (heterotroph), yaitu makhluk hidup yang memakan berbagai

bahan organik yang dihasilkan makhluk hidup lainnya. Yang termasuk dalam konsumen; manusia, hewan, jamur, mikroba.

3. Pengurai (decomposer), yaitu makhluk hidup yang memiliki peran sebagai pengurai berbagai bahan organik yang berasal dari organisme lain yang telah mati, seperti : bakteri dan cacing.
4. Penghancur (detritivor), yaitu makhluk hidup yang mampu menghancurkan bahan-bahan organik yang berasal dari sisa-sisa organisme lainnya yang telah mati.

Semua makhluk hidup memerlukan lingkungan tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup. Sebuah lingkungan terdiri atas bagian yang hidup (biotik) dan bagian tak hidup (abiotik). Bagian yang hidup di sebuah lingkungan terdiri atas tumbuhan, hewan, dan makhluk hidup lainnya. Bagian lingkungan yang tak hidup terdiri atas cahaya matahari, air, udara dan tanah.

Cahaya matahari dapat menghangatkan udara, air, dan tanah agar mencapai suhu yang sesuai kebutuhan hidup makhluk hidup. Cahaya matahari juga membantu tumbuhan membuat makanan. Air dan tanah merupakan bagian penting dari sebuah lingkungan. Air yang turun dalam bentuk hujan, meresap ke dalam tanah. Air di dalam tanah ini akan dimanfaatkan oleh tumbuhan yang hidup di atasnya dan makhluk hidup kecil lainnya yang hidup di dalam tanah. Bagian hidup dan tak hidup di sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain dan membentuk sebuah ekosistem. Jadi, Ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup di sebuah lingkungan.

Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas.

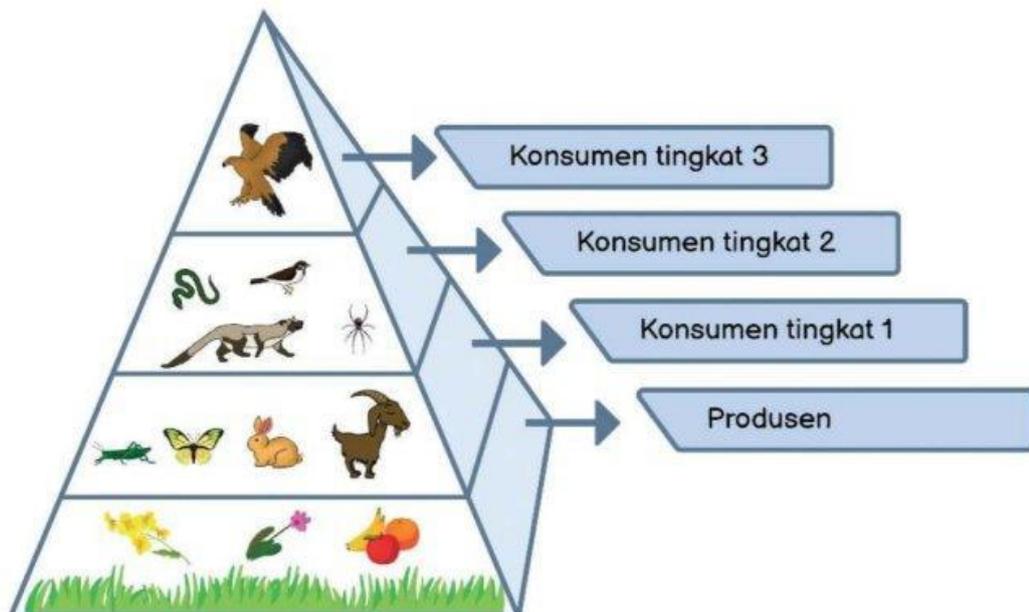
- Individu adalah makhluk hidup tunggal, misalnya seekor kambing atau sebuah pohon. Tempat individu tinggal disebut habitat.
- Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang menempati suatu daerah tertentu. Contoh, di sebuah kolam, terdapat populasi ikan.
- Komunitas adalah populasi makhluk hidup di suatu daerah tertentu. Contoh komunitas adalah komunitas sungai dan komunitas padang

rumput.

b) Rantai Makanan

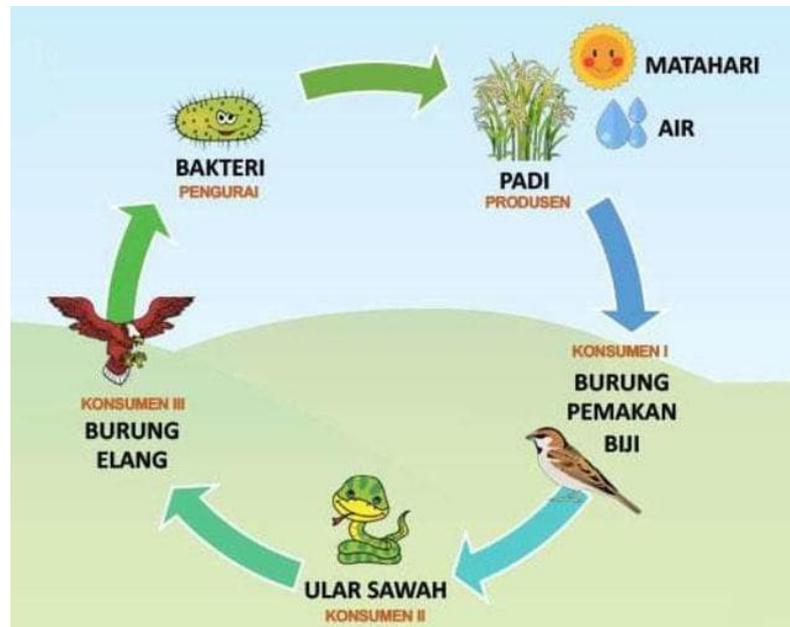
Rantai makanan merupakan serangkaian proses makan dan dimakan antara makhluk hidup berdasar urutan tertentu yang terdapat peran produsen, konsumen dan decomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup.

- Produsen merupakan organisme yang mampu membuat makanannya sendiri, contohnya adalah tumbuhan hijau, alga dan lumut.
- Konsumen merupakan makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain karena tidak bisa memproduksi makanan sendiri seperti produsen. Konsumen Tingkat I (Herbivora), Konsumen Tingkat II (Karnivora), Konsumen Tingkat III/IV (Konsumen Puncak).
- Pengurai/decomposer merupakan pengurai bangkai atau tumbuhan yang sudah mati lalu mengembalikan nutrisinya ke dalam tanah yang akan digunakan tanaman untuk berfotosintesis, di sinilah siklus dari makanan dimulai lagi.

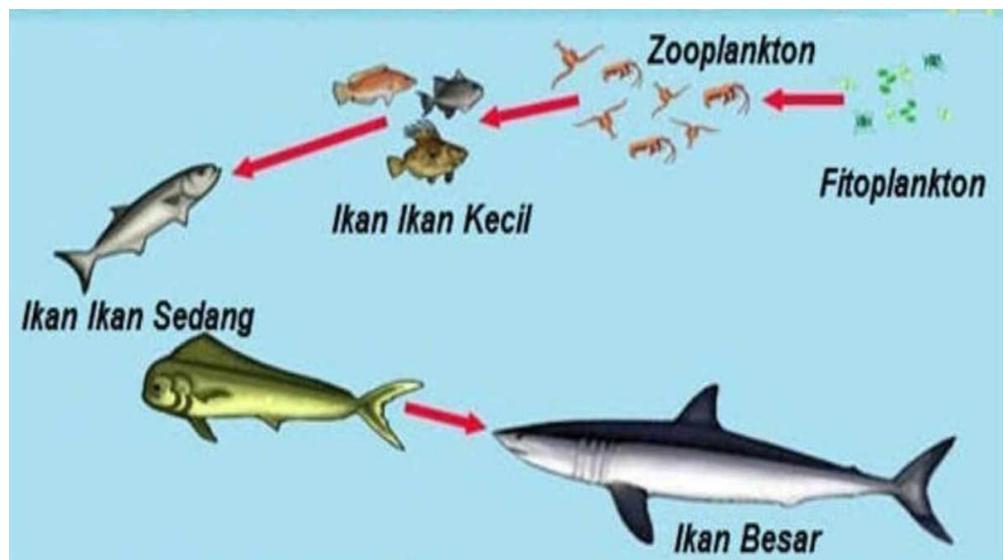


Gambar Piramida Makanan

c) Jenis-jenis Rantai Makanan



Gambar Rantai Makanan Ekosistem Sawah



Gambar Rantai Makanan Ekosistem Laut

Lampiran 4 Lembar Angket Respon Siswa

Penilaian Rendah

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : Bagus Prayuda

No Absen :

Kelas : VB

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, nomor absen dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari ekosistem menggunakan media ajar ular tangga		✓			
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media ajar ular tangga	✓				
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga	✓				
4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media ajar ular tangga		✓			
5	Saya senang dengan media ajar ular tangga yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				

6	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS	✓				
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran IPAS dengan menggunakan media ajar ular tangga		✓			
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas V	✓				
9	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga			✓		
10	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga			✓		
11	Media ular tangga menambah rasa ingin tahu saya			✓		
12	Materi yang disampaikan menggunakan media ular tangga sangat jelas		✓			
13	Tampilan media ular tangga menarik perhatian saya			✓		
14	Saya merasa media ular tangga ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS		✓			
15	Media ular tangga menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS					✓

$$\frac{58}{75} \times 100$$

$$= 77,2$$

Penilaian Sedang

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : melati Ayu Dewi

No Absen :

Kelas : 5B

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, nomor absen dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari ekosistem menggunakan media ajar ular tangga	✓				
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media ajar ular tangga			✓		
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga		✓			
4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media ajar ular tangga		✓			
5	Saya senang dengan media ajar ular tangga yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				

6	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS	✓				
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran IPAS dengan menggunakan media ajar ular tangga		✓			
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas V	✓				
9	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga	✓				
10	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga		✓			
11	Media ular tangga menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12	Materi yang disampaikan menggunakan media ular tangga sangat jelas			✓		
13	Tampilan media ular tangga menarik perhatian saya			✓		
14	Saya merasa media ular tangga ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS		✓			
15	Media ular tangga menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS	✓				

$$\frac{64}{75} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Penilaian Tinggi

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Muhammad Hafizh*

No Absen :

Kelas : *5B*

Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, nomor absen dan kelas.
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari ekosistem menggunakan media ajar ular tangga	✓				
2	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media ajar ular tangga	✓				
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga	✓				
4	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media ajar ular tangga	✓				
5	Saya senang dengan media ajar ular tangga yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				

6	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS	✓				
7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran IPAS dengan menggunakan media ajar ular tangga	✓				
8	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas V	✓				
9	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga	✓				
10	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media ajar ular tangga	✓				
11	Media ular tangga menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12	Materi yang disampaikan menggunakan media ular tangga sangat jelas	✓				
13	Tampilan media ular tangga menarik perhatian saya	✓				
14	Saya merasa media ular tangga ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS	✓				
15	Media ular tangga menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS	✓				

$$\frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$$

Lampiran 5 Hasil Angket Siswa

HASIL ANGKET SISWA

No	Nama Siswa	Pernyataan															F	N	Prese ntase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Abyzar	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	70	75	93%
2	Adiba Aprilia H	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74	75	98%
3	Al Mustakim	4	5	5	4	5	5	4	5	3	3	4	4	3	4	5	63	75	84%
4	Bagus Prayuda	4	5	5	4	5	5	4	5	3	3	3	4	3	4	1	58	75	77%
5	Dava Alfiandy	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	69	75	92%
6	Dava Maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
7	Fitria	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	69	75	92%
8	Hafizah Azzahra	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	67	75	89%
9	Hayati Amiranda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74	75	98%
10	Iqbal Anugrah	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	70	75	93%
11	Juli Handayani	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	66	75	88%
12	Melati Ayu Dewi	5	3	4	4	5	5	4	5	5	4	5	3	3	4	5	64	75	85%
13	Muhammad Hafizh	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
14	Nabila Mutiara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
15	Nada Fajira	4	5	3	4	4	5	3	4	3	4	5	3	4	3	5	59	75	78%
16	Nurani Arifah	5	4	3	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	68	75	70%
17	Puty Apriliya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
Jumlah															1.171	1.275			
Rata-Rata Kepraktisan															92%				

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{1.171}{1.275} \times 100\%$$

= **92% (Sangat Praktis)**

Lampiran 6 Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : Nurul Ayu Pratiwi

Petunjuk Pengisian :

- a Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
- b Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- c Mohon isi dengan kejujuran.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Media ular tangga yang diberikan jelas dan menarik	√				
2.	Tulisan pada media ular tangga terlihat jelas	√				
3.	Warna media ular tangga tidak terlalu mencolok	√				
4.	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi	√				
5.	Media ular tangga mudah digunakan dalam menjelaskan materi		√			
6.	Media ular tangga dapat dioperasikan dengan baik	√				
7.	Media ular tangga menyajikan materi ekosistem dengan baik		√			
8.	Media ular tangga tidak hanya dapat menyajikan materi ekosistem saja namun, materi rantai makanan		√			
9.	Media ular tangga sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	√				
10.	Media ular tangga membantu guru dalam menyampaikan materi ekosistem		√			

11.	Peserta didik tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari		✓			
12.	Guru tertarik menggunakan media ular tangga pada saat belajar		✓			
13.	Media ular tangga meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas	✓				
14.	Media ular tangga membuat perhatian peserta didik fokus pada media	✓				
15.	Penyampaian menggunakan media ular tangga dapat menimbulkan antusias dalam kelas.	✓				

Medan, 2025

Guru Kelas V



Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$= 92\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Lampiran 7 Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA BERBASIS PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN IPAS

Tanggal : Senin, 17 Februari 2025

Nama Validator : Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd

Profesi : Guru

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media ajar ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian media ajar ular tangga dengan modul					√
		2. Kesesuaian media ajar ular tangga dengan TP dan CP					√
		3. Kesesuaian media ajar ular tangga dengan TP dan CP					√
2	Isi Materi	4. Kesesuaian konsep sesuai dengan materi ekosistem					√
		5. Materi dalam media ular tangga mencakup semua tentang materi ekosistem				√	
		6. Media ular tangga disajikan sesuai dengan materi yang dibahas					√
		7. Kejelasan materi disajikan dalam media ular tangga					√
3	Pembelajaran	8. Media ular tangga dapat merangsang aktif peserta didik dalam pembelajaran					√
		9. Media ular tangga memudahkan guru untuk menyampaikan materi				√	
		10. Media ular tangga memberikan dampak kemudahan peserta				√	

		didik memahami yang diberikan.	dalam materi					
--	--	--------------------------------------	-----------------	--	--	--	--	--

C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi di atas, terhadap materi Pembelajaran IPAS ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

Layak digunakan

Medan, 2025
Validator Ahli Materi


Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= \mathbf{86\% \text{ (Sangat Valid)}}$$

Lampiran 8 Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA BERBASIS PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN IPAS

Tanggal : Senin, 17 Februari 2025

Nama Validator : Amin Basri, S.Pd., M.Pd

Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media ajar ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS dengan materi ekosistem yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
Skor 5 = Sangat Baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Media	1. Media ular tangga sesuai untuk belajar peserta didik secara berkelompok atau individu					√
		2. Media ular tangga sesuai digunakan pada kelas 5 SD					√
		3. Media ular tangga sesuai digunakan pada materi ekosistem					√
		4. Media ular tangga mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran					√
		5. Media ular tangga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan imdera					√
		6. Kelengkapan media ular tangga dalam menyajikan untuk menjelaskan materi.					√
		7. Media ular tangga dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu.				√	
2	Tampilan Media	8. Tampilan Media ajar Ular tangga sudah menarik perhatian peserta didik					√
		9. Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada pada media ular tangga					√

Lampiran 9 Desain Media

DESAIN MEDIA ULAR TANGGA



Lampiran 10 Observasi Awal

OBSERVASI AWAL

https://drive.google.com/file/d/1O2mbPCO4nSY6vz3lc04GrOabpYNb4z3/view?usp=drive_link

- Peneliti : Assalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh
- Guru : Wa'alaikumussalam Warahmatullahi Wabarakaatuh
- Peneliti : Perkenalkan ibu, nama saya siti aisyah, saya mahasiswa UMSU. Nah, tujuan saya di sini ingin mewawancarai ibu mengenai pembelajaran di sekolah ini, di mana di kelas V penggunaan media nya. Apakah di sekolah ini sudah menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas V?
- Guru : Sudah, kelas V sudah menggunakan kurikulum merdeka
- Peneliti : Menurut ibu, apa saja kendala dalam mengajar IPAS?
- Guru : Kendalanya itu paling memahami, kaya membayangkan apalagi di pelajaran ekosistem.
- Peneliti : Apakah ibu menggunakan media pembelajaran pada saat pelajaran IPAS?
- Guru : Sejauh ini menggunakan media
- Peneliti : Bagaimana reaksi tanggapan peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran bu?
- Guru : Alhamdulillah mereka senang, karenakan kalo menggunakan media gambar mereka jadi Nampak dan jelas apa yang kita terangkan.
- Peneliti : Seberapa sering ibu menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPAS?
- Guru : Seminggu sekali kalau bisa
- Peneliti : Apa saja media yang digunakan bu?
- Guru : Medianya kertas karton, spidol kaya krayon kemudian pensil. Jadi saya sudah, kaya misalnya saya sudah ngasih

materi nih tentang apa namanya, tentang sistem pernafasan gitukan. Jadi mereka itu, oh seperti ini ternyata sistem pernafasan, bentuknya seperti ini. Kemudian saya suruh mereka menggambar, jadi apa namanya bagian-bagian sistem pernafasan itu mereka tau. Jadi *exited* nya di situ mereka.

Peneliti : Menurut ibu bagaimana partisipasi belajar siswa pada saat pembelajaran IPAS sedang berlangsung?

Guru : Alhamdulillah senang, karena sejauh ini mereka pahamsih. Maksudnya apa yang saya terangkan mereka paham, jadi selama pembelajaran IPAS itu gak ada kendala apa-apa.

Peneliti : Apakah media pembelajaran yang selama ini ibu gunakan memiliki pengaruh yang signifikan pada saat pembelajaran IPAS?

Guru : Yah,, sejauh ini pengaruh.

Peneliti : Apakah ibu mengetahui media ular tangga?

Guru : Belum

Peneliti : Apakah ibu pernah menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPAS?

Guru : Belum

Peneliti : Menurut ibu, apakah penggunaan media pembelajaran ular tangga efektif digunakan dalam upaya meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas?

Guru : Ya, sepertinya sih pengaruh ya. Maksudnya, sangat senang kaya nya murid itu. Namun, karena saya belum pernah menggunakannya jadi saya gak tau.

Peneliti : Jika saya mencoba meneliti menggunakan media pembelajaran ular tangga pada peserta didik di kelas V di sekolah ini. Apakah menurut ibu media ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam pelajaran IPAS, sehingga

dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik di kelas?

Guru : Iya

Peneliti : Apakah ibu setuju jika media pembelajaran ular tangga dikembangkan pada pembelajaran IPAS, agar memudahkan peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik?

Guru : Ya, sangat setuju

Peneliti : Menurut ibu apa saja yang perlu dikembangkan pada media ular tangga agar dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik?

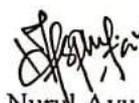
Guru : Di dalam media ular tangga itu?

Guru : Saya sejauh ini belum tahu mengenai media ular tangga itu bagaimana

Peneliti : Baik ibu, terima kasih atas waktunya.

Medan, 6 Desember 2024

Wali Kelas V



Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd

Lampiran 11 Data Nilai Harian Siswa

DATA NILAI HARIAN SISWA MATA PELAJARAN IPAS

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Abyzar	69	Rendah
2	Adiba Aprilia Hanum Nasution	85	Baik
3	Al Mustakim	70	Rendah
4	Bagus Prayuda	75	Sedang
5	Dava Alfiandy	69	Rendah
6	Dava Maulana	73	Rendah
7	Fitria	75	Sedang
8	Hafizah Azzahra	73	Rendah
9	Hayati Amiranda	70	Rendah
10	Iqbal Anugrah	70	Rendah
11	Juli Handayani Waruwu	75	Sedang
12	Melati Ayu Dewi	80	Baik
13	Muhammad Hafizh	70	Rendah
14	Nabila Mutiara Salsabilla	90	Baik
15	Nada Fajira Salsabilla	73	Rendah
16	Nurani Arifah	70	Rendah
17	Puty Apriliya Rammadias	89	Baik

Medan, Februari 2025
Wali Kelas V



Nurul Ayu Pratiwi, S.Pd

Lampiran 12 Dokumentasi Observasi Awal

DOKUMENTASI OBSERVASI AWAL



Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan

DOKUMENTASI KEGIATAN



Lampiran 14 Lembar K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

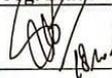
Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NPM : 2102090130
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK= 3,89

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS di Kelas V PAB 25 Medan	
	Pengembangan Media Ajar Wordwall Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS di Kelas V PAB 25 Medan	
	Pengembangan Model Pembelajaran Courses Riview Horay Berbantuan Media Video Pembelajaran Pada Pelajaran IPAS di Kelas V PAB 25 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2024
 Hormat Pemohon,



Siti Aisyah

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 15 Lembar K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Siti Aisyah
 NPM : 2102090130
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**Pengembangan Medi Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pembelajaran IPA
 SD di Kelas V BAB 25 Medan**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/Ibu:

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2024
 Hormat Pemohon,


 Siti Aisyah

Lampiran 16 Lembar K-3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3162/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Siti Aisyah
N P M : 2102090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan Dalam Pelajaran IPAS di Kelas V PAB 25 Medan

Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **25 Oktober 2025**

Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

Medan, 22 Rabi'ul Akhir 1446 H
25 Oktober 2024 M



Dekan

Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Siti Aisyah
 NPM : 2102090130
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan dalam Pelajaran IPAS di Kelas V SD Swasta PAB 25 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
18 / 10 - 2024	Acc judul	
11 / 11 - 2024	Penulisan proposal sesuai panduan	
20 / 12 - 2024	Penulisan pendapat ahli, spasi, tabel, teknik analisis data.	
29 / 12 - 2024	Rancangan produk dan penulisan, serta tabel	
9 / 1 - 2025	Acc Seminar	

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 9 Januari 2025

Dosen Pembimbing

Irdah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 18 Surat Keterangan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

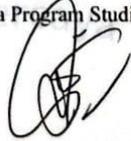
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Siti Aisyah
 NPM : 2102090130
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan Dalam Pelajaran IPAS di Kelas V SD PAB 25 Medan TP 2024/2025

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, Tanggal 15 Bulan Januari Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2025
 Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 20 Surat Balasan

	PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB) SD SWASTA PAB 25 KECAMATAN MEDAN DELI
Membangun dan Mencerdaskan Anak Bangsa	NSS : 102076010003 NPSN : 10210653
ALAMAT : JL. PENDIDIKAN NO. 97 MABAR HILIR KECAMATAN MEDAN DELI KOTA MEDAN (20242)	
Nomor : D.25/SKR-070/PAB/IV/2025 Hal : Balasan Permohonan Izin Melakukan Riset	Kepada Yth Bapak/Ibu Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Di- Medan
Assalamu'alaikum Wr.Wb	
Dengan hormat	
Pertama sekali kami mendoakan semoga kiranya Bapak/Ibu Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam keadaan sehat wal'afiat Amin.	
Sehubungan telah Masuknya Surat Permohonan Riset Saudara dengan Nmor : 520/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tertanggal 19 Februari 2025 atas nama :	
Nama : SITI AISYAH NIM : 2102090130 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbasis Permainan Dalam Pelajaran IPAS di Kelas V SD PAB 25 Medan TP. 2024 / 2025	
Disekolah kami SD Swasta PAB 25, berkenan dengan hal tersebut kami sampaikan berapa hal :	
<ol style="list-style-type: none"> a. Pada dasarnya kami tidak keberatan , maka kami mengizinkan saudara untuk melakukan riset disekolah kami . b. Izin Riset ini kami berikan sebagai keperluan Akademik c. Waktu Pengambilan data harus dilakukan saat jam kerja. 	
Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.	
<div style="text-align: center;">  <p>Medan, 16 April 2025/ Kepala SD Swasta PAB 25 DEWI LESTARI UTAMI, S.Pd</p> </div>	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Siti Aisyah
Jenis Kelamin : Perempuan
T.Tanggal Lahir : Medan, 28 Mei 2002
Tempat Tinggal : Jl. Pendidikan No.142 Kel. Mabar Hilir
Kec.Medan Deli, Prov. Sumatera Utara
Email : sitiaiss28@gmail.com

Pendidikan Formal :

1. SD Swasta Pelita Medan
2. SMP Swasta Muhammadiyah 57 Medan
3. SMA Swasta Laksamana Marthadinata

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA BERBASIS
PERMAINAN DALAM PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD SWASTA
PAB 25 MEDAN'.docx

ORIGINALITY REPORT

10%	9%	5%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id <small>Internet Source</small>	3%
2	repository.radenintan.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
3	digilib.uinkhas.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
4	lib.unnes.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
5	digilib.uinsgd.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
6	etheses.iainkediri.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%
7	Submitted to Universitas Negeri Medan <small>Student Paper</small>	<1%
8	Submitted to Universitas Sanata Dharma <small>Student Paper</small>	<1%
9	docplayer.info <small>Internet Source</small>	<1%
10	Submitted to Universitas Negeri Surabaya <small>Student Paper</small>	<1%
11	eprints.umm.ac.id <small>Internet Source</small>	<1%