

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS III SD SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN**

SKRIPSI

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

Oleh:

SA'DIYAH ANGGRAINI DAULAY
NPM.2102090001



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.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 Lengkap : Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM : 2102090001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti I Medan

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

Ditetapkan (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. Hj. Syamsusunnithi, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.
2. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



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.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM : 2102090001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva
pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1
Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM : 2102090001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva
pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1
Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
7/Mei 2025	perbaikan rapitan grafik	
10/Mei 2025	perbaikan rapitan daftar pustaka	
13/Mei 2025	Perbaikan Bab V sertakan dengan Tujuan	
15/Mei 2025	Perbaikan foto lampiran	
16/Mei 2025	Tambahan PTD + stempel dikep/mady ajar	
17/Mei 2025	Acc Sidang Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Mei 2025
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM : 2102090001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan" 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,



Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM: 2102090001

ABSTRAK

Sa'diyah Anggraini Daulay, NPM 2102090001. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berabantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan

Penelitian ini merupakan bentuk studi pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran “Ular Tangga” untuk mendukung proses belajar tematik pada siswa kelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan. Latar belakang dari penelitian ini ialah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan pembelajaran tematik, khususnya pada materi “Energi dan Perubahannya”, dikembangkan media pembelajaran Ular Tangga sebagai alat bantu dalam proses pengajaran. Pengembangan media ini mengikuti model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini melibatkan satu orang guru wali kelas serta 22 siswa kelas III sebagai responden. Instrumen yang digunakan berupa angket, dengan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi yang ditujukan kepada tiga orang ahli serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan media pembelajaran Ular Tangga layak digunakan dalam pembelajaran, dengan memperoleh rata-rata nilai 93% dari validator ahli desain media (kategori layak), 91% dari validator ahli bahasa (kategori layak digunakan), dan 95% dari validator ahli materi (kategori layak digunakan). Sedangkan untuk kepraktisan, media memperoleh rata-rata sebesar 93% diperoleh dari tanggapan guru (kategori praktis digunakan). Sementara itu, respon dari siswa mencapai 92% (kategori praktis digunakan). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan media pembelajaran ular tangga terbukti memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan, sehingga sesuai untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ditingkat Sd.

Kata kunci: Pengembangan, Ular Tangga, Canva, ADDIE

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan**”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang berjasa membantu peneliti, Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih 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, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus dosen pembimbing peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dalam awal perkuliahan hingga peneliti selesai dalam penelitian skripsi ini. Seluruh dosen validator yang telah membantu memberikan saran dan penilaian kepada peneliti.
9. Kedua orang tua ku tercinta Ayah Azhari Amri Daulay dan Ibu Wagini yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian, serta selalu mendoakan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua ku yang selalu mengusahakan untuk anaknya untuk menjadi sarjana, walaupun beliau tidak merasakan pendidikan sampai dibangku perkuliahan.

10. Kepada kakak penulis Ninig Tria Ningsih Daulay. Terima kasih telah menginspirasi penulis untuk menjadi sarjana dan semoga kita menjadi anak kebanggaan orang tua.
11. Mega Intan Permata Sari, Aqilah Adibah Larasati, Prayudha Eka Wardhana selaku teman yang telah membantu dan semangat kepada peneliti.
12. Terakhir kepada diri sendiri Sa'diyah Anggraini Daulay atas segala kerja keras dan senangnya yang tidak menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati semua lika liku dalam kehidupan sekarang ini.

Dengan segala kekurangan dan keterbatasan, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan masukan dan manfaat bagi para pembaca, sehingga dapat memperkaya khasanan penelitian-penelitian sebelumnya, dan dapat memberi inspirasi untuk penelitian lebih lanjut.

Medan, 27 Mei 2025

Peneliti

Sa'diyah Anggraini Daulay

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi produk	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.1.2 Ular Tangga	21
2.1.2.1 Pengertian Ular Tangga.....	21
2.1.2.2 Tujuan Media Ular Tangga.....	23
2.1.2.3 Manfaat Ular Tangga.....	25
2.1.2.4 Langkah-langkah Membuat Media Ular Tangga	27
2.1.3 Pembelajaran Tematik.....	30
2.1.3.1 Tujuan Pembelajaran Tematik.....	31
2.1.3.2 Manfaat Pembelajaran Tematik.....	32
2.1.4 Kelebihan Media Ular Tangga	32
2.1.5 Kekurangan Media Ular Tangga.....	32

2.1.6 Hasil Penelitian Relevan.....	33
2.2 Kerangka Konseptual.....	34
2.3 Hipotesis	36
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	38
3.1 Metode Penelitian	38
3.2 Tahapan Penelitian	39
3.3 Rancangan Produk	47
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	48
3.5 Tahapan Pengembangan	49
3.6 Jadwal Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan	54
4.1.1 Tahap Analisis.....	54
4.1.1.1 Analisis Kurikulum	54
4.1.1.2 Analisis Materi	55
4.1.1.3 Analisis Karakter Siswa	56
4.1.2 Tahap Desain (desain).....	56
4.1.2.1 Langkah-langkah pembuatan ular tangga	56
4.1.2.2 Merancang Media Ular Tangga.....	60
4.1.2.3 Menyusun Instrumen Evaluasi Terhadap Media Pembelajaran	61
4.1.2.4 Menyusun RPP.....	61
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	62
4.1.3.1 Uji Kevalidan	62
4.1.3.2 Validasi Ahli Desain Media.....	62
4.1.3.3 Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	63
4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa	64
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	67
4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru	68
4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa.....	69
4.2 Pembahasan	69

4.2.1 Proses Pengembangan Ular Tangga.....	70
4.2.2 Tingkat Kevalidan Ular Tangga.....	70
4.2.3 Tingkat Kepraktisan Ular Tangga.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 tujuan pembelajaran pada materi energi dan perubahannya	31
Tabel 3.1 pedoman penilaian media ular tangga	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Desain Media.....	44
Tabel 3.5 Kisi – kisi Respon Guru	44
Tabel 3.6 Kisi – kisi Respon siswa.....	45
Tabel 3.7 presentase kriteria hasil validasi ahli.....	46
Tabel 3.8 Presentase Tingkat Kepraktisan Hasil Angket Respon Siswa Dan Guru	47
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran Dan Capaian Pembelajaran	55
Tabel 4.2 Rancangan Media Pembelajaran Ular Tangga	60
Tabel 4.3 Validator Media Pembelajaran	62
Tabel 4.4 Hasil Ahli Desain Media	63
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahasa	65
Tabel 3.9 Jadwal Kegiatan Penelitian	53
Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru	68
Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Siswa	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka konseptual	36
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	39
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Media, Desain Materi, dan Bahasa	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Tema 6 Energi dan perubahannya	
Lampiran 2 Angket Validasi Pengembangan Media	
Lampiran 3 Angket pengembangan ahli bahasa	
Lampiran 4 Angket Pengembangan Ahli Materi.....	
Lampiran 5 Angket Kepraktisan Respo Guru	
Lampiran 6 Respon Siswa Tertinggi dan Terendah.....	
Lampiran 7 Hasil wawancara Dengan Wali Kelas.....	
Lampiran 8 Hasil Angket Kepraktisan Siswa	
Lampiran 9 Dokumentasi Dan Hasil Pengembangan Media	
Lampiran 10 Hasil Pengembangan Media	
Lampiran 11 k1	
Lampiran 12 K2	
Lampiran 13 K3	
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal	
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	
Lampiran 16 Surat Permohonan Seminar Proposal	
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....	
Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Riset	
Lampiran 19 Permohonan Ganti Judul.....	
Lampiran 20 Surat Balasan Izin Penelitian	
Lampiran 21 Hasil Turnitin	
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia. Maknanya adalah setiap individu berhak melibat dalam suatu proses pendidikan baik secara formal. Negara kita bahkan menjamin kebutuhan pendidikan ini dalam UUD 1945, dimana pasal 31 ayat 1 dengan tegas menyebutkan setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan.

Menurut (Ujud et al., 2023) pendidikan adalah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi insan yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap serta perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran.

Menurut Ali Mustadi dalam jurnal ummi (2020:1) pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting untuk memajukan generasi penerus bangsa dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga merupakan elemen penting dari kehidupan manusia dan pencapaian pembangunan nasional. Kehidupan manusia

tidak terlepas dari pendidikan, itu menandakan bahwa melalui pendidikan manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupannya menjadi insan yang lebih baik.(Deril Sukma & Dyah, 2020)

Dalam praktik pengajaran, penggunaan suatu dasar teori untuk segala situasi merupakan suatu tindakan kurang bijaksana, tidak ada satu teori belajar pun yang cocok untuk segala situasi. Karena masing-masing mempunyai landasan yang berbeda dan cocok untuk situasi tertentu. Pada pendidikan sekolah dasar lebih cocok digunakan sebuah teori yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik disekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan pada tanggal 16 januari 2025 dengan usnawatun hasanah, ditemukan permasalahan disekolah yaitu, siswa merasa jenuh ketika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung disekolah, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Berikut ini link hasil wawancara yang telah dilakukan pada link google drive:

<https://drive.google.com/file/d/1vNiCsJLpFBizG4Vr4nBBK5op7MpOesgl/view?usp=drivesdk>

Berdasarkan link diatas hasil wawancara guru menyampaikan bahwa dalam kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran ialah tingkat kejenuhan dalam proses pembelajaran berlangsung karena kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung disekolah. Sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan pada saat pembelajaran,

siswa terlihat jenuh ketika pembelajaran berlangsung dibuktikan dengan tidak semua siswa merespon pertanyaan guru dan ketika siswa diberikan tugas.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat menyambungkan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar yang mana media begitu membantu seorang guru ketika menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran berguna bagi pendidik agar mampu membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajarannya.

Guru juga menyampaikan dalam wawancara yang telah dilakukan bahwa penggunaan media masih sangat minim dalam pembelajaran. Ketika melakukan observasi juga tidak ditemukan adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Guru menyampaikan kadang kala guru mencetak gambar sederhana dari internet untuk ditunjukkan kepada siswa dan memanfaatkan penggunaan buku cetak yang ada pada guru maupun siswa.

Hasil wawancara juga menyampaikan bahwa rendahnya hasil belajar siswa yang masih ditemukan tepatnya pada pembelajaran IPA. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih mudah dan bersemangat belajar pada saat guru menggunakan media pembelajaran. Hal ini berarti media pembelajaran dapat membawa dampak positif pada pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi rasa jenuh siswa karena media dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa bahkan semangat belajar siswa sehingga media penting untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya

media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu permainan ular tangga.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran juga dapat diimplikasikan dengan permainan yang dapat menjadikan siswa secara langsung terlibat aktif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan minat belajar, bahkan dapat melatih kerjasama yang baik dalam kelas. Kehadiran media permainan ular tangga dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa juga mengatasi rasa jenuh siswa menjadikan peneliti berkeinginan membantu siswa dalam pembelajaran TEMATIK dengan menggunakan media ular tangga yang seru, inovatif, kreatif.

Gambar dan juga desain dalam media ular tangga dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi canva. Aplikasi canva salah satu aplikasi desain yang diakses secara online dan bisa digunakan untuk mendesain tampilan media ular tangga agar lebih menarik. Media ular tangga dipilih untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan hasil belajar meningkat juga untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran tema 6 Energi dan perubahannya. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikembangkan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Siswa merasa jenuh ketika pembelajaran tidak menggunakan sebuah media pembelajaran
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung disekolah.
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, demi menghindari pembahasan menjadi terlalu luas dan agar penelitian lebih terkonsep juga terfokus maka peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dilakukan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada pembelajaran tematik dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan?

2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada Tema 6 Energi dan Perubahannya dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada Tema 6 Energi dan Perubahannya dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media ular tangga berbantuan canva pada pembelajaran tematik dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada pembelajaran tema 6 Energi dan perubahannya
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada pembelajaran tema 6 Energi dan perubahannya

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan atau meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan media pelajaran terutama pada pembelajaran tematik untuk media pelajaran yang menarik bagi siswa.

1.6.2 Manfaat praktis

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat bagi pendidik

Ular Tangga berbantuan canva ini dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media pelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu Ular Tangga ini dapat mendorong siswa dalam proses pembelajaran tematik.

b. Manfaat bagi siswa

Siswa dapat terbantu memahami materi dan meningkatkan minat belajar siswa juga hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat membantu sekolah dalam hal memperlengkapi media pembelajaran yang belum tersedia disekolah tersebut.

d. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah diharapkan peneliti mampu mendapatkan informasi baru untuk membuat media media pembelajaran yang lebih inovatif kreatif.

e. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil dalam penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

1.7 Spesifikasi produk

Spesifikasi produk media Ular Tangga yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Ular Tangga yang didesain dengan sebuah aplikasi yaitu canva.
2. Media ini digunakan khusus untuk pembelajaran tematik yang lebih spesifik pada tema 6 Energi dan Perubahannya kelas III
3. Media Ular Tangga dilengkapi dengan petunjuk kegunaan
4. Didalam media ini didesain dengan menggunakan warna yang berbeda.
5. Penggunaan media ini dapat digunakan perindividu mau pun berkelompok.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media biasanya memiliki banyak definisi dan digunakan dalam banyak bidang. Karena itu, pemahaman kita tentang konsep media bergantung pada konteks dimana istilah tersebut digunakan. Dalam pendidikan, istilah media sangat terkait dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran biasanya berisi informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Dengan kata lain, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna ketika ada media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.(Hasan et al., 2021)

Menurut Fatria (dalam Diahratri, 2022), media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Media bisa berupa video, gambar, buku, maupun televisi. Media juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengemukakan pendapat, mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

Menurut Daryanto (dalam Ani Daniyati et al., 2023), mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesgala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut Heinich (dalam M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², 2023), media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung maksud belajar antara sumber dan penerima. Pengembangan media pembelajaran mencakup media pembelajaran yang merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan disekolah. Melalui

media pembelajaran, guru akan lebih mudah mengkomunikasikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah untuk belajar.

Menurut Gagne dalam (Azhar, 2020), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa/mahasiswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga merupakan sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Media pendidikan/pembelajaran berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Perkembangan dari media visual, audio visual, televisi, computer hingga teknologi lainnya.

Menurut Hamka (Sd et al., 2022), media pembelajaran adalah perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menarik. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat dikenal siswa dan menarik keuntungan siswa untuk mengetahui lebih lanjut. Media pembelajaran juga merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan pengetahuan yang dapat penggunaannya dapat memotivasi peningkatan kemampuan berpikir, kemampuan merasakan, kemampuan memperhatikan, dan keinginan peserta didik untuk menjalani dan terlibat dalam pengalaman yang berkembang.

Dari berbagai pendapat mengenai batasan media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Fadilah et al., (2023), Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan penting dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas
2. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Menurut Arief (2021), media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Sebelum membahas lebih jauh, penting untuk memahami tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern. tujuan utama pembelajaran yang diinginkan adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar melalui pemanfaatan media. Disamping itu media pembelajaran juga bertujuan untuk mewujudkan proses belajar mengajar efektif, mengkonkritkan konsep yang abstrak dalam materi ajar, mengurangi pemahaman peserta didik yang bersifat verbalisme dan meningkatkan motivasi siswa pada situasi belajar dan mengajar.

Menurut Ani Daniyati et al., (2023), tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta

didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikan. Tujuan media dalam proses mengajar :

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

Menurut Hasan dalam (JASMINE, 2021), terdapat lima tujuan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai alat untuk penyampaian materi pada saat kegiatan pembelajaran
2. Sebagai sumber belajar
3. Sebagai sarana untuk mendorong minat belajar peserta didik
4. Sebagai sarana praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang komprehensif dan signifikan
5. Sebagai sarana untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan

Menurut Achsin dalam (Rahayuningsih et al., 2022), menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
2. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik

3. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
4. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik
5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran penting dilakukan untuk memotivasi agar kegiatan pembelajaran ini menjadi bagian terpenting dari kehidupan mereka, sehingga pengalaman pembelajaran yang diperoleh lebih bermakna. Tujuan pembelajaran juga termasuk hasil akhir yang diharapkan dari proses belajar-mengajar, yang mencakup kompetensi, keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan banyak manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik terutama bagi kelancaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Melalui media pembelajaran pendidik dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan yaitu memudahkan penyampaian dan penerimaan pesan melalui media pembelajaran. Menurut Nasution dalam Susanti (2021:59) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
2. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran
3. Memungkinkan implementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik.
4. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mengamati, mempraktekan dan lain sebagainya.

Menurut Rasagama (Ardi, 2021) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain memotivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang menarik perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikan, dan sebagainya.

Banyak manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh para ahli. Menurut Ahmad Rivai (dalam Firdausi, 2020) manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1. Media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan
2. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi
3. Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran peserta didik secara teratur tentang hal apa yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka
4. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan
5. Media pembelajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses.

Menurut Sudjana (dalam Firdausi, 2020) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain

Media pembelajaran memiliki manfaat praktis didalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Firdausi, 2020) antara lain:

1. Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar
2. Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
3. Mampu mananggulangi keterbatasan indra, ruang, dan waktu
4. Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman yang baru, membuat siswa lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran, penyampaian pesan dapat diterima dengan baik walaupun dengan keterbatasan indra, ruang, waktu, serta dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan juga membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media memiliki manfaat yang besar dalam pembelajaran bahasa indonesia bagi penutur asing agar pembelajaran asing dapat menarik dan memotivasi pembelajar. Motivasi akan menjadikan pembelajar bersemangat dan senang

belajar. Media juga bermanfaat untuk mempermudah pembelajar asing dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran, juga dapat menstimulus pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut berarti bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas.

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Suatu proses belajar mengajar tentunya memiliki unsur-unsur penting yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Unsur penting tersebut salah satunya adalah adanya penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi sebagai alat bantu untuk mengubah kondisi belajar sesuai tujuan yang ingin dicapai guru. Sehingga dapat dikatakan bahwa kontribusi penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap siswa secara psikologis. Pengaruh-pengaruh psikologis tersebut berfungsi untuk meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Berkaitan dengan fungsi media pembelajaran, menurut (Suparlan., 2020) fungsi dari media pembelajaran adalah

1. Fungsi sumantik untuk mengkonkretkan ide agar lebih jelas dan mudah dipahami
2. Fungsi manipulative untuk menjelaskan benda atau peristiwa dengan cara mengabstraksi pengetahuan yang dimiliki
3. Fungsi fiksatif untuk menyajikan objek atau peristiwa yang sudah lama terjadi dengan bantuan media seperti video
4. Fungsi distributif untuk menjangkau batas-batas ruang dan waktu
5. Fungsi sosiokultural untuk menanamkan nilai toleransi dalam perbedaan sosiokultural
6. Fungsi psikologis untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan, pengetahuan, dan keterampilan

(Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa terutama bagi siswa sekolah dasar
2. Dapat memotivasi semangat belajar siswa
3. Dapat membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan mudah
4. Penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa

Menurut (Fadilah et al., 2023) mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran antara lain:

1. Mengubah media pembelajaran yang awalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang kongrit

2. Menumbuhkan semangat motivasi belajar
3. Memberikan kejelasan supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik tersampaikan secara jelas
4. Memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahanan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi dengan lebih jelas, menarik, dan interaktif.

2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran perlu mengetahui prinsip-prinsip penggunaan media tersebut, perawatan yang harus dilakukan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Menurut (Muslikah et al., 2020) bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan cara pemakaiannya:

1. Media audio visual gerak
2. Media auto diam
3. Media audio semi gerak
4. Media visual bergerak
5. Media visual diam
6. Media audio
7. Media cetak

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan kegiatan dan materi pembelajaran, perlu diketahui dalam memilih media pembelajaran. Media yang hanya bisa dilihat meliputi buku, modul, televisi, foto. Sedangkan media yang dapat didengar meliputi dalam cetakan tulisan jauh bersuara audio, telepon, dan pita audio, sound slide. Pada saat pembelajaran terdapat materi yang harus mengamati lingkungan sekitar.

2.1.2 Ular Tangga

2.1.2.1 Pengertian Ular Tangga

Menurut Khoifah (dalam Suratman & Pranata, 2024) ular tangga merupakan permainan yang memanfaatkan dadu, dan dilengkapi gambar, serta ular tangga sudah dikenal sejak zaman dahulu, permainan ular tangga memerlukan partisipasi dua anak atau lebih yang melempar dadu bernomor 1-6 dan menempatkannya pada papan persegi berkotak ganda. Permainan ular tangga dibuat untuk menyampaikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

Menurut Yumarlin (dalam Azzahra, 2021) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standart dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Menurut Salombe (dalam Dwi & Hafizh, 2023) permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk melatih siswa dalam berkompetisi dan bertindak secara sportif. Media ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Menurut Melsi (dalam Safithri & Rukmi, 2021) menjelaskan bahwa ular tangga merupakan suatu permainan papan yang dilakukan oleh 2 orang ataupun lebih dari 2 orang. Permainan ular tangga dilakukan pembagiannya menjadi beberapa kotak kecil. Dikotak tersebut ada beberapa ular dan tangga untuk menghubungkannya bersama kotak yang lainnya. Media ular tangga adalah sebuah media yang dilakukan pengembangannya menurut permainan ular tangga yang dapat dimainkan oleh anak-anak.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan papan tradisional yang dimainkan dengan bidak dan dadu. Permainan ini memiliki papan yang terbagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotaknya terdapat gambar ular dan tangga. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan

kotak lain. Pada umumnya, permainan ini terdiri atas 100 kotak dimulai dari kotak 1 sebagai kotak “start” dan diakhiri dengan kotak “finish” pada nomor 100.

Permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati tangga harus naik. Selain berisi kotak, papan permainan ini juga dilengkapi dengan ular dan tangga pada nomor-nomor tertentu secara acak. Pemain yang berada pada ekor ular harus menggerakkan pionnya ke kepala ular, begitupun pemain yang berada pada kotak tangga harus menaikkan pionnya naik ke ujung tangga.

Ular tangga merupakan permainan yang menyenangkan yang dimainkan dalam kelompok, sehingga memungkinkan pemain didalamnya berinteraksi dan menghilangkan kejenuhan. Permainan berbentuk papan ini terdiri dari kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan beberapa kotak dengan kotak lainnya, pemain menggerakkan pionnya sesuai dengan angka yang didapat setelah melempar dadu secara bergilir.

2.1.2.2 Tujuan Media Ular Tangga

Menurut Purwanti, (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran ular tangga bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar, pemahaman konseptual, dan antusiasme siswa. Selain itu, media pembelajaran ular tangga juga dapat membantu mengembangkan nilai-nilai sosial, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Media ular tangga juga dapat membantu pengembangan pengetahuan, kemampuan, dan karakter peserta didik.

Menurut Rahmadiani, (2020) media ular tangga memiliki tujuan yaitu permainan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan permainan yang

bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar terciptanya suasana yang kondusif serta peserta didik pun dapat lebih mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan permainan ini.

Menurut wati (dalam Dwi & Hafizh, 2023) tujuan dari media permainan ular tangga ini yaitu merubah suasana belajar yang membosankan menjadi menyenangkan dengan metode belajar sambil bermain, mengajarkan siswa untuk bekerjasama karena dalam media ular tangga ini siswa harus bekerja dalam kelompok bukan sendiri, melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran dan mengasah kemampuan dalam bersosialisasi dengan teman.

Menurut (Sabila et al., 2021) pemilihan media permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan. Pembelajaran berbasis media permainan ular tangga ini disesuaikan pada karakteristik siswa dengan tujuan sebagai media informasi penyampaian materi kepada siswa juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut Maisyaroh (dalam Affnyani, 2023) dengan menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan, agar siswa turut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media ular tangga ini, memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam mengikuti proses belajar.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari media pembelajaran ular tangga ini adalah untuk menumbuhkan motivasi peserta didik

dalam belajar, mengulas kembali materi yang sudah diajarkan sehingga dapat menyelesaikan evaluasi dengan baik, menumbuhkan antusiasme peserta, melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran dan mengasah kemampuan dalam bersosialisasi.

2.1.2.3 Manfaat Ular Tangga

Menurut Ismawati (dalam Purwanti, 2020) penggunaan media pembelajaran ular tangga memiliki sejumlah manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Peserta didik belajar sambil bermain
2. Peserta didik harus bekerja dalam kelompok bukan sendirian
3. Permainan gambar membantu peserta didik belajar
4. Pembuatan permainan ular tangga sebagai saran pembelajaran tidak membutuhkan biaya yang mahal

Menurut Ratnaningsih (dalam Agustin, 2020) manfaat dari permainan ular tangga terbagi menjadi berbagai bagian diantaranya:

1. Mendidik siswa sambil bermain untuk memberikan pengetahuan
2. Mendorong perkembangan intelektual, kreativitas, dan bahasa untuk meningkatkan moralitas, etika, dan pandangan positif siswa
3. Menumbuhkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan, aman, dan bermakna
4. Terima kekalahan dan kemenangan dalam hidupnya
5. Kesabaran dalam menunggu giliran dan bekerjasama

Sementara itu Sugiwati (dalam Dwi, 2021) menyebutkan manfaat permainan ular tangga sebagai berikut:

1. Permainan ular tangga menyenangkan bagi siswa untuk bermain sambil mengasah kemampuannya
2. Sarana bermain yang edukatif
3. Membantu siswa dalam mengembangkan logikanya
4. Membantu siswa menjadi lebih fokus, teliti, dan sabra saat menunggu

Menurut Ratnaningsih (dalam Nardiyanti et al., 2023) mengatakan manfaat permainan ular tangga antara lain:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses belajar sambil bermain
2. Merangsang pengembangan daya pikir; daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan
4. Mengenal kalah dan menang
5. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran

Menurut Istiqomah dalam Umar (2021:36) mengatakan permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu:

1. Mengenal kalah dan menang
2. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran
3. Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan

Berdasarkan pendapat diatas, media Ular Tangga termasuk pembelajaran sambil bermain, dan bila digunakan dengan baik memiliki manfaat berikut:

1. Mengurangi stres siswa selama kegiatan pembelajaran

2. Meningkatkan keinginan dan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran
3. Menumbuhkan kreativitas siswa
4. Mencapai tujuan pembelajaran tanpa disadari siswa
5. Melatih kesabaran siswa

2.1.2.4 Langkah-langkah Membuat Media Ular Tangga.

Permainan ular tangga ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mengembangkan ketelitian dan menjadi lebih fokus. Papan ular tangga, pion, dadu, dan pemain adalah peralatan yang diperlukan dalam bermain ular tangga. Terdapat beberapa aturan untuk bermain ular tangga. Aturan yang sama dengan permainan ular tangga seperti biasa, namun salah satu siswa kelompok digunakan sebagai pion. Berikut langkah-langkah pembuatan permainan ular tangga sebagai berikut:

1. Buka aplikasi Canva terlebih dahulu bisa buka diweb ataupun download aplikasi Canva



2. Pilih ukuran khusus untuk ukuran desain yang akan dibuat



3. Buat ukuran khusus sesuai dengan ukuran yang mau dibuat, klik desain baru



4. Membuat latar belakang desain dengan warna hijau



2.1.3 Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum lama yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) merupakan penyempurnaan kurikulum lama dan diharapkan pelaksanaannya dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. (Sukadari, 2020)

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pengertian lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. (Siti Rahimah Ikhsani et al., 2023)

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dan dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh tema “air” dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain seperti ips, bahasa, dan seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Pembelajaran tematik dalam semester dua kelas 3 Sd terdapat 7 tema dengan berbagai subtema. Namun pada penelitian ini peneliti memilih tema 6 yaitu energy dan perubahannya yang dijadikan peneliti sebagai bahan untuk

mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga berbantuan canva. Energi merupakan tema yang disajikan dikelas 3 sekolah dasar. Terdapat 4 bab dalam semester 2 pada pembelajaran IPA.

Tabel 2.1 tujuan pembelajaran pada materi energi dan perubahannya

Materi	Tujuan pembelajaran
Energy dan perubahannya	1. Mengidentifikasi mengenai energi dengan benar 2. Memahami perubahan energi dengan baik 3. Memahami jenis-jenis energi

2.1.3.1 Tujuan Pembelajaran Tematik

Setiap pembelajaran memiliki tujuan, adapun tujuan pembelajaran tematik diantaranya yaitu:

1. Memberikan inovasi baru dari pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru sedangkan pembelajaran tematik berpusat ke anak.
2. Menjadi fleksibel disesuaikan dengan usia kematangan anak, tingkat perkembangan anak, serta tingkatan jenjang pendidikan anak.
3. Memungkinkan penggabungan dari beberapa bidang keilmuan yang membahas suatu tema tertentu dari hal ini anak bisa berpikir multicultural.
4. Menstimulus kemampuan dan kreativitas anak untuk memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya baik secara pribadi maupun sosial
5. Mengasah kemampuan memahami wacana nyata dan kontekstual
6. Membutuhkan penerapan metodologi pembelajaran yang beragam

2.1.3.2 Manfaat Pembelajaran Tematik

Dari pendapat diatas ditarik kesimpulan manfaat dari pembelajaran ilmu pengetahuan alam yaitu membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tau terhadap alam sekitar, membantu peserta memahami alam semesta, membantu peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap alam sekitar, membantu peserta didik mendapatkan bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA.

2.1.4 Kelebihan Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga memiliki kelebihan pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai permainan, dapat melatih kerjasama siswa, memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikkan bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan, media ular tangga sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan, media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.

2.1.5 Kekurangan Media Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga juga memiliki kekurangan yaitu jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka siswa akan kehilangan untuk bermain. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain. gambar yang digunakan dengan hati-hati karena gambar yang amat rinci dan dipelajari bahkan sering mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang harus diperhatikan.

2.1.6 Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Anwar Rasyd dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis dengan hasil penelitian didasari dari hasil validasi ahli media, dimana media ini mendapatkan persentase kelayakan sebesar 86,6% dengan kriteria sangat layak. Hasil dari validasi ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil respon siswa media ini mendapat persentase kelayakan sebesar 89,9% dengan kriteria sangat layak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tanggan operdam (organ peredaran darah manusia) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA (Rasyd et al., 2023)
2. Penelitian yang dilakukan Sunarti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA Di Sekolah Dasar dari hasil penilaian oleh ahli materi oleh guru kelas dan dosen dalam aspek pembelajaran diperoleh rerata skor 4,23% dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli media oleh dosen ahli dalam bidang IPA diperoleh rerata skor 4,19% dengan kategori layak, dan penilaian siswa pada kelompok besar diperoleh rerata skor 4,41% dengan kategori sangat layak. Pada pemahaman konsep siswa terjadi peningkatan sebesar 10,34% dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media dengan begitu terdapat pengaruh media yang dikembangkan terhadap hasil pemahaman konsep siswa dengan hasil

uji t sebesar $13.614 \geq t_{table} (2,05)$.dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga sains dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa.(Sunarti et al., 2020)

3. Penelitian yang dilakukan Puspita Dewi dengan judul Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar dengan hasil penelitian berdasarkan penilaian para ahli yaitu ahli materi sebesar 89%,ahli media sebesar 78%,ahli desain sebesar 76%,dan diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 83,25% dengan kategori sangat valid.sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital pada mata pelajaran IPA yang dikembangkan valid dan terbukti praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran siswa disekolah dasar.(Dewi et al., 2023)

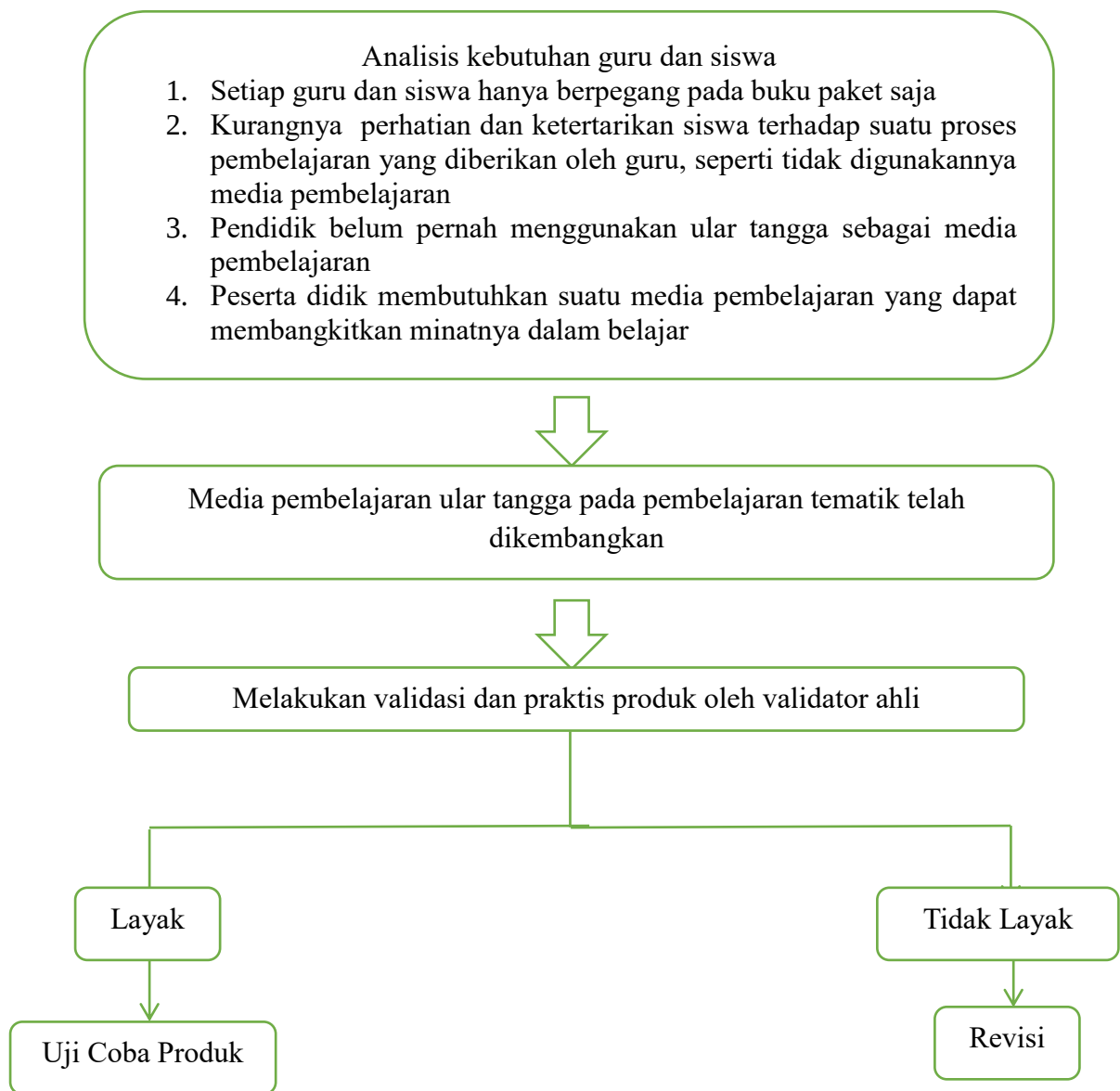
Berdasarkan dari penelitian terdahulu,meskipun terdapat kesamaan dalam bentuk media,dan aspek metode yang digunakan, namun ada beberapa hal yang membedakan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti seperti materi,pemilihan lokasi,target penelitian serta juga inovasi yang lebih dikembangkan lagi. Sehingga permasalahan yang muncul dala penelitian ini tentu akan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

2.2 Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan observasi yang telah dilakukan pada awal penelitian dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan, didapatkan masalah bahwa kurangnya IQ siswa/I dan tingkat kejenuhan dalam proses pembelajaran

berlangsung karna kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung disekolah dan guru juga masih menggunakan metode yang monoton. Hal ini sangat mempengaruhi respon belajar siswa yaitu motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sehingga berakibat kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan terdapatnya siswa yang melamun ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti membuat media permainan ular tangga. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi ajar serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Kemudian melalui model pembelajaran bermain sambil belajar guru dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi dengan aktif terhadap teman sekelompoknya sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan kelompoknya.



Gambar 2.1 Kerangka konseptual

2.3 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut: “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan”

sebagai bahan media permainan untuk siswa agar lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

Hipotesis itu selanjutnya akan diuji baik secara internal (pendapat para ahli dan praktis) dan eksternal dengan dicoba untuk mengendalikan mutu. Pembuktian hipotesis secara eksternal menggunakan metode penelitian eksperimen dengan model yang disesuaikan dengan keadaan.

BAB III

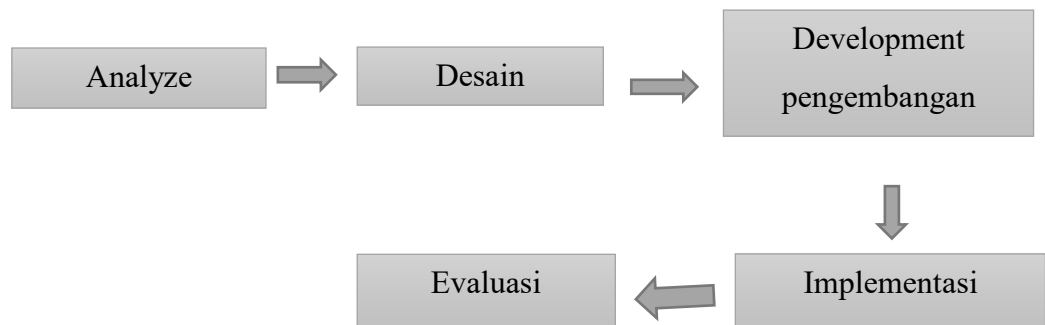
PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian berhubungan erat dengan prosedur, teknik, alat serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus cocok pendekatan penelitian yang dipilih. Prosedur, teknik, serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok pula dengan metode penelitian yang ditetapkan. (Halawa, 2020)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, yang dikenal dengan istilah *research and development (R&D)*. penelitian pengembangan atau R&D adalah salah satu model penelitian yang banyak diterapkan karena perannya dalam memajukan ilmu pengetahuan. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah ADDIE model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu: 1 analisis (*analyze*), 2 perancangan (*desain*), 3 pengembangan (*development*), 4 implementasi (*implementastion*), 5 evaluasi (*evaluation*). Tahapan kelima ini merupakan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan yang beralamatkan di jl.perjuangan No.7, Pulo Brayan, Kec.Medan Timur, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Riono dan Fauzi (2022) data merupakan fondasi utama penelitian karena kualitas dan keakuratannya secara langsung memengaruhi validitas dan keakuratan hasil yang diperoleh. Data yang valid dan reliabel memungkinkan peneliti untuk mencapai Kesimpulan yang tepat dan beralasan, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan diterapkan secara efektif dalam konteks yang lebih luas. Tanpa data yang kuat, hasil penelitian dapat menjadi bias, kurang representif, atau tidak dapat diandalkan, yang pada akhirnya dapat menggagalkan tujuan penelitian itu sendiri. Oleh karena itu, pengumpulan dan analisis data yang cermat sangat penting untuk menghasilkan penelitian yang bermakna dan berkontribusi pada pengetahuan atau pemecahan masalah.

Sumber data dalam penelitian merujuk dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner/angket. Sumber data disebut sebagai responden, yaitu orang yang menjawab pertanyaan peneliti baik secara tertulis maupun lisan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Kedua jenis data ini dikumpulkan untuk mendapatkan informasi yang menjadi dasar kesimpulan penelitian. Meskipun keduanya dapat dianggap sebagai sumber data yang sama, namun cara memperolehnya berbeda.

Riono dan Fauzi (Riono, 2022) Data primer merupakan sumber informasi utama yang dikumpulkan peneliti secara langsung dalam proses penelitian, dan data tersebut diperoleh dari sumber asli yaitu responden atau informan yang berkaitan dengan variabel penelitian. Data primer dapat berupa observasi, wawancara, atau pengumpulan data melalui kuesioner. Contoh pengumpulan data primer antara lain wawancara dengan partisipan penelitian, observasi langsung di lapangan, dan penggunaan kuesioner yang dibagikan kepada responden.

Sedangkan Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Artinya data ini tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melainkan dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya, seperti dokumen, literatur, atau data yang dikumpulkan oleh pihak ketiga. Contoh sumber data sekunder antara lain buku, jurnal akademik, artikel, laporan keuangan, dan lain sebagainya. Data sensus yang dikumpulkan oleh pemerintah.

Sebagai sumber data primer, Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan Kelas III yaitu ibu Usnawatun Hasanah S.Pd. Wawancara penelitian juga menggunakan angket dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket yang telah dibuat sesuai dengan indikator-indikator tiap angket. Didalam lembar angket sudah ada untuk dijawab oleh responden. Sedangkan sebagai data sekundernya peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku dan membaca jurnal (yang terdapat di web).

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dari berbagai sumber, dengan berbagai cara bahkan dalam berbagai setting. Data yang akan dipergunakan untuk menjadi hasil dari penelitian pengembangan ini diperoleh dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yang dipilih peneliti dalam penelitian pengembangan ini. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis Teknik pengumpulan data yaitu:

1) Angket/Kuesioner

Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Peneliti memilih menggunakan jenis angket tertutup. Peneliti menggunakan tiga angket yang ditunjukkan kepada validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media serta praktisi pendidikan kepada guru kelas III mengenai kelayakan media, kelayakan materi dan kepraktisan media yang akan dikembangkan untuk memperoleh skor

terhadap komponen – komponen meperoleh skor terhadap komponen – komponen pada media tersebut.

3.2.4 Instrumen Penelitian

Alat penelitian juga dapat diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara sistematis dan obyektif dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah atau menguji suatu hipotesis. Jadi segala alat yang dapat menunjang penelitian dapat disebut alat penelitian atau alat pengumpulan data. Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Dari pengertian beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa intrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian menyertakan Langkah dalam pengolahan data yang merupakan satu tahapan dalam penelitian. Untuk angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert.

Tabel 3.1 pedoman penilaian media ular tangga

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Sumber: (Afifah et al., 2020; Erlina, 2023)

Instrument yang digunakan terdiri dari instrument kevalidan media pembelajaran dan instrument kepraktisan media pembelajaran. Instrument ini

digunakan untuk mengukur atau menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak serta praktis atau tidak.

3.2.5 Instrument Kevalidan Media Pembelajaran

3.2.5.1 Validasi ahli materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan isi (materi), mengevaluasi validan materi yang disampaikan dalam Bahan ajar, dan untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator tentang materi terhadap Bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

No.	Indikator	Item
1.	Materi	1, 2, 3, 4
2.	Tampilan	5, 6
3.	Penyajian	7,8,9

Sumber : (Erlina, 2023)

3.2.5.2 Angket Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai dan mengukur bahasa yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan media ular tangga atau tidak serta untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan aspek bahasa dan juga untuk mengetahui masukan atau saran validator dari segi bahasa terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Kisi-kisi istrumen untuk validasi bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Item
1	Ketepatan kata	1, 2, 3
2	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	4, 5
3	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6, 7

Sumber: (Erlina,2023)

3.2.5.3 Angket Desain Media

Instrument validasi ahli desain media digunakan untuk mengevaluasi validitas kegrafikan dari Media serta untuk mendapatkan saran dan masukan validator tentang desain Media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument untuk validasi desain Bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Desain Media

No.	Indikator	Item
1.	Efesiensi media	1, 2, 3, 4
2.	Keakuratan media	5, 6, 7
3.	Estetika	8, 9, 10, 11
4.	Ketahanan media	12, 13

Sumber: (Erlina, 2023)

3.2.6 Instrumen Kepraktisan Media pembelajaran

1. Angket respon guru

Angket respon guru diberikan kepada guru ketika uji coba produk yang sudah dibuat. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan kisi – kisi angket respon guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi – kisi Respon Guru

No.	Indikator	Item
1.	Tampilan media pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2.	Penyajian materi media pembelajaran	11, 12, 13, 14
3.	Penggunaan media pembelajaran	15

Sumber : (Erlina, 2023)

2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa ketika uji coba produk. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan

dari media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan kisi – kisi angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi – kisi Respon siswa

No.	Indikator	Item
1.	Media pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
2.	Materi	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
3.	Kualitas Teknis	15, 16, 17, 18, 19, 20

Sumber : (Erlina, 2023)

3.2.7 Analisis Data Penelitian

Analisis data yang digunakan penelitian ini untuk memperoleh data yaitu berupa angka, data diolah melalui data kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan dihitung melalui penilaian para ahli dengan menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai media berdasarkan pernyataan yang telah disediakan. Kriteria tersebut meliputi : 5= sangat baik, 4=baik, 3= cukup, 2=kurang, 1=sangat kurang. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dari jumlah rata – rata menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase skor akhir

$\sum R$ = jumlah skor hasil penilain

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan presentase penilaian data hasil validasi ahli, memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk mengukur seberapa layakanya produk yang dikembangkan. Berikut ini presentase kriteria hasil validasi ahli :

Tabel 3.7 presentase kriteria hasil validasi ahli

Skor	Kategori
90% - 100%	Sangat valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup valid
55% - 64%	Kurang valid
0% - 54%	Tidak valid

Sumber : arikunto dalam (Cholifah & Muslihasari, 2022)

Data hasil respon siswa dan guru menggunakan skala likert 1 – 5 sebagai penilainya. Perhitungan presentase angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase skor akhir

$\sum R$ = jumlah skor hasil penilain

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan presentase penilaian data hasil respon siswa dan respon guru memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk mengukur kepraktisan produk yang dikembangkan. Berikut ini presentase kriteria hasil kepraktisan:

Tabel 3.8 Presentase Tingkat Kepraktisan Hasil Angket Respon Siswa Dan Guru

Skor	Kategori
90% - 100%	Sangat valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup valid
55% - 64%	Kurang valid
0% - 54%	Tidak valid

Sumber: arikunto dalam (Cholifah & Muslihasari, 2022)

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 pengujian internal

Dalam penelitian pengembangan, sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengujian internal atau uji kelayakan produk atau uji validasi. Pengujian internal ini terdiri dari uji validasi ahli desain, uji validasi ahli isi/materi pembelajaran. Produk yang telah dibuat diberi nama ular tangga berbantuan canva, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrument uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk meliputi:

1. Menyusun instrument uji kelayakan produk berdasarkan indicator penilaian yang telah ditentukan
2. Melaksanakan uji kelayakan produk kepada ahli desain dan materi pada media pembelajaran.

3. Melakukan analisis terhadap hasil uji kelayakan prooduk dan melakukan perbaikan
4. Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada kepada ahli desain dan materi pada media pembelajaran.

Dalam melaksanakan uji kelayakan desain dilakukan dengan oleh seorang master dalam bidang teknologi pendidikan dalam mengevaluasi desain media pembelajaran yaitu salah seorang dosen FKIP universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Untuk uji kelayakan isi/materi pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengevaluasi materi cuaca untuk SD yang berlatar belakang pendidikan dasar.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Setelah dilakukan uji internal tau uji kelayakan produk. Maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. Uji eksternal merupakan uji kemanfaatan dan kepraktisan produk. Uji eksternal ini melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk yang akan digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Hal yang diujikan yaitu: kemenarikan, kemudahan, penggunaan produk, dan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dipenuhi.

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ialah siswa kelas III di SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan yang berjumlah 22 orang siswa. Objek dalam penelitian ini ialah pengembangan media Ular Tangga berbantuan canva pada pembelajaran TEMATIK yaitu Energi dan perubahannya

3.5 Tahapan Pengembangan

3.5.1 pembuatan Produk

Model pendekatan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, maka prosedur dalam penelitian pengembangan ini dilakukan secara lima tahap sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahapan analisis merupakan tahapan yang berkaitan dengan situasi kerja dan lingkungan dengan tujuan memperoleh produk yang perlu dikembangkan. Untuk mengumpulkan informasi, maka peneliti melakukan observasi dan juga wawancara. Pada tahap ini analisis, ada beberapa aspek yang akan dianalisis diantaranya sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan guru

Perolehan data dalam hal analisis kebutuhan guru, peneliti melakukan kegiatan observasi seperti ikut serta dalam kelas ketika pembelajaran dimulai dan juga melakukan wawancara dengan guru kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan yaitu Usnawatun Hasanah Sesuai analisis yang telah dilakukan, diperoleh Gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membantu guru untuk mengelola pembelajaran lebih menarik.

b. Analisis perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dianalisis ialah berupa media pembelajaran yang digunakan guru kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan. Tujuan dari analisis ini ialah untuk menentukan produk

yang dapat dikembangkan. Terdapat juga analisis terhadap syarat-syarat media pembelajaran yang baik untuk dapat dikembangkan dan dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Analisis kurikulum dan materi

Analisis kurikulum dan materi perlu dilakukan untuk dengan tujuan media pembelajaran yang dikembangkan tetap sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut dan juga sesuai karakteristik materi bahkan tujuan Pelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada.

d. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan dalam pembelajaran baik segi kognitif, afektif, bahkan psikomotorik anak. Sehingga, media pembelajaran yang dikembangkan tetap sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain merupakan tahapan dalam hal perancangan prosuk sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran dengan jenis Ular Tangga yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya di kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan. Selanjutnya, mengumpulkan bahan materi adalah unsur pertama yang diperlukan karena materi tersebut yang akan dijadikan sebagai isi dari media Ular Tangga. Menyusun instrument yang akan

digunakan sebagai lembar penilaian dalam pengembangan media Ular Tangga. Unsur ketiga yang diperlukan adalah scenario pembelajaran ataupun RPP yang berguna dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahapan dalam membuat dan menguji produk. Tahapan dalam pengembangan terdiri atas tiga hal utama, yaitu: penyusunan, produksi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini ialah berupa media yang berbentuk seperti papan catur, dan juga menggunakan bantuan aplikasi canva untuk mendesain yang disebut dengan Ular Tangga berbantuan canva.

Setelah menghasilkan produk, maka dilakukan tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Proses validasi dilakukan dengan tujuan mendapatkan penilaian ataupun masukan terhadap kekurangan yang ada. Kekurangan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat nilai layak dapat diteruskan ke tahap selanjutnya.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini, produk sudah digunakan. Tahap implementasi dilakukan di sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian yaitu kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan. Peneliti melakukan uji coba pada kelompok besar, yakni menerapkan media pembelajaran Ular Tangga yang sudah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahapan implementasi

diberikan juga suatu tes untuk mengetahui perbandingan ketika tidak menggunakan media dan ketika menggunakan media.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahapan evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian antara setiap Langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat dengan spesifikasi yang ada. Tahapan ini juga merupakan revisi terakhir terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan masukan yang diterima dari angket respon atau catatan lainnya seperti penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan Kesimpulan terkait kelayakan penggunaan media pembelajaran Ular Tangga.

3.5.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan ini akan dilakukan di SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan berupa Pengembangan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran TEMATIK Bagi Siswa Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan. Rancangan penguji akan dilakukan pada siswa kelas III (Populasi) dan 22 siswa untuk di jadikan sampel penelitian. Untuk menguji hasil kepraktisan Media menggunakan rumus perhitungan yang sudah peneliti siapkan.

3.6 Jadwal Penelitian

Jadwal kegiatan ditunjukan pada tabel berikut ini. Kegiatan penelitian dan pengembangan produk secara keseluruhan memakan waktu 6 bulan dari bulan Desember 2024 hingga Mei 2025.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian ini dilakukan kelas IV Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan, pengembangan media ular tangga ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dimana terdapat lima tahapan pengembangan yaitu: (1) Tahap analisis (*Analysis*), (2) Tahap desain (*design*), (3) Tahap pengembangan (*development*), (4) Tahap implementasi (*implementation*), dan yang terakhir (5) Tahap evaluasi (*evaluation*). Namun demikian, ruang lingkup pengembangan dalam studi ini dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi karena adanya keterbatasan temporal yang tidak memungkinkan pencapaian terhadap evaluasi secara menyeluruh.

4.1.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini terdapat tiga hal yang perlu dianalisis, yaitu (a) analisis kurikulum, (b) analisis materi, dan (c) analisis karakteristik siswa.

4.1.1.1 Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku di Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1. Adapun kurikulum yang berlaku di Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan adalah kurikulum K13. Proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum K13 ditujukan untuk mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual sehingga pembelajaran semakin bermanfaat dan bermakna bagi siswa. Bukan hanya sekedar menghafal materi saja. Adanya kurikulum dalam pembelajaran membantu menetapkan tujuan-tujuan pendidikan

yang ingin dicapai oleh lembaga pendidikan. Tujuan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diharapkan sehingga siswa dapat mengembangkan.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran Dan Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	
Pemahaman Tematik	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan sumber energi, bentuk energi, dan perubahan energi. Peserta didik juga diharapkan dapat memahami pemanfaatan energi dalam kehidupan sehari-hari dan pentingnya perilaku hemat energi

Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditentukan diatas, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengidentifikasi sumber dan bentuk energi
2. Siswa dapat menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari dan memahami pentingnya menghemat energi
3. Siswa dapat mengetahui perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lain

4.1.1.2 Analisis Materi

Pada tahapan analisis materi penelitian menentukan materi yang akan dicantumkan didalam media pembelajaran ular tangga. Materi yang akan

digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga ini adalah “Tema 6 Energi dan Perubahannya”

4.1.1.3 Analisis Karakter Siswa

Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan jumlah siswa kelas III ada 22 orang dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan siswa perempuan sebanyak 7 orang, dimana rata-rata dari mereka sudah berumur 9 tahun. Pada umur tersebut, siswa membutuhkan pembelajaran dengan suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak menjadi monoton dan membosankan bagi mereka. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.

4.1.2 Tahap Desain (desain)

Dalam fase ini, peneliti memulai perancangan alat bantu pembelajaran berupa Ular Tangga yang direncanakan untuk dikembangkan. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk mempersiapkan desain media pembelajaran yang akan mencakup langkah-langkah utama berikut:

4.1.2.1 Langkah-langkah pembuatan ular tangga.

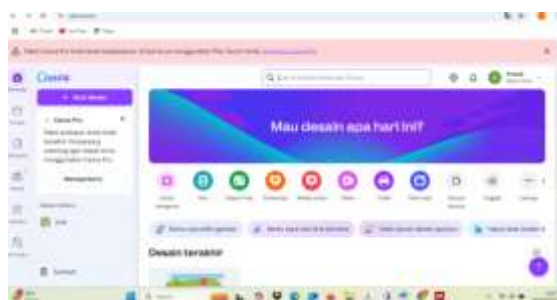
Dalam pembuatan ular tangga tentunya tidak mudah, ada banyak yang harus dipersiapkan mulai dari rancangan atau desainnya kemudian warna yang cocok serta pemilihan gambar yang relevan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Langkah-langkah pembuatan ular tangga sebagai berikut:

1. Pertama, tentukan tema atau materi yang akan menjadi isi materi yang akan disampaikan kepada siswa

2. Proses desain yang bisa dibuat dengan menggunakan canva sebagai media editor
3. Buka canva pada web <https://www.canva.com/projects> dilaptop



4. buka beranda lalu pilih ukuran khusus



5. lalu masukan ukuran yang digunakan, disini saya memilih ukuran 120X80 cm



6. Ketika sudah muncul yang diinginkan lalu masukkan warna background yang diinginkan untuk kartunya disini saya memakai warna dengan kode #7ed957



7. Pilihlah elemen yang ingin dipakai sesuaikan juga dengan materi yang akan diajarkan pada ular tangga



8. Kemudian, tahap membuat desain untuk kartu pertanyaannya. Buka beranda dicanva lalu pilih ukuran khusus



9. Buatlah ukuran yang diinginkan disini saya memakai ukuran 10.5 cm X 15 cm



10. Kasih warna pada kotak pertanyaan, disini saya menggunakan warna gradasi linear #0097b2, #7ed057



11. Kemudian, beri elemen kotak untuk sebuah teks pertanyaan



12. Tulis sebuah teks pertanyaan dan beri gambar sesuai materi



4.1.2.2 Merancang Media Ular Tangga

Dalam fase ini, peneliti memulai perancangan media pembelajaran berupa media ular tangga yang akan dikembangkan lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk desain produk mencakup informasi tentang materi pembelajaran tema 6 energi dan perubahannya.

Tabel 4.2 Rancangan Media Pembelajaran Ular Tangga

No	Rancangan	Keterangan
1.		Tampilan pada papan ular tangga disertai dengan beberapa gambar seperti dadu, anak-anak bermain ular tangga, dadu, tangga, setrika, kipas, lampu dan gambar lainnya.
2.		Terdapat aturan cara bermain ular tangga. Ular tangga tersebut memiliki aturan permainan berbeda dari permainan ular tangga pada umumnya. Pada papan ular tangga ini memiliki kotak pertanyaan pada kartu dan pertanyaan pada gambar.
3.		Tampilan belakang seluruh kartu flashcard ular tangga disertai dengan simbol tanda tanya.

4.		Tampilan depan ular tangga dari media flashcard adalah sebuah pertanyaan yang berisi tentang materi energi dan perubahannya disertai dengan gambar-gambar perubahan energi.
----	---	---

4.1.2.3 Menyusun Instrumen Evaluasi Terhadap Media Pembelajaran

Instrumen disusun guna mengidentifikasi dan melakukan evaluasi secara terstruktur terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan yang telah ditetapkan. Alat ukur yang melalui proses validasi mencakup instrumen penilaian dari pakar desain media, pakar bahasa, dan pakar materi. Sementara itu, untuk menilai tingkat kepraktisan media, digunakan instrumen berupa instrumen pengukuran respon dari guru dan siswa.

4.1.2.4 Menyusun RPP

Kualifikasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) kurikulum 2013 meliputi komponen-komponen yang penting untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan terstruktur. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) disusun berdasarkan silabus dan menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan sebuah media. Pada tahapan ini dijelaskan aspek utama yang mencakup validitas media pembelajaran ular tangga, yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli desain media, dan validasi ahli bahasa. Ketiga data tersebut disusun secara terstruktur sebagai berikut:

4.1.3.1 Uji Kevalidan

Pada saat ini media ular tangga akan mengalami proses validasi oleh sejumlah validator. Proses validasi ini melibatkan tiga validator, yaitu ahli dalam materi, ahli dalam desain media, dan ahli dalam bahasa. Validator untuk media pembelajaran ini ditargetkan kepada para dosen dan satu wali kelas yang memiliki keahlian dibidangnya.

Tabel 4.3 Validator Media Pembelajaran

No	Nama validator	Validasi
1	Usnawatun Hasanah S.Pd	Ahli Materi
2	Dr.Muhammad Arifin, M.Pd	Ahli Desain Media
3	Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd	Ahli Bahasa

4.1.3.2 Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memiliki daya tarik dan keunikan serta untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan desain yang digunakan pada media ular tangga. Adapun yang memvalidasi desain pada media pembelajaran ular tangga adalah bapak

Dr.Muhammad Arifin, M.Pd yang merupakan dosen di umsu. Validasi dilakukan pada tanggal 2 Mei 2025 dengan hasil penelitian sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{61}{65} \times 100\%$$

$$p = 93\%$$

Tabel 4.4 Hasil Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr.Muhammad Arifin, M.Pd	61	65	93%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi desain media oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti sangat valid digunakan dengan tingkat kevalidan sebesar 93%. Dengan demikian, desain yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.3.3 Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang memvalidasi materi dalam media pembelajaran ular tangga ini adalah ibu Usnawatun Hasanah S.Pd. Yang merupakan guru di Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1

Medan. Validasi dilakukan pada tanggal 29 April 2025 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{43}{45} \times 100\%$$

$$p = 95\%$$

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Usnawatun Hasanah S.Pd.	43	45	95%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti sangat valid dengan tingkat kevalidan sebesar 95%. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa

Pada pengujian selanjutnya adalah validasi bahasa dimana produk yang sudah selesai kemudian divalidasikan dengan menggunakan lembar angket yang memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi masukan dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Adapun yang memvalidasi bahasa pada media pembelajaran ular tangga adalah ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd, yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 30 April 2025 dengan hasil sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

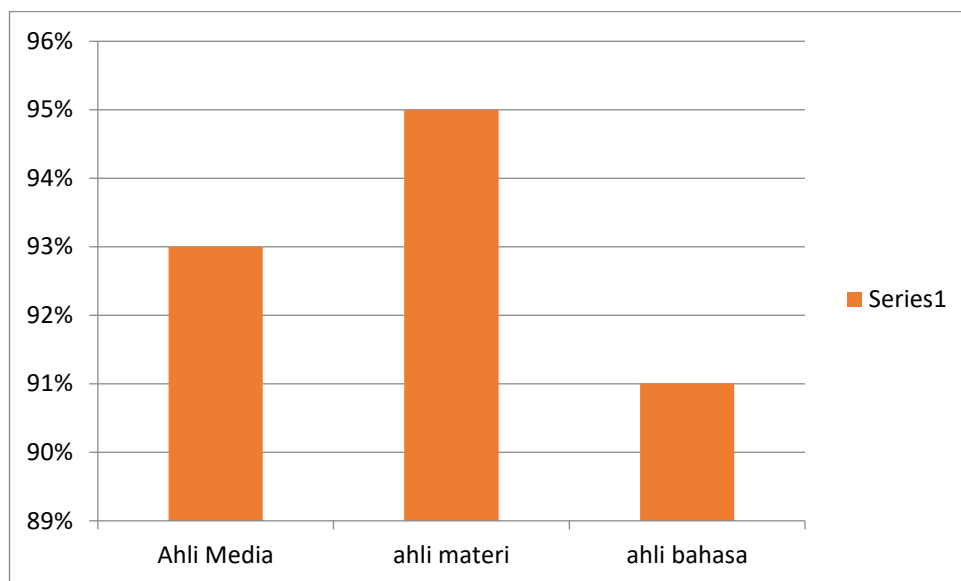
$$p = \frac{32}{35} \times 100\%$$

$$p = 91\%$$

Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd	32	35	91%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi bahasa oleh ahli menunjukkan bahwa bahasa yang disajikan terbukti sanga valid dengan tingkat kevalidan 91%. Dengan demikian, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dianggap valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji kevalidan media pembelajaran ular tangga ditunjukkan pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Media, Desain Materi, dan Bahasa

Dari gambar 4.1 dapat dilihat bahwa presentase kelayakan media pembelajaran ular tangga dapat ditinjau melalui aspek validasi ahli media yang telah mendapatkan rata-rata 93% dimana memenuhi syarat kelayakan untuk diimplementasikan bersama siswa. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase 95%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Adapun validasi terakhir, dari ahli bahasa, berhasil mendapatkan rata-rata 91% dan diklasifikasikan dalam kategori cukup layak digunakan.

Tabel 4.7 Temuan Dari Seluruh Ahli Validator

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr.Muhammad Arifin, M.Pd	61	65	93%	Sangat valid
Mutia	32	35	91%	Sangat valid

Febriyana, S.Pd, M.Pd				
Usnawatun Hasanah S.Pd	43	45	95%	Sangat valid

Media yang dikembangkan telah divalidasi sebanyak satu kali yaitu validasi desain media dengan revisi sekali, validasi materi, dan validasi bahasa. Dari aspek validasi desain diperoleh 93% dengan kategori sangat valid, kemudian validasi bahasa memperoleh 91% dengan kategori sangat valid, lalu validasi materi memperoleh 95% dengan kategori sangat valid.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media ular tangga dilakukan pada hari rabu tanggal 14 mei 2025. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua jam pelajaran (setara dengan 2 X 35 menit) sejak pukul 10:00 hingga pukul 12:00 WIB. Fokus pembelajaran ini adalah mengenai materi tema 6 energi dan perubahannya dengan RPP yang telah disiapkan.

Ditahap ini,implementasi media pembelajaran yang telah dirancang dilaksanakan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kemudahan penggunaan media pembelajaran ular tangga. Beberapa langkah dalam proses implementasi produk meliputi: 1) uji coba produk yang mencakup kepraktisan dari sisi pendidik, dengan melibatkan uji coba kepraktisan melibatkan satu responden dari guru kelas dan 22 responden dari siswa yang diambil dari kelas III Sd Swasta

Bersubsidi Bakti 1 Medan jl.Pendidikan No.1 Pulo Brayan bengkel. Berikut ini adalah hasil dari instrument uji coba kepraktisan.

4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang merupakan wali kelas III. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{42}{45} \times 100\%$$

$$p = 93\%$$

Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Usnawatun	42	45	93%	Sangat valid
Hasanah S.Pd				

Berdasarkan hasil respon guru diatas, maka persentase hasil nilai kepraktisan guru adalah 93% dengan kriteria praktis digunakan. Oleh karena itu, kepraktisan pengembangan media pembelajaran ular tangga. Dengan demikian media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon wali kelas III dapat diterapkan dan praktis digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dikelas.

4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba peserta didik pada media pembelajaran ular tangga dilakukan dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan dengan jumlah siswa 22 orang sebagai responden. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran ular tangga ini dengan menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{1518}{1650} \times 100\%$$

$$p = 92\%$$

Tabel 4.8 Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Siswa kelas III	1518	1650	92%	Sangat valid

Berdasarkan hasil uji kepraktisan siswa, respon siswa menunjukkan bahwa hasil sebesar 92% dengan kriteria praktis digunakan dengan materi pembelajaran tema 6 Energi dan perubahannya dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, bagian ini mengulas evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan pada kebutuhan pendidik dan peserta didik dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa ular tangga yang dirancang berdasarkan model *ADDIE* yang sudah dimodifikasi oleh peneliti dikurangi menjadi empat tahapan, yakni

(Analisis, Desain, Pengembangan, dan Implementasi), karena keunggulan urutan langkah-langkah yang terorganisir dengan baik.

4.2.1 Proses Pengembangan Ular Tangga

Media ular tangga yang telah dikembangkan mengikuti pendekatan model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan, tetapi peneliti membatasinya sampai empat tahapan saja yaitu *Analysis*, *Development*, *Desain*, dan *Implementation* dikarenakan ada keterbatasan waktu yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Pada tahap *Analysis* penulis menganalisis tiga komponen utama, meliputi analisis kurikulum, materi yang akan diajarkan, serta karakteristik siswa, dilakukan demi memastikan kesesuaian dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap kedua yaitu tahap *desain* tahap ini dikenal sebagai proses perancangan produk, dimana produk ini akan dibuat. Tahap ketiga *development*, tahap ini merupakan fase dimana rancangan yang telah disusun diwujudkan menjadi bentuk nyata. Pada tahap yang terakhir yaitu tahap *implementation*, dimana tahap ini produk yang telah dikembangkan akan diuji untuk mengevaluasi tampilan dan fungsinya. Produk yang akan diuji melalui oleh para ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Ular Tangga

Validasi dilakukan pada sampai tahap pengembangan (*implementation*) saja karena keterbatasan waktu. Media ular tangga telah divalidasi oleh dua ahli dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan satu ahli dari Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan, masing-masing dari mereka memiliki bidang keahlian yang berbeda. Seperti bapak Dr.Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd sebagai ahli

desain, ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd, dan ibu Usnawatun Hasanah S.Pd sebagai ahli materi.

Validasi media desain dilakukan oleh bapak Dr.Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd, seorang dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, untuk mengevaluasi kesesuaian dan kualitas desain evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan melalui penerapan media ular tangga dalam pelajaran tema 6 energi dan perubahannya.serta lembar angket validasi terhadap desain media dilaksanakan sekali oleh ahli desain. Tingkat validitas dari hasil validasi ahli desain media mencapai 93%, yang masuk dalam kategori “sangat valid digunakan” dengan rentang 90% - 100%.

Begitu pula dengan validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh Mutia Febriyana S.Pd., M.Pd., yang menjabat sebagai dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Validasi ini dilaksanakan dengan memberikan media kartu flashcard dalam pelajaran tema 6 energi dan perubahannya. Berdasarkan perhitungan, tingkat validitas hasil dari validasi ahli bahasa mencapai 91%, yang masuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang 90% - 100%

Selanjutnya validasi materi dilakukan oleh ibu Usnawatun Hasanah S.Pd., yang merupakan wali kelas III di Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan. Proses ini dilakukan dengan menyertakan media ular tangga dan kartu flashcard dalam pelajaran tema 6 energi dan perubahannya. Berdasarkan perhitungan, tingkat validitas hasil validasi ahli materi adalah 95% , dengan kategori “sangat valid” rentang 90% - 100%. Menurut hasil penilaian yang diberikan ketiga ahli tersebut,

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dinilai memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Ular Tangga

Setelah media tersebut melewati uji kelayakan dari para ahli, tahap berikutnya adalah uji coba kepraktisan yang dilaksanakan pada guru dan siswa. Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh wali kelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan, terdiri dari 22 siswa, yang meliputi 15 siswa laki-laki dan 7 orang perempuan, pada tanggal 14 mei 2025.

Pada tahap implementasi, hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian dengan total 93% , yang dikategorikan sebagai “sangat valid digunakan.” Secara keseluruhan, hasil uji coba dengan guru dan siswa menunjukkan tanggapan positif terhadap penerapan media pembelajaran ular tangga dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat efektif dan relevan untuk digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini tercermin dari validitas yang diberikan oleh para ahli dan tingkat kepraktisan yang dinilai sangat baik oleh guru dan siswa. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan ketertarikan belajar dan semangat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian mengenai pengembangan media ular tangga dikelas III, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media ular tangga dengan mengaplikasikan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang terstruktur secara sistematis. Pada masa analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan aplikasi canva premium melalui tiga langkah, yaitu perancangan media ular tangga, penyusunan materi, penyusunan instrument. Fase pengembangan meliputi validasi oleh pakar desain, pakar bahasa, dan pakar materi, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis ular tangga dapat diterapkan dengan efektif dalam proses belajar mengajar disekolah. Media ular tangga kemudia diuji coba pada tahap implementasi dengan melibatkan guru dan siswa.
2. Validitas media pembelajaran ular tangga dapat dilihat dari temuan dari proses validasi yang dilakukan oleh pakar desain, pakar bahasa, dan pakar materi. Hasil validasi oleh pakar desain menunjukkan skor 93%, hasil validasi oleh pakar bahasa memperoleh skor 91%, dan hasil validasi oleh pakar materi mencapai skor 95%. Berdasarkan hasil validasi ini, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dinyatakan sah untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

3. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil respon yang diterima dari pengajar dan peserta didik terkait media ini. Hasil respon guru menunjukkan 93%, sementara respon siswa mencapai 92%. Berdasarkan hasil respon ini, dapat disarankan bahwa media ular tangga terbukti efisien dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tema 6 “energi dan perubahannya”

5.2 Saran

Mengacu pada temuan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga dikelas III Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan, sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, disarankan beberapa hal berikut ini:

1. Dalam proses pembelajaran disekolah, media pembelajaran ular tangga dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar
2. Media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik, dengan penggunaan media ini, siswa dapat lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan
3. Diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran ular tangga dengan menyertakan materi-materi lain agar dapat mendukung berbagai proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Affnyani. (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.381>
- 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>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Azhar, A. (2007). Pengertian Media Pendidikan. *Media Pendidikan*. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/29282/mod_resource/content/8/PENGERTIAN MEDIA PENDIDIKAN.pdf
- Azzahra, R. F. (2021). Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02), 151–166. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/download/12329/pdf/42657>
- Deril Sukma, Y., & Dyah, L. (2020). Jurnal perseda. *Jurnal Persada*, 4(2), 60–67.
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan. *Khusnul Diahratri.2022*, 5(3), 248–253.
- Dwi, V., & Hafizh, M. (2023). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Pojoksari 1. *Jurnal PGSD Indonesia*, 09(Desember), 53–58. <https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/index>
- 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.
- Halawa, W. (2020). Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21. *Al'Adzkiya*

International of Education and Sosial (AIoES) Journal, 1(2), 141–151.
<https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Ii, B. A. B., Teori, A. K., & Pembelajaran, H. M. (2020). *Suparlan*. 11–30.

JASMINE, K. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 10–23.

Muslikah, A., Hunafi, A. A., & Saidah, K. (2020). Pengembangan Media BAPER (Batang Perkalian) pada Tema 2 Subtema 1 Lingkungan Bermain di Rumah Kelas 2 SD. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020*, 1(1), 539–547.

Nardiyanti, V., Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2023). *Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. 1–15.

Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Purwanti, R. (2020). Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. *Wirahadie.Com*, 3(8), 1. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>

Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. 1(1).

Rahmadiani, S. (2019). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang*. 19.

Rasyd, A., Tahir, M., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 897–909. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1296>

Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.

Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk

Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(9), 3345–3357.

Sd, D. I., Mata, N., Kabupaten, I. E., & Besar, A. (2022). 3 1,2,3. 7(3), 7–11.

Siti Rahimah Ikhsani, Arrum Tangawunisma, Atika Sholeha, Putra Divanka, & Dede Indra Setiabudi. (2023). Karakteristik Pembelajaran Tematik Yang Ideal Pada Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 290–295. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1126>

Sukadari, S. (2020). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 339–351. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v4i2.820>

Sunarti, S., M, A., & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 76–80. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18508>

Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar*. 13(4), 5185–5194.

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Tema 6 Energi dan Perubahannya

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidik : SD Swasta bersubsidi Bakti 1 Medan

Kelas/Semester : III (Tiga) Genap

Tema 6 : Energi dan perubahannya

Materi Pokok : Perubahan energi

Alokasi Waktu : 60 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianut

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan

Percaya diri dalam berintegrasi dengan keluarga.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif

Pada tingkatan dasar dengan cara memahami

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis

Mandiri

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi dasar (KD)	Indikator
3.1	Menggal informasi dari teks laporan informasi hasil observasi tentang perubahan wujud benda, sumber	3.1.1 mengidentifikasi teks laporan informatif tentang perubahan energi secara lisan atau

	energi, perubahan energi, energy alternatif, perubahan iklim, dan cuaca, rupa bumi dan perubahannya, serta alam semesta dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.	tulisan dengan tepat. 3.1.2 menguraikan gagasan pokok isi teks laporan informatif tentang perubahan energi secara lisan atau tulis dengan tepat
4.1	Mengamati dan mengolah isi teks laporan informasi hasil observasi tentang perubahan wujud benda, sumber energi, perubahan energi, energy alternatif, perubahan iklim dan cuaca, rupa bumi dan perubahannya, serta alam semesta secara mandiri dalam bahasa indonesia dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia lisan dan tulisan yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	4.1.1 Menyusun gagasan berupa teks laporan informatif tentang perubahan energi secara lisan atau tulisan dengan tepat

C. Tujuan

1. Melalui diskusi, siswa mampu mengidentifikasi teks laporan informatif tentang perubahan energi secara lisan atau tulisan dengan tepat
2. Melalui Tanya jawab siswa mampu menguraikan gagasan pokok isi teks laporan informatif tentang perubahan energi secara lisan atau tulisan dengan tepat
3. Melalui kegiatan menulis, siswa mampu menyusun gagasan berupa teks laporan informatif tentang perubahan energi secara lisan atau tulisan dengan tepat
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mampu memahami dan menjelaskan kembali tentang jenis-jenis energi, manfaat energi, dan lain-lain.

D. Media/Alat, Bahan, Metode, Model, Sumber Belajar

Metode : Kooperatif

Model : Problem Based Learning

Sumber belajar : Ular tangga, Buku Tematik

E. Materi pelajaran

1. Perubahan Energi

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu alokasi
Kegiatan Pendahuluan	1. Kelas dimulai dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik 2. Kelas dilanjutkan dengan meningkatkan peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran	10 menit

	3. Guru memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran. 4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “ <i>Energi dan perubahannya</i> ”	
Kegiatan inti	a. Orientasi peserta didik pada masalah Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik berkaitan dengan materi berupa studi kasus: pada hari minggu lili dan teman-temannya mempunyai rencana untuk bersepeda bersama ke bukit dekat taman. Pada saat sesampainya ditaman lili mendorong sepedanya menaiki suatu bukit. Pertanyaan pemantik: 1. Darimanakah lili mendapatkan energi untuk mendorong sepedanya tersebut? b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 1. Siswa membentuk kelompok setelah dibagi 2. Siswa memilih salah satu anggota	45 menit

	kelompok untuk bermain 3. Siswa menerima aturan permainan ular tangga dan memulai permainan dengan giliran c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok 1. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang mendapat kolom pertanyaan 2. Siswa berdiskusi bersama anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan 3. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru d. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 1. Guru memberikan penguatan 2. Siswa diminta mengutarakan tantangan yang dihadapi kelompok dalam proses diskusi dikelompok.	
Kegiatan Penutup	1. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya tentang pembelajaran hari ini. 2. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai	5 menit

	kegiatan pembelajaran. 3. Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini 4. Guru menyampaikan refleksi penguatan dan menyimpulkan pembelajaran. 5. Salam do'a penutup dilakukan secara bersama	
--	---	--

G. Sumber dan Media

Sumber Pembelajaran:

1. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2018. Buku guru buku tematik terpadu kurikulum 2013 untuk SD/MI. kelas III TEMA Energi dan Perubahannya
2. Buku siswa kelas III tema energi dan perubahannya
3. Buku referensi yang relevan dengan pelajaran

Media pembelajaran:

1. Gambar
2. Ular tangga

H. Penilaian

Penilaian sikap : pengamatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas

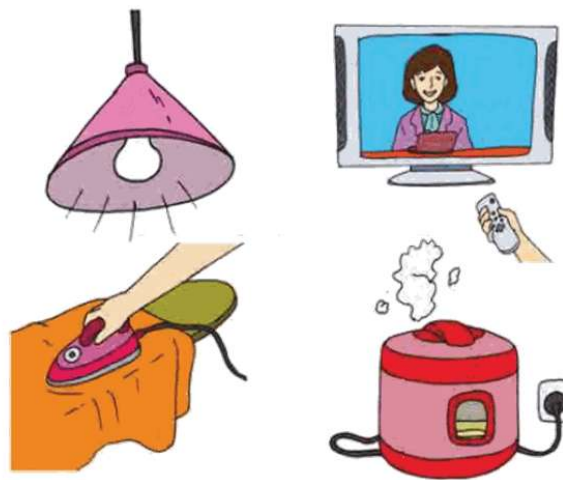
Penilaian pengetahuan : melalui penugasan, tes lisan

Penilaian keterampilan : unjuk kerja

LAMPIRAN MATERI

AYO AMATI !!!

Energi dapat digunakan saat mengalami perubahan bentuk. Perubahan energi terjadi setiap saat disekitar kita. Lihatlah gambar dibawah ini!



Gambar diatas menunjukkan adanya perubahan energi. Perubahan energi bahkan terjadi didalam tubuh kita sendiri. Salah satu contoh perubahan energi adalah perubahan energi kimia menjadi energi gerak pada tubuh kita. Kita sudah pelajari bahwa makanan adalah sumber energi kimia. Makanan yang kita makan diolah didalam tubuh menjadi sari makanan. Sari-sari makanan berubah menjadi energi panas, kemudian energi panas tubuh diubah menjadi energi gerak bagi tubuh kita. Dengan energi gerak inilah tubuh kita dapat melakukan kegiatan sehari-hari. Amati lingkungan sekitarmu!

Perubahan energi apa saja yang kamu lihat dilingkungan sekitar mu?

A. Penilaian pembelajaran

1. Jurnal penilaian sikap spiritual dan sikap sosial

No	Tanggal	Nama peserta didik	Catatan perilaku	Butir sikap	Tindak lanjut
1		Qonita Muthmaina			
2		Bunga Fadillah			
3		Alya Kisanah			
4		Elmarro			
5		Salma			
6		Padhil			
7		Fajri			
8		Alif			
9		Ikhsan			
10		Salwa ramadhania afni			
11		Fadillah			
12		Muhammad azka			
13		Rafka			
14		Ghazi			
15		Meikha			
16		Raka			
17		Rahman			
18		Azrina			
19		Rian			
20		Riman			
21		Muhammad daffa			
22		Pashhah			

2. Lembar kerja peserta didik (LKPD)

Penilaian pengetahuan

Kisi-kisi penilaian pengetahuan

Muatan pembelajaran	Kompetensi dasar	Indikator soal	Jenis soal	No soal
Bahasa Indonesia	Menggali informasi tentang perubahan energi terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	Peserta didik dapat mengetahui informasi mengenai perubahan energi	Tertulis	1

Penilaian keterampilan

Kisi-kisi penilaian keterampilan

Muatan pembelajaran	Kompetensi dasar	Indikator soal	Jenis soal	No soal
Bahasa Indonesia	menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan energi dalam bentuk tulis menggunakan kosakata dan kalimat efektif	peserta didik dapat menuliskan kosakata tentang perubahan energi dengan benar. Peserta didik dapat menuliskan informasi tentang perubahan energi dengan kalimat yang efektif	Unjuk kerja	1

Rubrik penilaian keterampilan

- a. Penilaian: unjuk kerja menuliskan pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca

No	Kriteria	Skor (86-100)	Skor (71-85)	Skor (61-70)	Skor (≤ 60)
----	----------	---------------	--------------	--------------	--------------------

		Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	perlu pendampingan 1
1	Bahasa	Menggunakan kosakata baku, kalimat efektif, dan penggunaan tanda baca yang tepat	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria	Belum memenuhi kriteria
2	Isi	Jawaban mengandung pokok-pokok informasi yang berkaitan dengan perubahan energi	Hanya dua jawaban memenuhi kriteria	Hanya satu jawaban memenuhi kriteria	Jawaban tidak memenuhi kriteria

b. Penilaian: unjuk kerja diskusi untuk menyelesaikan tugas

No	Kriteria	Skor (86-100) Baik sekali 4	Skor (71-85) Baik 3	Skor (61-70) Cukup 2	Skor (≤ 60) perlu pendampingan 1
1	Kerjasama dalam kelompok	Dapat bekerja sama dengan semua anggota kelompok, menjawab dengan santun, sabar menunggu giliran	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria	Belum memenuhi kriteria
2	Menghargai pendapat orang lain	Mendengarkan saat orang lain berbicara, melihat orang yang sedang berbicara, tidak menyela orang lain berbicara	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria	Tidak ada kriteria yang dipenuhi

Mengetahui,
2025
Kepala Sekolah

Medan, 14 Mei

Guru Kelas

Nindi Putri S.Pd., Gr

Uswatun Hasanah S.Ag

Peneliti

Sa'diyah Anggraini Daulay

Lampiran 2 Angket Pengembangan Ahli Media

71

ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN CANVA OLEH AHLI DESAIN MEDIA

Nama Mahasiswa : Sa'adiyah Anghraini Daulay
Materi Pokok : Energi dan Perubahannya
Nama Validator : Dr. Muhammed Anifin, M.Pd
Hari/Tanggal : Jum'at / 02 Mei 2024

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada pembelajaran tematik Di Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan Jl. Perjuangan No.7, Pulo Brayan Bengkel Kec. Medan Timur untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu atas kesediannya sebagai validator ahli materi dengan mengisi angket validasi ini.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar
2. berikan tanda *check list* "√" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori pertanyaan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3. jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* "√" pada alternatif jawaban yang anda inginkan.

B. Identitas

Nama :
NIP/NIDN :
Instansi :

C. Aspek Kelayakan Isi

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Efisiensi media	1. mudah digunakan	✓				
	2. mudah disimpan		✓			
	3. pemakaian tidak memerlukan keperluan khusus	✓				
	4. kesesuaian soal dengan konsep yang dipelajari		✓			
Keakuratan media	5. desain warna papan media permainan	✓				
	6. konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi, dan pengetikan pada kartu		✓			
	7. kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	✓				
Estetika	8. keserasian pemilihan warna pada papan permainan	✓				
	9. keserasian warna tulisan pada kartu	✓				
	10. kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran menarik	✓				
	11. pemilihan warna yang serasi pada papan setiap kolom	✓				
Ketahanan media	12. tidak mudah lepas, patah, dan hancur saat digunakan	✓				
	13. memiliki bahan yang aman (tidak berbahaya)		✓			

D. Komentar dan saran perbaikan

* Perlu adanya Petunjuk Penggunaan.
 * Gambar yang Perlu diteliti ulang (lebih baik).

Terimakasih atas penilaian, komentar dan saran perbaikannya. Kami mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan tanda *check list* "✓" untuk memberikan kesimpulan terhadap media yang saya buat.

E. KESIMPULAN

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Medan,

 Dr. Muhammad Arifin, M.Pd
 NIDN: 0126067704

Lampiran 3 Angket Pengembangan Ahli Bahasa

73

ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN CANVA OLEH AHLI BAHASA

Nama Mahasiswa : *Sardiyah Anggraini Daulay*

Materi Pokok : *Energi dan perubahannya.*

Nama Validator : *Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd.*

Hari/Tanggal : *Rabu/30 April 2025*

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli Bahasa media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada pembelajaran tematik Di Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan Jl. Perjuangan No.7, Pulo Brayan Bengkel Kec. Medan Timur untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu atas kesediannya sebagai validator ahli materi dengan mengisi angket validasi ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

- berilah tanda centang "√" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 - 5 = sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang
- apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam kartu asik, bapak/ibu dimohonkan untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

C. ASPEK PENILAIAN BAHASA

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Ketepatan kata	1. ketetapan penggunaan simbol dan tanda baca	✓				
	2. kesesuaian huruf capital		✓			
	3. bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	4. ketepatan ejaan	✓				
	5. ketepatan tata bahasa	✓				
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6. ukuran huruf dalam kartu flashcard tidak terlalu besar atau kecil		✓			
	7. kesesuaian ukuran huruf pada media ular tangga yang akan digunakan pada siswa kelas III SD		✓			

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran tematik menggunakan media ular tangga pada materi energy dan perubahannya :

	Layak digunakan tanpa revisi
✓	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan:

terbantu semi little up & down lupa penalti.

Medan,


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 4 Angket Ahli Materi

69

ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBANTUAN CANVA OLEH AHLI MATERI

Nama Mahasiswa : *Saidiyah Angraeni Daulay*
 Materi Pokok : *Energi*
 Nama Validator :
 Hari/Tanggal : *Senin / 29 April 2025*
 Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi media pembelajaran ular tangga berbantuan canva pada pembelajaran tematik Di Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 medan Jl. Perjuangan No.7, Pulo Brayan Bengkel Kec. Medan Timur untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu atas kesediannya sebagai validator ahli materi dengan mengisi angket validasi ini.

B. PETUNJUK PENGISIAN

- berilah tanda centang "√" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima(5) skor dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup Baik
 2 = Kurang Baik
 1 = Sangat Kurang
- apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam ular tangga, bapak/ibu dimohonkan untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

C. ASPEK PENILAIAN MATERI

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Materi	1. kesesuaian materi dalam soal dengan tujuan pembelajaran	✓				
	2. kesesuaian materi dalam soal dengan kompetensi dasar	✓				
	3. kesesuaian soal dengan teori pembelajaran		✓			
	4. kesesuaian soal dengan konsep yang dipelajari	✓				
Tampilan	5. menjadi dorongan atau stimulus dalam belajar	✓				
	6. menumbuhkan terus minat belajar menggunakan media pembelajaran berupa game		✓			
Penyajian	7. tingkat kesulitan soal sesuai materi yang dipelajari	✓				
	8. bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓				
	9. soal yang disajikan mudah dipahami	✓				

D. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran tematik menggunakan media ular tangga pada materi energy dan perubahannya :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan:

Medan,



Usnawatun Hasanah S.Pd

Lampiran 5 Angket Kepraktisan Respon Guru

75

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON GURU TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN CANVA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SD SWASTA
BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN JL. PERJUANGAN NO.7, PULO BRAYAN
BENGKEL KEC. MEDAN TIMUR**

Nama Mahasiswa : *Solihah Anggraini Daulay*

Materi Pokok : *Energi dan perubahannya.*

Hari/Tanggal : *Rabu, 14 Mei 2024,*

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

- berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

- apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam ular tangga, bapak/ibu dimohonkan untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

C. ASPEK PENILAIAN MEDIA

Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
Aspek media	1. tampilan media pembelajaran menarik	✓				
	2. gambar dalam media pembelajaran terlihat dengan jelas	✓				
	3. teks dalam media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas	✓				
	4. tampilan warna pada media pembelajaran menarik	✓				
	5. cara penggunaan media		✓			

76

	pembelajaran mudah dimengerti		✓				
Aspek isi materi	6. media pembelajaran dapat digunakan secara individu atau kelompok	✓					
	7. materi yang disajikan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami		✓				
Aspek kualitas	8. media pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang materi tema 6 energi dan perubahannya		✓				
	9. media pembelajaran game ular tangga materi energi dan perubahannya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	✓					

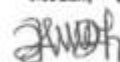
D. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran tematik menggunakan media ular tangga pada materi energi dan perubahannya dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan:

Medan, 14 Mei 2025



Usnawati Hasanah S.Pd

Lampiran 6 Respon Siswa Tertinggi dan Terendah

77

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN
CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DIKELAS III SD
SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN JL.PERJUANGAN
NO.7,PULO BRAYAN BENGKEL KEC.MEDAN TIMUR**

Nama Siswa : Bunga Fedillaht

Materi Pokok : energi

Hari/Tanggal : Rabu / 14

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan papan media pembelajaran menarik	✓				
2	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
3	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
5	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	✓				
7	Keseragaman desain menarik	✓				
8	Pemilihan warna pada papan permainan baik	✓				
9	Bentuk dan warna media menarik	✓				
10	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				

11	Soal disetiap kotak papan menarik	✓				
12	Bahasa dalam pertanyaan mudah dipahami	✓				
13	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
15	Media ular tangga menambah pemahaman saya tentang konsep energy dan perubahannya	✓				
16	Media ular tangga tidak membosankan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN
CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DIKELAS III SD
SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN JL.PERJUANGAN
NO.7,PULO BRAYAN BENGKEL KEC.MEDAN TIMUR**

Nama Siswa : *Donita Muthmaina*

Materi Pokok : *energi*

Hari/Tanggal : *rabu 14/05/2025*

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

- berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan papan media pembelajaran menarik	✓				
2	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓	✓			
3	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
5	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	✓				
7	Kerapihan desain menarik	✓				
8	Pemilihan warna pada papan permainan baik	✓				
9	Bentuk dan warna media menarik	✓				
10	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				

11	Soal disetiap kotak papan menarik	✓				
12	Bahasa dalam pertanyaan mudah dipahami	✓				
13	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
15	Media ular tangga menambah pemahaman saya tentang konsep energy dan perubahannya	✓				
16	Media ular tangga tidak membosankan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN
CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SD
SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN JL. PERJUANGAN
NO.7, PULO BRAYAN BENGKEL KEC. MEDAN TIMUR**

Nama Siswa : Bunga Fadillah

Materi Pokok : energi

Hari/Tanggal : Rabu / 14

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan papan media pembelajaran menarik	✓				
2	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
3	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
5	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	✓				
7	Kerapihan desain menarik	✓				
8	Pemilihan warna pada papan permainan baik	✓				
9	Bentuk dan warna media menarik	✓				
10	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				

78

11	Soal disetiap kotak papan menarik	✓				
12	Bahasa dalam pertanyaan mudah dipahami	✓				
13	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
15	Media ular tangga menambah pemahaman saya tentang konsep energy dan perubahannya	✓				
16	Media ular tangga tidak membosankan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN
CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SD
SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN JL. PERJUANGAN
NO.7, PULO BRAYAN BENGKEL KEC. MEDAN TIMUR**

Nama Siswa : Mhd. Daffa Zahabi

Materi Pokok : Materi

Hari/Tanggal :

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. berilah tanda centang "√" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan papan media pembelajaran menarik	√				
2	Media pembelajaran ini mudah digunakan		√			
3	Petunjuk permainan mudah dipahami	√				
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	√				
5	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar					√
6	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	√				
7	Kerapian desain menarik		√			
8	Pemilihan warna pada papan permainan baik				√	
9	Bentuk dan warna media menarik	√				
10	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar				√	

11	Soal disetiap kotak papan menarik			√		
12	Bahasa dalam pertanyaan mudah dipahami	√				
13	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	√				
15	Media ular tangga menambah pemahaman saya tentang konsep energy dan perubahannya	√				
16	Media ular tangga tidak membosankan	√				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN
CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SD
SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN JL. PERJUANGAN
NO.7, PULO BRAYAN BENGKEL KEC. MEDAN TIMUR**

Nama Siswa : *Dashnah*

Materi Pokok :

Hari/Tanggal : *Rabu 14 Mei 2025*

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan papan media pembelajaran menarik	✓				
2	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
3	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan		✓			
5	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	✓				
7	Kerapian desain menarik	✓				
8	Pemilihan warna pada papan permainan baik			✓		
9	Bentuk dan warna media menarik				✓	
10	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar			✓		

11	Soal disetiap kotak papan menarik		✓			
12	Bahasa dalam pertanyaan mudah dipahami		✓			
13	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca			✓		
15	Media ular tangga menambah pemahaman saya tentang konsep energy dan perubahannya		✓			
16	Media ular tangga tidak membosankan				✓	

**ANGKET KEPRAKTIKAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN
CANVA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SD
SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 MEDAN JL. PERJUANGAN
NO.7, PULO BRAYAN BENGKEL KEC. MEDAN TIMUR**

Nama Siswa : Timan
Materi Pokok : ENERGI
Hari/Tanggal : RABU 14 MEI 2025

Bapak/Ibu yang terhormat,

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. berilah tanda centang "✓" pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut:

5 = sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan papan media pembelajaran menarik				✓	
2	Media pembelajaran ini mudah digunakan					✓
3	Petunjuk permainan mudah dipahami	✓				
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan			✓		
5	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
6	Pemilihan warna pada papan permainan menarik		✓			
7	Kerapihan desain menarik	✓				
8	Pemilihan warna pada papan permainan baik		✓			
9	Bentuk dan warna media menarik		✓			
10	Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			

11	Soal disetiap kotak papan menarik	✓				
12	Bahasa dalam pertanyaan mudah dipahami	✓				
13	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	✓				
15	Media ular tangga menambah pemahaman saya tentang konsep energy dan perubahannya	✓				
16	Media ular tangga tidak membosankan		✓			

Lampiran 7 Hasil wawancara Dengan Wali Kelas

HASIL WAWANCARA

Waktu Wawancara : 12 Februari 2025

Lokasi Wawancara : Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan

Narasumber : Usnawatun Hasanah S.Pd., M.Pd

Peneliti : Assalamualaikum ibu

Narasumber : Walaikumsalam

Peneliti : Baik bu perkenalkan nama saya Sa'diyah Anggraini Daulay,saya
Salah satu mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara, tujuan saya datang ke kelas ini adalah untuk
mewawancarai ibu, apakah ibu bersedia?

Narasumber : Baik bersedia

Peneliti : Berapa jumlah siswa dikelas III yang ibu ajarkan?

Narasumber : Ada 22 siswa yang saya ajarkan

Peneliti : Kurikulum apa yang digunakan di Sd Swasta Bersubsidi Bakti 1?

Narasumber : Untuk kelas III masih menggunakan K13

Peneliti : Berapa nilai standar kelulusan (KKM) dikelas yang ibu ajarkan?

Narasumber : Kkm pada kelas saya itu 75

Peneliti : Apa kendala yang ibu hadapi pada saat kegiatan proses belajar
Mengajar berlangsung?

Narasumber : Kurangnya IQ beberapa siswa jadi proses belajar mengajar pun

Sering tidak kondusif

Peneliti : Bagaimana cara ibu mengatasi kendala yang terdapat dalam
Proses pembelajaran dikelas?

Narasumber : Caranya saya memisahkan tempat duduk mereka sesuai dengan
Kemampuan mereka masing-masing

Peneliti : Apakah dalam proses pembelajaran ibu menggunakan media
Pembelajaran?

Narasumber : Jarang menggunakan media pembelajaran

Peneliti : Apa saja media yang sering ibu gunakan dalam proses
Pembelajaran?

Narasumber : Hanya media cetak saja sebagai media yang digunakan

Peneliti : Apakah ada perbedaan yang ibu lihat, ketika dalam
Pembelajaran ibu menggunakan media dengan ketika
Ibu tidak menggunakan media?

Narasumber : Ya ada, saat menggunakan media mereka lebih semangat

Peneliti : Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran
Yang ibu kembangkan atau buat sendiri?

Narasumber : Pernah tetapi hanya media cetak saja

Peneliti : baik bu, Terimakasih sudah meluangkan waktunya bu

Narasumber : sama-sama

Lampiran 8 Hasil Angket Kepraktisan Siswa

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total Skor	Skor Maksimal	persentase	Kriteria
1	Qonita Murtomana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat valid
2	Bunga Fadillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat valid
3	Alya Kisanah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat valid
4	Elmasro	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	74	75	98%	Sangat valid
5	Salma	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	73	75	97%	Sangat valid
6	Dadhi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	72	75	96%	Sangat valid
7	Fajri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	72	75	96%	Sangat valid
8	Alif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	71	75	95%	Sangat valid
9	Ikhwan	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	71	75	95%	Sangat valid
10	Salwa ramadharusa afni	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	71	75	95%	Sangat valid
11	Fadillah	5	5	5	4	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	70	75	94%	Sangat valid
12	Muhammad saka	5	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	5	69	75	92%	Sangat valid
13	Rafka	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	69	75	92%	Sangat valid
14	Ghazi	5	4	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	68	75	91%	Sangat valid
15	Meikha	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	68	75	91%	Sangat valid
16	Raka	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	5	5	5	3	5	67	75	90%	Sangat valid
17	Rahman	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	67	75	90%	Sangat valid
18	Azrina	5	4	5	5	4	3	5	4	5	4	3	5	5	4	5	66	75	88%	Valid
19	Rian	4	5	5	5	1	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	65	75	86%	Valid
20	Rizwan	2	1	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	60	75	80%	Valid
21	Muhammad dafis	5	4	5	5	1	5	4	2	5	2	3	5	5	5	5	61	75	78%	Cukup valid
22	Rahibah	5	5	5	4	5	5	5	3	2	3	4	4	3	4	2	59	75	77%	Cukup valid
Jumlah																	1518	1650	92%	Sangat valid

Lampiran 9 Dokumentasi Dan Hasil Pengembangan Media







Lampiran 10 Hasil Pengembangan Media



Lampiran 11 k1



FORM K1

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

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Sa'diyah Anggraini Daulay
 N P M : 2102090001
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120,0

IPK = 3,73

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Inovasi Media Ular Tangga Berbantuan Canva Pembelajaran IPA Siswa kelas 3 SD Swasta Bakti 1	
	Pengembangan media papan tagram pada pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar untuk meningkatkan minat siswa kelas V SD Swasta Bakti	
	Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis problem based learning menggunakan live worksheets pada materi hidup bersama alam kelas 3 SD Swasta Bakti	

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

Medan, 20 Desember 2024

Hormat Pemohon,

Sa'diyah Anggraini Daulay

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 K2



FORM K2

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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sa'diyah Anggraini Daulay
 NPM : 2102090001
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Inovasi Media Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA
 Siswa Kelas III SD Swasta Bakti I"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.M.Pd, AIFO Fit

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Desember 2024
 Hormat Pemohon,

Sa'diyah Anggraini Daulay

Lampiran 13 K3



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

Nomor : 4076/ IL.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 : **Sa'diyah Anggraini Daulay**
 N P M : 2102090001
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Inovasi Media Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SD Swasta Bakti 1**

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.M.Pd, AIFO Fit.**

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 : **24 Desember 2025**

Medan, 23 Jumadil Akhir 1446 H
 24 Desember 2024 M



Wassalam
 Dekan

Dra. H. Syamsu Yurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 14 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.umhu.ac.id> E-mail: ip@umhu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM : 2102090001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Inovasi Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Swasta Bakti

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20 / Des 2024	pengajuan judul bimbingan skripsi	
23 / Des 2024	Acc judul	
14 / Feb 2025	perbaikan pada Bab I	
17 / Feb 2025	perkuat pada Bab I, II, III	
27 / Feb 2025	penambahan lampiran	
12 / Maret 2025	Acc seminar proposal.	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Maret 2025
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit.

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal



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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Sa'diyah Anggraini Daulay
 NPM : 2102090001
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva
 Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1
 Medan.

Pada hari Jum'at, Tanggal 21 Bulan Maret Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 28 April 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


 Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 16 Surat Permohonan Seminar Proposal

SURAT PERMOHONAN

Medan, Maret 2025

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM : 2102090001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Inovasi Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva
pada Pembelajaran IPA Kelas III SD Swasta Bakti 1

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwintansi Pembayaran Uang Kuliah 1 Lembar (Asli)
2. Kwintansi Pembayaran Uang Seminar 1 Lembar (Asli)
3. Surat Permohonan Sidang Proposal
4. Foto Copy K1, K2, K3
5. Foto Copy Proposal Skripsi yang di Stujui Pembimbing
6. Foto Copy Lembar Pengesahan Proposal
7. Foto Copy Berita Acara Bimbingan Proposal
8. Foto Copy Transkrip Nilai

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Pemohon,

SA'DIYAH ANGGRAINI DAULAY

Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal



**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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21 Bulan Maret Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Sa'diyah Anggraini Daulay
NPM : 2102090001
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

☒ Disetujui

☐ Disetujui dengan adanya perbaikan

☐ Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas


Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


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

Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 890/IL.3-AU/UMSU-02/F/2025

Lamp : ---

Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 01 Dzulqa'dah 1446 H

29 April 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Swasta Bersubsidi Bakti 1 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Sa'diyah Anggraini Daulay
N P M : 2102090001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti1 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum





Dekan
Dra. H. Samsunurrita, M.Pd.
NIDN.0004066701

Pertinggal





Lampiran 19 Surat Permohonan Ganti Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sa'diyah Anggraini Daulay
 NPM : 2102090001
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Inovasi Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas
 III SD Swasta Bakti

Menjadi:

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva pada Pembelajaran
 Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti I Medan

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

Medan, 22 April 2025

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.

Hormat Pemohon

Sa'diyah Anggraini Daulay

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Lampiran 20 Surat Balasan Izin Penelitian

	SD SWASTA BERSUBSIDI BAKTI 1 PULO BRAYAN BENGKEL KECAMATAN MEDAN TIMUR KOTA MEDAN KODE POS : 20239 – TELP. 061 – 6616305 AKREDITASI "B"	
Alamat : Jalan Pelajar No. 1 Pulo Brayan Bengkel - Medan		
Medan, 17 Mei 2025		
Nomor : 200 /Ka.01 SD.B-1 / V /2025 Lamp : --- Hal : Persetujuan Penelitian/Riset		
Kepada Yth, DEKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN KOTA MEDAN		
Dengan hormat, Menanggapi surat permohonan ijin observasi yang kami terima dari Bapak/Ibu dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 890/IL.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 29 April 2025 (01 Dzulqa'dah 1446 H) perihal Permohonan Ijin penelitian/riset, dengan ini kami menyatakan bahwa kami menyetujui permohonan Izin Riset tersebut atas nama :		
Nama Mahasiswa N P M Program Studi Judul	: Sa'diyah Anggraini Daulay : 2102090001 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar : <i>Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Swasta Bersubsidi Bakti 1</i>	
Demikian surat balasan ijinObservasi ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kepala Sekolah, kami ucapkan terima kasih.		
Hormat kami,  Kepala SD Bersubsidi Bakti 1 NINDI RUTRI, S.Pd., Gr		

Lampiran 21 Hasil Turnitin

 Page 1 of 94 - Cover Page Submission ID: 13253854932

Cek Plagiasi

FILE
SKRIPSI_SA'DIYAH_ANGGRAINI_DAULAY_FIX_01[1][1].docx

- Integrated Class – no repository 041
- Integrated Class
- Poltekkes Kemenkes Pontianak

Document Details

Submission ID	88 Pages
tmoid::13253854932	12,519 Words
Submission Date	102,046 Characters
May 19, 2025, 8:40 AM GMT+7	
Download Date	
May 19, 2025, 8:42 AM GMT+7	
File Name	
FILE_SKRIPSI_SA'DIYAH_ANGGRAINI_DAULAY_FIX_01_1_1.docx	
File Size	
2.6 MB	

 Page 1 of 94 - Cover Page Submission ID: 13253854932

14% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 9%  Internet sources
- 3%  Publications
- 11%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

9%  Internet sources
 3%  Publications
 11%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.umsu.ac.id	3%
2	Student papers	IAIN Bengkulu	3%
3	Student papers	Sriwijaya University	1%
4	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%
5	Internet	repository.uksw.edu	<1%
6	Internet	text-id.123dok.com	<1%
7	Internet	journal.stkipsubang.ac.id	<1%
8	Internet	eprints.umk.ac.id	<1%
9	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
10	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	<1%
11	Internet	journal.tofedu.or.id	<1%

12	Internet	jurnal.widyehumaniora.org	<1%
13	Student papers	Universitas Diponegoro	<1%
14	Student papers	IAIN Kediri	<1%
15	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
16	Student papers	Universitas Bengkulu	<1%
17	Internet	repository.umma.ac.id	<1%
18	Student papers	Universitas PGRI Palembang	<1%
19	Student papers	Universitas Trilogi	<1%
20	Student papers	Poltekkes Kemenkes Pontianak	<1%
21	Student papers	Universitas Bhayangkara Jakarta Raya	<1%
22	Student papers	Universitas Muhammadiyah Palembang	<1%
23	Student papers	Universitas Negeri Jakarta	<1%
24	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha	<1%
25	Internet	archive.conscientiabeam.com	<1%

2	Internet	repository.unsri.ac.id	<1%
7	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%
18	Student papers	Universitas PGRI Madiun	<1%
26	Internet	journal.amikveteran.ac.id	<1%
30	Internet	lib.unnes.ac.id	<1%
33	Student papers	Universitas Riau	<1%
32	Internet	dinastirev.org	<1%
38	Student papers	Universitas Katolik Widya Mandala	<1%
40	Internet	digilib.esaunggul.ac.id	<1%
47	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V	<1%
36	Student papers	Universitas Jambi	<1%
37	Internet	repo.uinsatu.ac.id	<1%
45	Internet	repository.upi.edu	<1%
39	Internet	ejournal.joninstitute.org	<1%

30	Internet	www.scribd.com	<1%
41	Internet	ejournal.stitpn.ac.id	<1%
42	Internet	id.123dok.com	<1%
43	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
44	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
45	Internet	ejournal.upbatam.ac.id	<1%
46	Internet	id.scribd.com	<1%
47	Internet	repository.usd.ac.id	<1%

Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : SA'DIYAH ANGGRAINI DAULAY
 NPM : 2102030001
 Tempat / Tgl Lahir : Huta Babolon, 24 Juni 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jl. Dolok Ilir I Huta Babolon
 Anak Ke : 2 dari 2 bersaudara
 Email : amriazahrj029@gmail.com
 No. Hp : 0877-9087-7163

Nama Orang Tua

Ayah : Azhari Amri Daulay
 Ibu : Wagini
 Alamat : Jl. Dolok Ilir I Huta Babolon

Pendidikan Formal

SD : SD Negeri 096744
 SMP : SMP Muhammadiyah 21 Serbelawan
 SMA : SMA Muhammadiyah 7 Serbelawan
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Medan, Mei 2025

SA'DIYAH ANGGRAINI DAULAY

