

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA
BERBANTUAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA SDN 101743
HAMPARAN PERAK**

SKRIPSI

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

Oleh
MUTIARA ALYA BR. TARIGAN
NPM. 2202090081



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



**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

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

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

3. Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd

1.

3.

2.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak.

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyunnita, M.Pd.

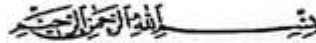
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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 : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak.

Nama Pembimbing : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
3/2/2026	Bimbingan Bab 4		
16/2/2026	Bimbingan Bab 4		
24/2/2026	Bimbingan Bab 5		
3/3/2026	Bimbingan abstrak		
6/3/2026	Bimbingan lampiran		
10/3/2026	Bimbingan Daftar Pustaka		
2/4/2026	ACC Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

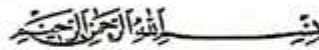
Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hampan Perak.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hampan Perak.” Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Yang menyatakan



Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM. 2202090081

ABSTRAK

Mutiara Alya Br. Tarigan, NPM 2202090081. Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 101743 Hamparan Perak pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang inovatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun, pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada *tahap Implementation*. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa kelas V. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, media, bahasa, angket respon guru dan siswa, serta angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu memperoleh nilai validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media sebesar 100% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru memperoleh presentase 92% dan respon siswa sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media menunjukkan presentase sebesar 89% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu dinyatakan valid, praktis, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Ular Tangga Berbantuan Kartu, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: ***“Pengembangam Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak”***. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M,Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. Bapak dan Ibu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
9. Bapak dan Ibu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
10. Kepada seluruh pihak sekolah SDN 101743 Hamparan Perak yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.
11. Kepada kedua orang tuaku yang sangat berperan penting dalam hidup saya. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan yang senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendo'akan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis

mampu menyelesaikan studinya hingga mampu memperoleh sarjana. Semoga kedua orang tuaku selalu dalam keadaan sehat, panjang umur dan bahagia selalu.

12. Kepada Abang dan Kakak-ku yang sangat mendukung penulis dengan cara-cara yang sederhana tapi sangat istimewa bagi penulis.
13. Kepada sahabat seperjuanganku Dini Artika Sari yang selalu mendukung penulis dan menjadi pelangi di tengah badai skripsi, tawa dan tangis kita adalah cerita terindah.
14. Dan terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri yang selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik-baik saja. Terima kasih sudah sekuat ini dan bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih untuk tetap berusaha dan tidak menyerah walau seringkali merasa putus asa, namun terima kasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit lagi dan menyelesaikan semua ini.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan.

Wassalam 'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Medan, Maret 2026

Penulis



Mutiara Alya Br. Tarigan

NPM:2202090081

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Spesifikasi Produk	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Kerangka Teoritis	14
2.1.1. Pengembangan.....	14
2.1.2. Media Pembelajaran	15
2.1.3. Media Ular Tangga.....	28
2.1.4. Kartu	37
2.1.5. Minat Belajar Siswa.....	46
2.1.6. IPAS.....	49
2.2. Penelitian Yang Relevan	52
2.3. Kerangka Konseptual	56
2.4. Hipotesis Penelitian	58
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	60
3.1. Metode Penelitian	60
3.2. Tahapan Penelitian	62
3.2.1. Lokasi Penelitian.....	62

3.2.2. Sumber Data Penelitian.....	62
3.2.3. Instrumen Penelitian	63
3.2.4. Analisis Data Penelitian	67
3.3. Rancangan Produk	70
3.3.1. Pengujian Internal	72
3.3.2. Pengujian Eksternal.....	73
3.4. Tahap Pengembangan Produk	74
3.4.1. Pembuatan Produk	74
3.4.2. Pengujian Lapangan.....	77
3.5. Jadwal Penelitian	78
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	64
4. 1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	64
4. 2. Pembahasan	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
5. 1. Kesimpulan	88
5. 2. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	58
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE.....	62
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan	74
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Canva.....	83
Gambar 4. 2 Tampilan Menentukan Ukuran Kertas	84
Gambar 4. 3 Menentukan Bentuk Tabel/Kotak	84
Gambar 4. 4 Menambahkan Baris dan Kolom Tabel.....	84
Gambar 4. 5 Tampilan Menentukan Warna Pada Setiap Kotak	85
Gambar 4. 6 Tampilan Menentukan Ilustrasi.....	85
Gambar 4. 7 Tampilan Menentukan Ilustrasi Ular & Tangga	85
Gambar 4. 8 Tampilan Angka Pada Setiap Kotak	86
Gambar 4. 9 Tampilan Menentukan Teks Pada Kotak	86
Gambar 4. 10 Tampilan File yang Akan Diunduh	86
Gambar 4. 11 Tampilan Awal Canva.....	87
Gambar 4. 12 Tampilan Menentukan Ukuran Kertas	87
Gambar 4. 13 Menentukan Template dan Warna	88
Gambar 4. 14 Menentukan Template & Gambar.....	88
Gambar 4. 15 Menentukan Template & Gambar.....	89
Gambar 4. 16 Hasil Rekap Nilai Kevalidan.....	96
Gambar 4. 17 Hasil Rekap Nilai Kepraktisan.....	98
Gambar 4. 18 Hasil Rekap Nilai Minat Belajar Siswa	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Nilai Harian IPAS.....	5
Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	52
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli Materi	64
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	64
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	65
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Respon Guru.....	66
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Respon Peserta Didik	66
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Minat Belajar Siswa	67
Tabel 3. 7 Presentase Kevalidan	68
Tabel 3. 8 Presentase Kepraktisan	69
Tabel 3. 9 Presentase Minat Belajar.....	69
Tabel 3. 10 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	79
Tabel 4. 1 Hasil Pengembangan Produk	90
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media	93
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	94
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	95
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Respon Guru	97
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Respon Siswa.....	98
Tabel 4. 7 Hasil Angket Minat Belajar	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	117
Lampiran 2 Materi Pembelajaran.....	123
Lampiran 3 Lembar Penilaian Ahli Materi	129
Lampiran 4 Lembar Penilaian Ahli Media	132
Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Bahasa	135
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Guru.....	138
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Siswa	140
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa	146
Lampiran 9 Angket Minat Belajar Siswa.....	148
Lampiran 10 Hasil Angket Minat Belajar Siswa	154
Lampiran 11 Desain Media.....	156
Lampiran 12 Observasi Awal	158
Lampiran 13 Dokumentasi Observasi Awal	160
Lampiran 14 Data Nilai Harian Siswa	161
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan	162
Lampiran 16 Soal Kartu	163
Lampiran 17 Lembar K-1.....	166
Lampiran 18 Lembar K-2.....	167
Lampiran 19 Lembar K-3.....	168
Lampiran 20 Berita Acara Bimbingan Proposal	169
Lampiran 21 Surat Keterangan Seminar Proposal	170
Lampiran 22 Permohonan Izin Riset.....	171
Lampiran 23 Surat Balasan	172
Lampiran 24 Pengesahan Proposal	173
Lampiran 25 Berita Acara Seminar Proposal.....	174
Lampiran 26 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	175
Lampiran 27 Berita Acara Seminar Proposal.....	176
Lampiran 28 Permohonan Ujian Skripsi.....	177
Lampiran 29 Surat Pernyataan	178

Lampiran 30 Surat Pernyataan	179
Lampiran 31 Pernyataan Keaslian Skripsi	180
Lampiran 32 Lembar Pengesahan Skripsi	181
Lampiran 33 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	182
Lampiran 34 Surat Keterangan Perpustakaan	183
Lampiran 35 Turnitin	184

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses transmisi pengetahuan budaya, dan nilai-nilai kepada suatu generasi yang memungkinkan perkembangan dan penerusan kepada generasi selanjutnya. Proses pembelajaran dalam pendidikan umumnya diselenggarakan di institusi pendidikan yang lazim disebut sebagai sekolah. Sekolah berfungsi sebagai tempat pengembangan peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang cerdas dan memiliki karakter yang positif. Sangat disarankan agar pendidikan dimulai sejak usia dini dalam lingkungan keluarga, sehingga anak memperoleh fondasi yang memadai untuk melanjutkan ke jenjang Pendidikan yang lebih tinggi (Rivai et al., 2022).

Menurut Ki Hadjar Dewantara menyatakan pendidikan adalah suatu upaya untuk menanamkan nilai-nilai spiritual kepada masyarakat sebagai bekal menjalani kehidupan. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai fondasi penting dalam pelestarian dan pengembangan budaya, dengan tujuan mencakup kesejahteraan bagi seluruh manusia (Alvin, 2025).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu proses terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa agar lebih aktif dalam memaksimalkan potensi diri mereka. Sasaran utama dari proses ini adalah agar siswa dapat membangun ketahanan spiritual, mengembangkan kemampuan regulasi diri, menumbuhkan karakter yang positif, meningkatkan

kapasitas intelektual, membentuk etika yang baik, serta memperoleh kompetensi yang bermanfaat bagi bangsa dan negara (Nurroin & Jamhuri, 2025).

Tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan keterampilan, meningkatkan pengetahuan, serta membentuk nilai-nilai moral, sehingga dapat menciptakan individu yang siap beradaptasi dan memberikan peran positif dalam kehidupan sehari-hari. Peran pendidikan juga sangat penting dalam membangun sikap kritis dan kreatif pada peserta didik, menunjang pemahaman terhadap beragam budaya, serta mengajarkan keterampilan sosial untuk berinteraksi secara efektif dalam masyarakat (Hawari et al., 2024).

Tujuan pendidikan adalah untuk membimbing peserta didik agar mencapai peningkatan melalui proses belajar mengajar, mencakup pengembangan di area pengetahuan. Fungsi utama pendidikan adalah membentuk manusia yang beriman, bertakwa, cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kepribadian yang utuh.

Menurut (Rahmi, 2021), proses pendidikan dimulai sejak kelahiran individu dalam lingkungan keluarga, kemudian dilanjutkan dengan pendidikan formal yang terstruktur dan sistematis di lingkungan sekolah. Di sekolah, terjadi interaksi langsung antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Guru memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik sebagai perencana maupun sebagai pelaksana dalam mengajar dan melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Membahas tentang pendidikan, kita tidak dapat terlepas dari proses pembelajaran. Pendidikan selalu terkait dan identik dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah serangkaian aktivitas dan pengalaman yang berlangsung ketika seseorang memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap atau perilaku baru (Djaguna et al., 2024).

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat mengakibatkan minat peserta didik yang rendah dalam belajar. Hal ini sejalan dengan (Muslem, 2024), bahwa minat itu terdapat hal-hal pokok di antaranya yaitu adanya perasaan senang dalam diri yang memberikan perhatian pada objek tertentu, adanya ketertarikan terhadap objek tertentu, adanya aktivitas atas objek tertentu, adanya kecenderungan untuk berusaha lebih aktif, objek atau aktivitas tersebut dipandang fungsional dalam kehidupan, dan kecenderungan bersifat mengarahkan dan mempengaruhi tingkah laku individu.

Sebagai seorang guru meningkatkan minat belajar siswa yaitu membimbing dan membantu proses belajar dengan upaya menimbulkan kegiatan-kegiatan yang dapat menumbuhkan dan mendorong minat belajar peserta didik. Meningkatkan minat belajar siswa adalah menciptakan suasana belajar yang aktif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Peserta didik pada usia sekolah dasar ini berada dalam fase yang lebih menyukai pembelajaran yang bersifat bermain dan berpikir secara konkret. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir konkret tersebut, dapat dilakukan dengan

memanfaatkan benda-benda nyata atau alat peraga dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui media pembelajaran.

Menurut (Studi et al., 2025), media pembelajaran adalah fasilitas atau perangkat yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi, untuk menumbuhkan minat dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung agar tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perantara yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Setiani & Handayani, 2022). Tujuan media pembelajaran adalah memberikan dorongan pemahaman selama kegiatan belajar, dan meningkatkan semangat siswa agar materi lebih mudah dicerna dan pesan yang disampaikan lebih berkesan. Manfaat media ajar juga berkontribusi dalam memudahkan peserta didik untuk bisa memahami pembelajaran yang bersifat abstrak. Media yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran memiliki peran penting yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan belajar dan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu guru memperluas wawasan siswa. Dengan berbagai jenis media yang diterapkan oleh guru, hal tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kelancaran proses belajar mengajar, karena berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mendengarkan penjelasan guru (Azura, 2022).

Perkembangan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif pada saat ini diharapkan mampu memberikan dampak positif pada kegiatan belajar, bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru tidak hanya disesuaikan pada tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan tetapi juga memperhatikan karakteristik dan minat peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada SDN 101743 Hampan Perak yang dilakukan 26 November 2025 terdapat permasalahan yang dihadapi oleh siswa yaitu siswa masih kesulitan untuk memahami materi pelajaran, karena pada saat guru menjelaskan materi siswa sering merasa bosan dalam belajar dan tidak memberikan rasa ketertarikan pada proses pembelajaran yang diberikan atau guru masih menggunakan cara yang sederhana dalam proses pembelajaran.

Guru tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena guru juga menggunakan metode ceramah yang siswa sering merasa bosan sehingga siswa tidak mempunyai rasa minat untuk belajar dan guru masih menggunakan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang inovatif. Guru juga menyatakan masih terdapat nilai harian siswa yang terkategori rendah, khususnya pada nilai harian IPAS, dari jumlah 26 siswa di kelas V yang terkategori rendah ada 53,84% sebanyak 14 orang.

Tabel 1. 1

Hasil Nilai Harian IPAS Kelas V SDN 101743 Hampan Perak

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
1	>75-90	7	26,92 %	Baik
2	75	5	19,23%	Sedang

3	<75	14	53,84 %	Rendah
Total		26	100%	

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hanya 12 siswa yang mencapai nilai standart, dengan persentase 46,15%. Untuk itu menunjukkan bahwa capaian belajar siswa kelas V masih berada pada kategori rendah. Situasi tersebut mendorong peneliti untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, salah satunya melalui penggunaan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang dapat membantu peserta didik dalam memperluas pemahamannya.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media ajar yang berfokus pada inovasi pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar, media yang dikembangkan diharapkan dapat mendorong minat belajar siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu dipandang sebagai Solusi yang relevan untuk meningkatkan minat dan kualitas proses belajar.

Dalam konteks pembelajaran saat ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana kelas yang memudahkan siswa memahami konsep yang disampaikan. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menghadaoi kendala, terutama dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan edukatif ketika berhadapan dengan siswa yang kurang fokus serta memiliki minat belajar yang rendah selama proses belajar mengajar. Dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu strategi penting untuk menjawab tantangan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Annam et al., 2021) bahwasannya media permainan ular tangga dengan kartu angka yang dikembangkan layak dan bisa dipakai untuk media pembelajaran di SD, khususnya untuk peserta didik. Dan penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Rivai et al., 2022) bahwasannya menggunakan media ular tangga berbantuan kartu bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, kesimpulannya media ular tangga ini efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Hamsah, 2025) menjelaskan bahwa media ular tangga menggabungkan materi metamorfosis hewan dengan flashcard yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media ular tangga yang dibantu flashcard dinyatakan valid dan praktis untuk pembelajaran materi metamorfosis hewan. Hasil uji validitas oleh tim validator menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 85% untuk ahli media, 85% untuk ahli materi, dan 91,67% untuk ahli bahasa. Hasil uji praktek juga menunjukkan kriteria sangat praktis untuk siswa dengan skor 94,94% dan kriteria praktis untuk guru dengan 75%.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Setiawaty, 2024), bahwa media permainan ular tangga dengan kartu baca sangat layak dan respon siswa terhadap media ular tangga dengan kartu baca adalah peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, hasil nilai pretest siswa memperoleh rata-rata 50 dan setelah diberikan perlakuan nilai posttest meningkat menjadi rata-rata 74,09. Pada pretest dan posttest yang sama terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 24,09. Dengan demikian, ular tangga dengan kartu baca dinyatakan layak digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Annam et al., 2021) menjelaskan media ular tangga dengan kartu angka memenuhi kriteria keaktifan dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga dengan kartu angka dikategorikan layak dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran matematika.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas mengenai pengembangan media ular tangga berbantuan kartu di berbagai materi, seperti matematika, bahasa Indonesia dan lainnya di kelas yang berbeda. Maka, dari itu penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat belajar siswa dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran.
2. Masih terdapat nilai harian siswa yang terkategori rendah.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan kurang inovatif.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar masalah berfokus dan tertuju, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu sebagai media pembelajaran dan difokuskan untuk melihat peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas V SDN 101743 Hampan Perak.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 101743 Hampan Perak?
2. Bagaimana Kevalidan Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 101743 Hampan Perak?
3. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Ssiwa di SDN 101743 Hampan Perak?

1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui proses Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 101743 Hampan Perak.

2. Untuk mengetahui Kevalidan Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Soswa di SDN 101743 Hampanan Perak.
3. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 101743 Hampanan Perak.

1.6. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah sebuah media pembelajaran yang berupa permainan ular tangga dengan berbantuan kartu yang disesuaikan dengan bahan ajar. Adapun beberapa uraian mengenai spesifikasi produk diantaranya sebagai berikut:

1. Media ular tangga dikembangkan dari yang sebelumnya hanya menggunakan bahan papan kayu berukuran 50cm x 50cm yang berisikan 25 kotak, dikembangkan dengan gambar ular dan tangga menjadi banner besar yang dicetak 2,5 x 4 m yang berisikan 60 kotak yang dihiasi dengan lampu, gambar atau ilustrasi anak-anak dengan warna yang bervariasi dan musik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Kemudian kartu yang sebelumnya dicetak dengan gambar polos diganti dengan kartu bergambar yang berwarna yang dapat menarik perhatian siswa, dan bentuk dadu yang sebelumnya terbuat dari kardus yang berukuran kecil diganti dengan kain flannel yang berisikan kapas yang dibentuk kubus berukuran besar.

2. Adapun unsur permainan ular tangga diantaranya yaitu, papan ular tangga diganti dengan banner ular tangga, dadu, bidak diganti dengan peserta didik, papan petunjuk permainan, dan kotak atau box penyimpanan kartu soal.
3. Banner ular tangga berbentuk seperti permainan ular tangga pada umumnya yang didalamnya berisikan kotak-kotak angka dengan berbagai macam warna serta dilengkapi dengan gambar ular dan tangga, gambar ular berfungsi untuk turun sesuai dengan posisi kepala – ekor ular yang dituju dan gambar tangga berfungsi untuk naik ke kotak angka yang dituju, dan terdapat beberapa gambar-gambar kartun yang dicetak dengan banner berukuran besar.
4. Dadu digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan bidak yang digantikan oleh peserta didik untuk menuju pada kotak yang ada di banner ular tangga.
5. Permainan ular tangga terdapat 1 kotak penyimpanan kartu, Kotak penyimpanan tersebut berisikan 60 pertanyaan sesuai dengan jumlah kotak yang terdapat di dalam banner ular tangga, 5 kartu keberuntungan, dan 5 kartu aksi. Untuk mendapatkan kartu pertanyaan, pemain bermain seperti halnya bermain ular tangga seperti pada umumnya, hanya saja yang membedakan adalah ketika bidak (peserta didik) berhenti pada kotak yang bertanda kepala ular, bidak wajib mengambil satu kartu pertanyaan.

Jika bidak berhasil menjawab pertanyaan, maka bidak yang berada di kepala ular tetap bertahan tanpa harus turun ke ekor ular dan apabila bidak tidak bisa menjawab pertanyaan, maka bidak yang berada di kepala ular harus turun menuju ekor ular, dan ketika bidak berhenti pada kotak yang

bertanda kaki tangga, bidak harus naik ke kotak yang dituju tanpa harus mengambil kartu pertanyaan.

6. Permainan ular tangga ini juga dilengkapi dengan petunjuk permainan. Di bawah ini merupakan petunjuk permainan ular tangga:

- a. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang.
- b. Tiap kelompok harus menentukan siapa pemimpin untuk menentukan urutan bermain melalui cara “Hompimpa”
- c. Pemimpin tiap kelompok harus menentukan siapa yang akan menjadi bidak.
- d. Tiap bidak kelompok diberi tanda atau simbol berupa warna agar bisa menandakan kelompoknya.
- e. Kelompok yang bermain pertama mengambil dan melambungkan dadu ke atas untuk menentukan berapa langkah bidak akan berjalan sesuai dengan nomor yang muncul pada dadu.
- f. Semua bidak dimulai dari luar banner, artinya tidak ada yang berada pada kotak nomor 1.
- g. Permainan dilakukan seperti permainan ular tangga pada sebenarnya, setiap nomor pada kotak permainan ular tangga mendapatkan pertanyaan. Jika berhasil menjawab pertanyaan maka diperbolehkan melempar dadu sekali lagi, jika tidak bisa menjawab pertanyaan, maka bidak akan tetap diam di tempat.

- h. Jika bidak berhenti pada kotak bergambar ular, teman kelompok diminta untuk mengambil kartu pertanyaan yang ada di dalam kotak atau box.
- i. Kelompok diberi waktu untuk mendiskusikan jawabannya.
- j. Jika jawaban benar, bidak tidak perlu turun menuju ekor ular, jika jawaban salah bidak harus turun menuju ekor ular.
- k. Jika bidak berhenti di kaki tangga, maka bidak dipersilahkan untuk menaiki tangga tersebut tanpa harus mengambil kartu pertanyaan.
- l. Apabila ada 2 bidak berada di dalam kotak yang sama, salah satu bidak tidak perlu untuk mundur atau mengulang lagi dari awal.
- m. Dan kelompok yang menyelesaikan hingga ke kotak terakhir atau finish lebih awal, maka dia yang akan menjadi pemenangnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah proses yang berorientasi pada terciptanya pertumbuhan dan kemajuan, serta mendorong terjadinya perubahan yang bersifat positif. Proses ini dapat mencakup penambahan maupun peningkatan pada berbagai aspek, seperti komponen fisik, ekonomi, lingkungan, sosial, hingga demografis (Seminar et al., 2022).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah pengembangan dipahami sebagai usaha untuk menjadikan sesuatu lebih sempurna dan lebih baik dari kondisi sebelumnya. Selain itu, pengembangan juga dimaknai sebagai proses untuk melahirkan inovasi yang relevan dan dapat diterapkan dalam sistem yang telah ada, sehingga mampu memberikan peningkatan yang nyata terhadap kualitas maupun efektivitasnya (Putra1 et al., 2023)

Pengembangan pada dasarnya berfokus pada kajian yang berkaitan dengan desain atau perancangan, baik dalam bentuk model desain, desain bahan ajar, maupun produk pembelajaran seperti media, bahan ajar, serta proses yang mendukungnya. Selain itu, pengembangan juga dipahami sebagai serangkaian langkah sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk pendidikan agar layak digunakan sesuai kebutuhan (Putra1 et al., 2023).

Menurut (Waruwu, 2024) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang diarahkan untuk menciptakan serta menyempurnakan suatu produk. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pembuatan produk baru, tetapi juga pada pengujian kemanfaatan dan efektivitasnya. Produk yang dikembangkan dapat berupa teknologi, material, maupun berbagai perangkat pendukung lainnya.

Penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan yang mencakup metode dan langkah sistematis untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Melalui proses ini, keefektifan produk diuji secara terukur agar hasil akhirnya tidak hanya layak digunakan tetapi juga dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023).

Dapat disimpulkan Pengembangan adalah proses yang berorientasi pada peningkatan dan perubahan positif untuk menciptakan kemajuan. Dalam bidang pendidikan, pengembangan melibatkan perancangan hingga pemvalidasian model, media, dan bahan ajar melalui langkah-langkah sistematis. Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk baru, tetapi juga memastikan manfaat dan efektivitasnya sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak dipakai dan dapat dipertanggungjawabkan.

2.1.2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat, metode, maupun Teknik yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses pendidikan. Kehadirannya berperan penting dalam memperjelas komunikasi serta memperkuat interaksi anatar guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna (Astuti et al., 2024).

Dan media dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam rangka mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media mencakup berbagai bentuk sarana yang berfungsi memfasilitasi proses penyaluran atau penyampaian informasi, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai secara lebih efektif (Rosdiana et al., 2024).

Menurut (Khoiriyah, 2025) media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikator, yaitu guru kepada siswa sebagai penerima pesan. Ketika lingkungan belajar dirancang secara terstruktur dan sistematis, proses pembelajaran akan lebih mudah diarahkan dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik, yang digunakan untuk mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi. Kehadiran media ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan membantu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar (Daniyati Ani et al., 2023).

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai penerima. Ketika lingkungan belajar dirancang secara sistematis, proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan tujuan pembelajaran juga lebih mudah dicapai (Saleh et al., 2023).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana penyampai pesan dalam proses pendidikan. Media membantu memperjelas informasi, memperkuat interaksi antara guru dan siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna. Dengan pemilihan

dan perancangan media yang terstruktur dan sistematis, proses belajar dapat berlangsung lebih efektif, terarah, dan mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tujuan utama untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara lebih jelas, sehingga mampu mendorong dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar (N. Fadilah et al., 2025). Menurut (A. Fadilah et al., 2023) tujuan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan antara lain:

1. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bersifat verbal.
2. Media juga dapat mengurangi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan Indera. Misalnya, melalui penggunaan gambar atau model sehingga materi lebih mudah dipahami.
3. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi juga mampu mengatasi sikap pasif peserta didik. Dengan memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. variasi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai media juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan semakin mendorong keaktifan siswa.

Adapun tujuan lain dari media pembelajaran menurut (Septy Nurfadhillah et al., 2021) adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar. Pemanfaatan media juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui media

pembelajaran, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar. tidak hanya siswa, guru pun turut terdorong menjadi lebih kreatif dan aktif dalam merancang pembelajaran. Hal ini karena di balik media pembelajaran yang efektif dan mudah dipahami, terdapat peran guru yang mampu menciptakan dan mengembangkan media yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Menurut (M. Rahman et al., 2023) tujuan media pembelajaran adalah memperkuat kualitas interaksi antara siswa dengan guru maupun dengan lingkungannya. Media juga berperan sebagai alat bantu yang mendukung pendidik dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran. Tujuan media pembelajaran adalah menyampaikan dan menyalurkan pesan dalam proses belajar sehingga mampu menarik perhatian, menumbuhkan minat, serta menggerakkan pikiran dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Daniyati Ani et al., 2023).

Dari tujuan media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar antara lain:

1. Sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna.
2. Mampu memahami materi dengan lebih mudah tanpa terhambat oleh keterbatasan ruang, waktu, maupun kemampuan Indera.
3. Membantu mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar secara optimal.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran mencakup beberapa peran penting dalam proses belajar. media tidak hanya membantu menyampaikan informasi dengan lebih terarah, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, media berperan untuk membangkitkan motivasi peserta didik, menyajikan materi secara lebih sistematis, serta mendorong terjadinya diskusi yang aktif, sehingga pembelajaran lebih hidup dan bermakna. (Dita, 2022)

Adapun fungsi media pembelajaran bagi guru dan juga bagi siswa menurut (Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina, 2025) antara lain:

Fungsi media pembelajaran bagi guru yaitu:

1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik
4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
7. Meningkatkan kualitas pelajaran
8. Meningkatkan motivasi, minat belajar peserta didik
9. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik
10. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar
11. Merangsang peserta didik untuk fokus
12. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan

13. Peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran bagi guru mencakup beberapa aspek penting dalam mendukung proses belajar mengajar yaitu:

1. Media berperan membantu memperjelas penyajian pesan, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih jelas dan terarah oleh peserta didik.
2. Media juga mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, karena media dapat menggantikan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung melalui penggunaan gambar, video, ataupun film.
3. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sebab media mampu menarik perhatian, menyesuaikan pembelajaran dengan ketertarikan siswa, dan membantu mengatasi sikap belajar yang pasif.
4. Media memberikan rangsangan yang sama kepada seluruh siswa sehingga mereka memperoleh persepsi yang lebih jelas dan seragam mengenai materi yang dipelajari (Shabrina et al., 2025).

Fungsi utama media pembelajaran adalah membantu menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memahami pengetahuan dengan lebih tepat dan mendalam. Melalui media, kemampuan kognitif siswa dapat berkembang sekaligus mendukung pembentukan karakter dan kepribadian mereka (Saleh et al., 2023).

Menurut (Sitepu, 2021) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses belajar yaitu:

1. Media berperan sebagai alat bantu yang memudahkan penyampaian materi.
2. Media menjadi bagian dari unsur pendukung dalam sistem pembelajaran.
3. Media dapat berfungsi sebagai penunjuk arah yang membantu siswa memahami alur belajar.
4. Media mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi melalui unsur permainan atau tampilan yang menarik.
5. Media turut meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
6. Media membantu mengurangi verbalisme dengan menghadirkan materi secara lebih konkret.
7. Media mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dalam kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari kutipan diatas bahwasannya media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar. bagi guru, media membantu memperjelas penyampaian materi, Menyusun pembelajaran secara sistematis, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas mengajar. Bagi siswa, media mampu meningkatkan motivasi, minat dan fokus belajar, sekaligus memudahkan pemahaman materi secara konkret dan menyenangkan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) adapun beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Membantu penyampaian materi menjadi lebih terstandar dan konsisten
2. Membuat proses belajar terasa lebih menarik
3. Meningkatkan efektivitas penyampaian materi
4. Menghemat waktu dalam kegiatan pembelajaran
5. Meningkatkan efisiensi serta hasil belajar
6. Menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap proses belajar
7. Mengurangi kebutuhan pendidik untuk mengulang penjelasan secara berulang-ulang.

Adapun menurut (Magdalena et al., 2021) manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Media berperan dalam memperjelas penyampaian materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.
3. Kehadiran media membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, karena materi tidak hanya disampaikan secara lisan. Dengan demikian, siswa tidak mudah merasa bosan dan kegiatan belajar menjadi lebih efektif serta efisien
4. Media memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan berbagai

aktivitas seperti mengamati, mempraktikkan dan aktivitas lainnya yang mendukung pemahaman materi.

Adapun manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Kehadiran media memiliki fungsi penting dalam mendukung kelancaran pembelajaran, karena mampu mempermudah guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (S. M. Sari et al., 2023).

Menurut (A. Fadilah et al., 2023) manfaat media pembelajaran secara khusus yaitu:

1. Media pembelajaran membantu menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Waktu belajar dapat digunakan lebih efisien.
5. Kualitas belajar siswa meningkat.
6. Pembelajaran dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja.
7. Sikap positif siswa terhadap pembelajaran meningkat.
8. Peran guru berkembang ke arah yang lebih produktif.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut (Karomah, devita., 2024) yaitu:

1. Media mampu menarik perhatian siswa sehingga memunculkan dorongan dan inspirasi untuk belajar.
2. Penyajian materi menjadi lebih jelas, membantu siswa memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

3. Media mendorong perubahan strategi mengajar, sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal yang membuat siswa jenuh.
4. Media memberikan lebih banyak peluang bagi siswa untuk melakukan berbagai latihan, tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan dan sebagainya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media tidak hanya membantu memperjelas materi dan menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Nasron et al., 2024) media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis:

1. Media audio

Media Audio merupakan jenis media yang mengandalkan unsur suara sebagai sarana utama penyampaian informasi, seperti radio, kaset, dan piringan hitam. Media ini efektif untuk melatih kemampuan mendengar, namun penggunaannya menjadi kurang optimal bagi siswa yang memiliki gangguan pendengaran.

2. Media visual

Media Visual adalah media yang memanfaatkan indra penglihatan. Media ini dapat berupa gambar diam, seperti foto, slide, lukisan, maupun cetakan,

serta gambar bergerak seperti film bisu dan animasi. Melalui tampilan visual tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan.

3. Media audio-visual

Media Audio-visual yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga memiliki kemampuan yang lebih lengkap dibandingkan dua jenis media sebelumnya. Media ini terbagi menjadi dua, yaitu audio-visual diam, seperti sound slides dan film rangkai suara, serta audio-visual gerak, seperti film bersuara dan video kaset yang menampilkan gambar dan suara secara bersamaan

Menurut (Nathasya, 2024) jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

1. Media visual, yaitu media yang menyampaikan informasi melalui indra penglihatan. Media ini hanya dapat dilihat, seperti gambar, grafik, atau ilustrasi. Dalam praktik pembelajaran, media visual menjadi salah satu yang paling sering dimanfaatkan oleh guru karena dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari.
2. Media audio, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui indra pendengaran. Pada media ini, informasi disajikan dalam bentuk suara, seperti kata-kata, musik, maupun efek suara. Melalui media audio, peserta didik tidak hanya menerima informasi kognitif, tetapi juga dapat merasakan aspek afektif, sehingga memungkinkan terjalinnya pemahaman emosional antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Media audiovisual, yang merupakan perpaduan antara media visual dan audio, atau sering disebut sebagai media pandang-dengar. Penggunaan

media ini memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih lengkap dan optimal karena melibatkan dua indra sekaligus. Dalam batas tertentu, media audiovisual bahkan dapat mengambil alih peran guru dalam menyampaikan materi. Contoh media ini antara lain program televisi atau video pembelajaran.

4. Media cetak, yang secara historis berkembang sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johann Gutenberg pada tahun 1456. Seiring perkembangan teknologi, media cetak menjadi semakin beragam dan efisien dalam penggunaannya. Media ini menyajikan informasi dalam bentuk tulisan dan gambar yang dicetak, sehingga dapat ditangkap melalui indra penglihatan. Contoh media cetak antara lain poster, kartun, peta, flipchart, big book, kalender cerita, serta gambar atau foto.
5. Media modul, yaitu bahan ajar yang dirancang secara sistematis dalam bentuk satu kesatuan unit pembelajaran. Modul disusun berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta bertujuan untuk mendorong kemandirian belajar. Di dalamnya terdapat rangkaian kegiatan yang terstruktur dan terarah, sehingga membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara spesifik dan jelas.

Menurut (Nathasya, 2024) adapun jenis-jenis media pembelajaran yaitu:.

1. Media Visual dan Auditori

Media Visual dan Auditori merupakan cara belajar yang bertumpu pada kemampuan melihat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami informasi melalui media seperti gambar, grafik, ilustrasi, slide, maupun teks berwarna.

Di sisi lain, gaya belajar auditori lebih mengandalkan pendengaran, dengan

media berupa video, rekaman suara, atau cerita yang menonjolkan unsur bunyi dan irama.

2. Multimedia Interaktif

Perkembangan teknologi telah mendorong penggunaan multimedia interaktif sebagai salah satu pendekatan yang cukup populer, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Media ini menggabungkan berbagai unsur seperti video, animasi, audio, dan grafik yang memungkinkan adanya interaksi langsung dengan peserta didik. Melalui multimedia interaktif, penyajian informasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

3. Teknologi Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan salah satu inovasi terbaru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk melihat objek atau peristiwa sejarah dalam bentuk tiga dimensi yang terintegrasi dengan lingkungan nyata. Dengan bantuan perangkat seperti smartphone atau tablet, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih imersif.

4. Permainan Edukatif

Permainan edukatif berbasis materi sejarah menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Bentuknya dapat berupa kuis, simulasi, maupun permainan papan yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan konsep pembelajaran. Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menikmati proses belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti bisa menyimpulkan bahwa Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang efektivitas dan keberhasilan proses belajar mengajar. Setiap jenis media baik visual, audio, maupun audiovisual memiliki karakteristik serta keunggulan masing-masing. Oleh karena itu, pemilihan media perlu disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, agar proses belajar menjadi lebih optimal dan bermakna.

2.1.3. Media Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang mudah dimainkan, menyenangkan, bersifat edukatif, menghibur, dan sangat interaktif Ketika dimainkan bersama. Sejarah mencatat bahwa permainan ini pertama kali muncul di India pada abad ke-2 SM dengan nama *Moksha Patam, Leela, atau Vaikuntapali*. Pada masa itu, permainan ini digunakan oleh para pendeta Hindu sebagai media untuk mengajarkan konsep *Karma dan Kama*, yakni nilai tentang kebaikan dan keburukan, takdir, serta keinginan (Awalluddin & Nadlif, 2025).

Menurut (Mujtahidin Samsul et al., 2024) ular tangga merupakan salah satu jenis permainan papan yang biasa dimainkan oleh dua orang atau lebih, khususnya anak-anak. Pada papan permainan tersebut terdapat kotak-kotak yang tersusun berurutan. Di beberapa kotaknya, ada gambar tangga dan ular yang berfungsi sebagai penghubung antarkotak, sehingga menciptakan alur permainan yang menarik dan menantang.

Ular tangga adalah salah satu permainan tradisional untuk anak-anak yang biasanya dimainkan oleh minimal dua orang. Pada permainan ini terdapat papan

berbentuk kotak-kotak dengan ilustrasi tangga dan ular sebagai elemen utama permainan. (Organ et al., 2025). Dan dapat diartikan sebuah permainan yang dimainkan dengan bantuan dadu sebagai penentu jumlah langkah yang harus ditempuh oleh setiap bidak pada papan permainan. Melalui mekanisme tersebut, permainan menjadi lebih interaktif dan menantang (Yulita et al., 2025).

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu sebagai penentu jumlah langkah yang harus ditempuh oleh bidak atau pemain. Ketika bidak berhenti pada bagian ekor ular, pemain harus turun ke kotak tempat kepala ular berada. Sebaliknya, jika bidak berhenti di dasar tangga, pemain dapat langsung naik ke kotak yang menjadi ujung tangga. Pemenang ditentukan dari pemain yang pertama mencapai kotak *finish* (Mohamad Yudiyanto et al., 2022).

Dapat disimpulkan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang sederhana namun kaya manfaat. Selain memberikan hiburan dan interaksi yang menyenangkan, permainan ini juga memiliki nilai edukatif dan sejarah yang kuat, karena sejak awal digunakan sebagai sarana penyampaian ajaran moral tentang kebaikan dan keburukan. Dengan unsur papan, tangga, ular, serta penggunaan dadu sebagai penentu langkah, permainan ini menjadi lebih menarik dan menantang. Dan tidak hanya menjadi media bermain, tetapi juga berpotensi menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

b. Komponen Ular Tangga

Menurut (Fauziah et al., 2024) Media permainan ular tangga yang dikembangkan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar terdiri dari beberapa komponen penting yaitu:

1. Papan permainan, dibuat dari bahan banner berukuran 2,5 x 4 m berbentuk persegi, dengan 60 kotak berwarna yang diberi nomor. Ketika bidak berhenti pada nomor tertentu, pemain mengambil kartu pertanyaan di dalam kotak pertanyaan, dan menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya, jika berhasil menjawab pertanyaan, pemain diberikan kesempatan sekali lagi untuk melempar dadu.

Banner juga dilengkapi gambar ular dan tangga, pemain akan turun jika berada di kepala ular menuju ekor, tetapi jika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, pemain tidak harus turun ke ekor ular. Berbeda jika pemain berhenti di gambar kaki tangga, pemain akan dipersilahkan untuk menaiki tangga tersebut tanpa harus mengambil kartu pertanyaan

2. Bidak, digunakan untuk menunjukkan posisi pemain pada banner permainan, dan dalam penelitian ini bidak digantikan oleh salah satu anggota kelompok.
3. Dadu, berbentuk kubus dengan angka 1-6, digunakan untuk menentukan jumlah langkah bidak, pengundian dadu dilakukan secara bergantian oleh ketua kelompok.
4. Kartu kuis, kartu yang berisi soal atau pertanyaan dari materi pembelajaran.
5. Kartu keberuntungan, kartu yang berisi kesempatan untuk melempar dadu 2 kali.
6. Kartu aksi, kartu yang memiliki gambar stop yang berisi pemain tidak memiliki kesempatan untuk bergerak, dan ada kartu yang bergambar pengulangan giliran bermain.

7. Papan petunjuk permainan yang berisikan tata cara permainan yang akan dilakukan.
8. Kotak pertanyaan dan jawaban, disediakan dalam satu kotak.

c. Cara Penggunaan Ular Tangga

Menurut (Prastika et al., 2024) Setiap permainan memiliki aturan tersendiri sebagai pedoman pelaksanaan, demikian pula permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini. Adapun peraturan permainan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Seluruh pemain memulai permainan dari kotak nomor 1 dan mengakhiri permainan pada kotak 60.
2. Pada banner permainan ini terdapat beberapa ular dan tangga yang tersebar di beberapa posisi.
3. Permainan menggunakan satu buah dadu dan beberapa bidak (peserta didik) dengan diberikan simbol warna yang berbeda-beda untuk membedakan posisi pemain.
4. Kelompok yang bermain pertama melakukan undian dengan melemparkan dadu untuk menentukan jumlah langkah bidak yang akan bergerak.
5. Seluruh bidak ditempatkan di luar banner sebagai posisi awal, sehingga tidak langsung berada pada kotak nomor satu.
6. Permainan berjalan seperti permainan ular tangga pada umumnya, ketika setiap bidak berhenti pada kotak yang akan ditematinya, maka akan mendapatkan kartu pertanyaan. Tetapi dengan tambahan aturan bahwa

ketika bidak berhenti pada kotak yang bergambar ular pemain wajib menjawab pertanyaan yang telah disiapkan.

7. Jika bidak berhenti pada kotak bergambar ular, anggota kelompok harus mengambil kartu soal pada kotak pertanyaan dan diberikan kepada peneliti.
8. Kelompok diberi waktu 1 menit untuk berdiskusi merumuskan jawaban yang tepat.
9. Setelah memberikan jawaban, peneliti mengambil kartu jawaban yang ada dibalik kartu pertanyaan untuk memeriksa kebenaran hasil diskusi
10. Jika jawaban benar, bidak tidak perlu turun menuju ekor ular. Namun, apabila jawaban salah, bidak harus turun mengikuti ekor ular. Aturan ini tidak berlaku pada gambar tangga.
11. Jika bidak berhenti pada kotak bergambar tangga, bidak dipersilahkan tetap naik tanpa harus mengambil kartu pertanyaan.
12. Ketika dua pion berada pada kotak yang sama, tidak ada kewajiban bagi salah satunya untuk mundur atau mengulang dari awal.
13. Kelompok yang berhasil mencapai kotak finish paling cepat dan tepat langkahnya dinyatakan sebagai pemenang permainan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut (Awalluddin & Nadlif, 2025) permainan ular tangga memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran yaitu:

1. Permainan ini dapat melatih sikap disiplin siswa, khususnya dalam hal kemampuan untuk mengantri ketika menunggu giliran mengocok dadu.

2. Selain itu, permainan ini juga mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa, terutama dalam melakukan penjumlahan ketika menghitung jumlah mata dadu yang muncul.
3. Ular tangga turut menumbuhkan keterampilan kerja sama antarsiswa dalam kelompok.
4. Permainan ini memberikan motivasi bagi siswa untuk terus belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.
5. Media ular tangga efektif digunakan sebagai sarana untuk mengulang materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.
6. Media ini praktis, ekonomis, dan mudah dimaikan oleh siswa.
7. Permainan ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
8. Siswa juga terdorong untuk menjawab pertanyaan dengan lebih sungguh-sungguh ketika bidak mereka berhenti pada kotak yang berisi pertanyaan.
9. Permainan ini sangat disukai oleh siswa karena menampilkan banyak gambar menarik dan berwarna penuh (*full colour*), sehingga memberikan pengalaman visual yang menyenangkan.

Kelebihan media permainan ular tangga ini meliputi:

1. Belajar sambil bermain. Pembelajaran menjadi lebih menarik ketika menggunakan metode belajar berbasis aktivitas yang didukung media yang mampu membangkitkan minat siswa.

2. Selain dapat bermain, siswa juga belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi melalui penggunaan permainan ular tangga (Mujtahidin Samsul et al., 2024)

Kelebihan media pembelajaran ular tangga adalah kemampuannya memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Media ini juga membantu melatih kemampuan kognitif, menumbuhkan kerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan antusiasme siswa selama pembelajaran. Selain itu, gambar-gambar yang digunakan membuat materi lebih mudah dipahami (Hamsah, 2025).

Menurut (Lestari, T.T., & Hasibuan, 2025) media pembelajaran ular tangga menawarkan sejumlah keunggulan yang menjadikannya efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaannya tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu mendorong motivasi serta keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Di sisi lain, suasana belajar yang tercipta melalui media ini cenderung lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok, siswa juga berkesempatan untuk mengasah keterampilan sosial, membangun kerja sama, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

Menurut (Herliana et al., 2025) Media pembelajaran ular tangga memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaannya mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa, sekaligus berdampak pada peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, melalui interaksi dalam permainan, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Media ini juga tergolong

praktis, mudah digunakan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton

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

1. Memerlukan perencanaan yang benar-benar matang agar rancangan materi dapat selaras dengan aktivitas pembelajaran, sehingga tujuan belajar tetap tercapai.
2. Jika terdapat siswa yang mudah merasa jenuh, maka minat mereka dalam mengikuti permainan bisa menurun, dan hal ini dapat mengganggu kelancaran pembelajaran.
3. Pelaksanaan permainan membutuhkan waktu yang cukup panjang, sehingga perlu pengaturan durasi yang efektif agar tidak mengurangi alokasi waktu untuk kegiatan pembelajaran lainnya.
4. Permainan ini belum mampu mengakomodasi keseluruhan materi pembelajaran secara menyeluruh, sehingga guru tetap memerlukan media tambahan sebagai pendukung (Indriani et al., 2025).

Menurut (Allo et al., 2025) adapun beberapa kekurangan dari media ular tangga, di antaranya yaitu:

1. Penggunaan media ini membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk menjelaskan aturan dan alur permainan kepada siswa sebelum kegiatan dimulai.
2. Permainan ular tangga hanya dapat diterapkan pada materi tertentu, sehingga tidak selalu relevan untuk semua topik pembelajaran.
3. Potensi kegaduhan dapat muncul apabila siswa kurang memperhatikan dan tidak mematuhi aturan permainan yang telah ditetapkan.

4. Kesulitan belajar dapat terjadi ketika siswa belum menguasai materi, sehingga mereka mengalami hambatan dalam menjawab pertanyaan saat permainan berlangsung.

Menurut (Rustam, 2025) adapun kekurangan dari media ular tangga adalah potensi munculnya rasa jenuh pada siswa ketika harus menunggu giliran bermain. Selain itu, permainan ini juga dapat memicu kegaduhan apabila pengawasan dan control dari guru kurang optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Handayani et al., 2025) media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Penggunaannya memerlukan persiapan yang matang, baik dari segi aturan maupun pengelolaan waktu. Selain itu, media ini tidak selalu sesuai untuk semua materi, terutama yang bersifat abstrak. Dalam pelaksanaannya, siswa juga berpotensi lebih fokus pada permainan dibandingkan pembelajaran, sehingga diperlukan pengawasan guru serta pengelolaan kelas yang efektif agar kegiatan tetap berjalan optimal.

Menurut (Sa'adah, 2025) Media pembelajaran ular tangga memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya memerlukan persiapan yang matang serta pengelolaan waktu dan kelas yang baik. Selain itu, media ini tidak selalu cocok untuk semua materi dan cenderung lebih efektif jika dikombinasikan dengan model pembelajaran tertentu. Dalam pelaksanaannya, terdapat kemungkinan siswa lebih fokus pada permainan dibandingkan dengan pemahaman materi, sehingga diperlukan peran guru dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif digunakan karena mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa, serta mengembangkan kemampuan kognitif, kerja sama,

dan berpikir kritis. Media ini juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton.

Namun, media ini memiliki keterbatasan, seperti memerlukan persiapan yang matang, pengelolaan waktu dan kelas yang baik, serta tidak cocok untuk semua materi. Selain itu, siswa berpotensi lebih fokus pada permainan dan dapat terjadi kejenuhan atau kekaduahan jika tidak dikelola dengan baik, sehingga diperlukan peran guru untuk mengarahkan pembelajaran agar tetap optimal.

2.1.4. Kartu

a. Pengertian Kartu

Media kartu dapat dipahami sebagai salah satu alat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kartu dan berisi unsur-unsur seperti simbol, angka, maupun gambar. Kehadiran media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya secara lebih efektif dan menarik (Bao Wea, Ancelina, 2024).

Menurut (Setyawan et al., 2023) Media kartu merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang bersifat fleksibel karena dapat diterapkan pada berbagai materi pelajaran dan di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaannya dalam proses belajar tidak hanya membantu menyampaikan materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Menurut (Toharudin et al., 2022) media kartu dapat dipahami sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Melalui penyajian yang sederhana dan terstruktur,

media ini membantu membuat proses belajar menjadi lebih efektif sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Media kartu merupakan salah satu bentuk media visual yang menyajikan informasi dalam bentuk huruf, gambar, atau kata secara sederhana. Penyajian yang ringkas dan menarik ini membantu peserta didik lebih mudah mengenali serta memahami materi, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Habibah, Syahla, 2025).

Media kartu dapat dipahami sebagai salah satu alat pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kartu berukuran kecil dan digunakan dalam proses belajar. Kehadirannya membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari sekaligus mendukung peningkatan kemampuan literasi secara lebih efektif (Dhoka et al., 2025).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang dikemas secara sederhana dalam bentuk kartu berisi simbol, angka, kata, atau gambar yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain berfungsi sebagai penyampai informasi, media kartu juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu meningkatkan pemahaman, hasil belajar, kemampuan kognitif, dan literasi peserta didik secara lebih efektif.

b. Tujuan Kartu

Media kartu bertujuan membantu siswa menangkap inti materi tanpa merasa terbebani. Selain itu, media kartu juga dirancang untuk mendukung proses

penyampaian materi agar lebih efektif, sehingga konsep-konsep yang diajarkan dapat dipahami dengan lebih jelas dan terstruktur oleh siswa (Musdalifah, 2021).

Media kartu tidak hanya bertujuan dalam membantu siswa, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Penggunaannya yang praktis membuat guru dapat menjelaskan informasi pembelajaran dengan lebih terarah tanpa memerlukan persiapan yang rumit. Dengan demikian, media kartu menjadi salah satu alternatif yang mendukung proses penyampaian materi agar berlangsung lebih lancar dan mudah dipahami (T. Rahman et al., 2024).

Penggunaan media kartu tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga diarahkan untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih terstruktur dan sistematis. Di sisi lain, media ini turut mendorong siswa agar lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar tidak berjalan secara pasif, melainkan lebih hidup dan partisipatif (Hamiyetun, N., Faizah, R., & Faizah, 2024)

Media kartu bertujuan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaannya, suasana belajar menjadi lebih interaktif, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga ikut berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran (Aulya et al., 2021).

Menurut (Hardiani, 2026) media kartu bertujuan untuk mendukung peningkatan pemahaman sekaligus mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena media kartu mampu memicu

keterlibatan aktif siswa, sehingga mereka tidak sekadar menerima informasi, melainkan ikut terlibat secara langsung selama kegiatan belajar berlangsung.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu bertujuan mempermudah pemahaman materi secara jelas dan terstruktur, sekaligus meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

c. Manfaat Kartu

Media kartu terbukti mampu mendorong meningkatnya minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Suasana belajar pun menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat terlibat secara lebih optimal dalam kegiatan belajar (Sa'adah, A.N.F., & Ruja, 2025).

Menurut (Rahmadani et al., 2025) Media kartu telah terbukti efektif dalam mendorong interaksi serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini karena kartu merupakan salah satu bentuk media yang fleksibel digunakan dan sangat sesuai ketika dipadukan dengan metode diskusi kelompok. Melalui pemanfaatan media ini, suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan kartu juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, sekaligus mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam setiap tahap pembelajaran.

Penerapan media kartu dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang signifikan. Media kartu mampu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, penggunaan kartu dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan minim tekanan, sehingga proses pembelajaran terasa lebih santai dan tidak membosankan (Septaria & Palmizal, 2022).

Menurut (Sofiani et al., 2024) Penggunaan media kartu soal mampu memicu minat mereka untuk belajar secara lebih antusias. Selain itu, kartu soal mendorong siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Lebih jauh lagi, media ini dapat berperan sebagai pemantik yang efektif dalam melatih siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan analisis mereka.

Media kartu terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Hal ini karena penggunaannya dikemas dalam bentuk permainan, sehingga anak terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih antusias. Melalui aktivitas belajar sambil bermain, siswa tidak hanya merasa lebih nyaman, tetapi juga lebih terlibat dalam memahami materi yang disampaikan (Aulya et al., 2021).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan media kartu memberikan manfaat yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Penggunaannya mampu mendorong minat, motivasi, serta keaktifan siswa, sekaligus meningkatkan interaksi selama pembelajaran. Selain itu, media kartu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, serta tidak membosankan.

d. Macam-macam Kartu

Media kartu dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Kartu kata: digunakan untuk membantu siswa memahami kosakata dan konsep materi.

2. kartu soal: berisi pertanyaan untuk melatih pemahaman.
3. kartu jawaban: digunakan dalam kegiatan mencocokkan (*matching*) agar pembelajaran lebih interaktif.
4. kartu bergambar: membantu memperjelas konsep melalui visual,
5. flashcard: menyajikan informasi inti secara singkat dalam bentuk tanya jawab untuk memperkuat daya ingat siswa (Toharudin et al., 2022).

Media kartu dalam pembelajaran dapat dikembangkan ke dalam beberapa bentuk yang saling berkaitan yaitu:

1. kartu pertanyaan (soal): yang memuat permasalahan atau pertanyaan untuk diselesaikan oleh siswa, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir dan pemahaman mereka.
2. kartu jawaban yang berfungsi sebagai pasangan dari kartu soal, sehingga siswa dapat mencocokkan dan mengevaluasi hasil pemikirannya.
3. kartu pasangan (*matching card*) digunakan dalam kegiatan mencocokkan antara soal dan jawaban, yang membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan interaktif (Widahyanti & Utami, 2024).

Menurut (Dewi et al., 2022) media kartu yang digunakan dalam pembelajaran dapat dikembangkan ke dalam beberapa bentuk yang saling mendukung satu sama lain yaitu:

1. Kartu soal (pertanyaan): yang berisi berbagai pertanyaan untuk dijawab oleh siswa, sehingga dapat melatih pemahaman sekaligus kemampuan berpikir mereka.

2. Kartu jawaban: yang berfungsi sebagai pasangan dari kartu soal, sehingga siswa dapat mencocokkan jawaban yang tepat dan mengevaluasi hasil belajarnya.
3. Flashcard (kartu materi): yang menyajikan informasi atau konsep secara singkat dan padat. Kartu ini membantu siswa memahami inti materi dengan lebih mudah karena disajikan secara ringkas dan terfokus.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan media kartu dalam pembelajaran terdiri dari berbagai jenis seperti kartu kata, kartu soal, kartu jawaban, kartu bergambar, flashcard, serta kartu pasangan yang saling melengkapi. Seluruh bentuk tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami materi, melatih kemampuan berpikir, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan mudah diingat.

e. Kelebihan dan Kekurangan Kartu

Salah satu keunggulan penggunaan media kartu dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena penyajiannya yang menarik dan tidak monoton. Melalui aktivitas yang melibatkan penggunaan kartu, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga interaksi belajar pun menjadi lebih hidup (Toharudin et al., 2022).

Menurut (Hidayati et al., 2024) salah satu kelebihan media kartu dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam mempermudah proses menghafal materi, karena informasi disajikan secara ringkas dan mudah diingat. Dan

penggunaan media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, sehingga mereka tidak hanya pasif menerima materi, tetapi turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut (Aulya et al., 2021) salah satu kelebihan media kartu dalam pembelajaran adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong meningkatnya keaktifan siswa, karena mereka terlibat langsung dalam berbagai aktivitas belajar yang bersifat interaktif.

Salah satu kelebihan media kartu dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini terjadi karena penggunaan media kartu dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, baik dari segi penyampaian materi maupun keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Karomah, devita., 2024).

Penggunaan media kartu memiliki kelebihan dalam pembelajaran yaitu mampu mendorong motivasi belajar siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dukungan visual yang terdapat pada kartu turut membantu siswa dalam memahami materi secara lebih jelas dan konkret (Habibah, Syahla, 2025).

Menurut (Zulaika et al., 2022) Salah satu kelemahan media kartu dalam pembelajaran terletak pada ketepatan penggunaannya. Jika media ini tidak dirancang dengan baik atau digunakan secara kurang tepat, maka proses pembelajaran yang berlangsung bisa menjadi kurang optimal. Hal ini menunjukkan

bahwa efektivitas media kartu sangat bergantung pada desain serta cara guru mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar.

Salah satu kelemahan media kartu dalam pembelajaran terletak pada cara penyajiannya yang cenderung singkat dan ringkas. Meskipun hal ini memudahkan siswa dalam memahami informasi dasar, media kartu menjadi kurang mampu menjelaskan materi yang bersifat kompleks secara menyeluruh. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep yang lebih mendalam dapat menjadi terbatas (Hamiyetun, N., Faizah, R., & Faizah, 2024).

Menurut (Habibah, Syahla, 2025) Salah satu kelemahan media kartu dalam pembelajaran adalah ketergantungannya pada minat belajar siswa. Media ini tetap membutuhkan motivasi yang baik agar dapat digunakan secara optimal. Jika minat belajar siswa rendah, maka penggunaan media kartu cenderung kurang memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Menurut (Mutmainnah et al., 2025) Salah satu keterbatasan media kartu dalam pembelajaran adalah penggunaannya yang lebih dominan pada materi dasar, seperti pengenalan kosakata atau membaca permulaan. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu cenderung lebih efektif untuk tahap awal pembelajaran, namun kurang optimal jika digunakan untuk materi yang lebih kompleks atau tingkat lanjut.

Salah satu kelemahan media kartu dalam pembelajaran berkaitan dengan kondisi awal kemampuan siswa. Apabila siswa memiliki kemampuan dasar yang masih rendah, maka penggunaan media kartu cenderung kurang efektif dalam membantu proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan media kartu

juga dipengaruhi oleh kesiapan dan kemampuan awal yang dimiliki siswa (Purwanti et al., 2024).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu memiliki kelebihan dalam meningkatkan pemahaman, daya ingat, motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa, karena penyajiannya yang menarik, ringkas, dan interaktif. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan, seperti kurang mampu menjelaskan materi yang kompleks, bergantung pada desain, metode, motivasi, serta kemampuan awal siswa, sehingga penggunaannya perlu disesuaikan agar dapat memberikan hasil yang optimal

2.1.5. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan kesiapan dan kemauan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar serta memiliki inisiatif untuk berusaha secara bersungguh-sungguh. Minat tersebut dapat tumbuh ketika rasa ingin tahu siswa dirangsang melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu faktor yang berperan penting dalam menumbuhkan minat adalah penggunaan media pembelajaran. Kehadiran media yang tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa (Rahmawati, 2025).

Minat belajar merupakan konsep yang menggambarkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan rasa antusias dan tanpa paksaan. Minat tersebut menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap suatu hal yang kemudian mendorong semangat, keinginan, dan aspirasi untuk memahami serta menguasai bidang tertentu (Arif, Nur et al., 2025). Dan minat belajar dapat

dipahami sebagai kecenderungan dan dorongan kuat yang membuat seorang siswa tertarik untuk mengikuti materi pelajaran dengan penuh antusias dan perasaan senang (Media et al., 2025).

Permasalahan yang kerap muncul pada peserta didik salah satunya adalah rendahnya minat belajar. Minat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan memusatkan pikiran secara berkelanjutan terhadap suatu objek atau aktivitas. Minat sangat erat kaitannya dengan perasaan senang, sehingga seseorang dapat dikatakan memiliki minat apabila muncul dorongan untuk terlibat karena adanya rasa ketertarikan dan kesenangan terhadap hal tersebut (P. P. Sari et al., 2025).

Minat belajar merupakan dorongan internal yang muncul dari dalam diri siswa, yang mendorong mereka untuk terlibat dalam kegiatan belajar. dorongan ini menumbuhkan rasa ingin tahu serta menghadirkan perasaan senang selama proses pembelajaran berlangsung (Patta et al., 2024).

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan atau ketertarikan siswa mau terlibat aktif dalam proses belajar. minat tumbuh dari rasa ingin tahu dan perasaan senang, namun sering kali minat belajar siswa rendah. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar tercermin melalui beberapa indikator, antara lain munculnya rasa senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, kondisi ini pada akhirnya berkontribusi terhadap meningkatnya

motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, tingkat minat belajar yang tinggi juga mendorong ketekunan siswa dalam menghadapi materi yang dianggap sulit, sekaligus membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Juliani et al., 2025).

Indikator minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek utama yaitu:

1. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
2. Adanya pemusatan perhatian terhadap pembelajaran.
3. Adanya kemauan untuk belajar.
4. Adanya dorongan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran (Anggraini et al., 2025).

Minat belajar siswa dapat diukur melalui empat indikator utama yaitu:

1. Indikator perasaan atau rasa senang, yang berkaitan dengan perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
2. Indikator ketertarikan dalam belajar, yang menggambarkan rasa tertarik siswa terhadap kegiatan pembelajaran, baik yang berlangsung di sekolah maupun di rumah.
3. Indikator keaktifan, yang tercermin dari keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Keaktifan ini menunjukkan sejauh mana siswa berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

4. Indikator perhatian, yang berfokus pada sejauh mana siswa memusatkan perhatian terhadap materi pelajaran yang disampaikan selama pembelajaran (Agustin, 2025).

Dapat disimpulkan dari kutipan di atas bahwa minat belajar siswa merupakan kondisi psikologis yang tercermin melalui beberapa indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, kemauan untuk belajar, serta keterlibatan atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Minat juga berkontribusi secara langsung terhadap peningkatan motivasi, hasil belajar, ketekunan dalam menghadapi materi yang sulit, serta penguatan daya ingat dan pemahaman siswa.

2.1.6. IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS merupakan bentuk integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan pada jenjang SD/MI dalam Kurikulum Merdeka. Penggabungan kedua bidang ilmu ini dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar, yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Oleh sebab itu, materi pembelajaran IPAS difokuskan pada fenomena alam yang sifatnya sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti keberagaman hidup, keberadaan benda mati, serta keterkaitan keduanya dengan aktivitas sosial manusia sebagai makhluk yang hidup dalam masyarakat (Dini, 2025).

IPAS merupakan sebuah pendekatan ilmiah yang berfokus pada cara memperoleh pengetahuan tentang alam melalui langkah-langkah sistematis dan terukur. Dengan demikian, IPAS tidak hanya menekankan penguasaan informasi

berupa fakta, konsep, teori, maupun prinsip, tetapi juga menempatkan proses penemuan sebagai bagian penting dalam pembelajaran (Susilowati, 2023).

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini memuat pembelajaran yang mengintegrasikan aspek sains dan sosial, mencakup kajian mengenai alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang dunia dan lingkungan sekitarnya, serta membekali mereka dengan pengetahuan yang memiliki manfaat nyata dalam kehidupan sehari-hari (Suhelayanti et al., 2023).

Mata pelajaran IPAS adalah perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran ini membantu siswa memahami hubungan antara fenomena alam dan fenomena sosial yang saling memengaruhi. Melalui IPAS, siswa diberi ruang untuk mengenali dirinya, mengamati lingkungan sekitar, serta memanfaatkan pengetahuan tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya memperdalam pemahaman siswa tentang dunia, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Ayu & Sholikhah, 2024).

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai alam semesta, lingkungan, serta berbagai bentuk interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Selain itu, IPAS juga bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan. Pembelajaran ini menjadi sarana untuk menumbuhkan serta melestarikan nilai-nilai alam dan sosial, sehingga

peserta didik mampu memahami lingkungan tempat mereka hidup dan berperan secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Dasar et al., 2025).

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya selaras dengan Profil Pelajar Pancasila yaitu:

1. Peserta didik terdorong untuk menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu, sehingga mereka terpacu menelaah berbagai fenomena di sekitar, memahami alam semesta, serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
2. Mereka juga belajar berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan, termasuk mengelola sumber daya alam secara bijak.
3. Selain itu, pembelajaran IPAS membantu siswa mengasah keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui tindakan yang nyata.

Dapat disimpulkan IPAS merupakan integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan ini menggabungkan dua bidang keilmuan tersebut untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh kepada peserta didik mengenai hubungan dan interaksi antara alam dengan kehidupan masyarakat. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu melihat keterkaitan nyata antara fenomena alam serta dinamika sosial dalam kehidupan sehari-hari.

2. 2 Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1.	(Fitriani & Insani, 2024)	<i>The Effectiveness of Game-Based Learning Utilizing Snakes & Ladders</i>	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan keterlibatan, minat, dan hasil belajar siswa SD.	Quasi-eksperimen (pretest-posttest) di SD	<i>Snakes & Ladders</i> meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar signifikan setelah intervensi.
2.	(Lestari Aditya, 2024)	Pengembangan Media Ular Tangga Cerdas Membaca untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar	Mengembangkan media ular tangga berbantuan kartu baca yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan	R&d (model ADDIE) + uji lapangan	Produk valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterampilan membaca awal

3.	(Putri & Setiawaty, 2024)	Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar	Menghasilkan media permainan ular tangga yang dipadukan dengan kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca dan minat belajar.	R&D (uji ahli + uji lapangan)	Ular tangga + kartu baca layak digunakan, peningkatan skor posttest vs pretest
4.	(Tri Handayani et al., 2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Muatan IPA Materi Alat Pernapasan Pada Hewan Kelas V SD	Mengembangkan media ular tangga IPA yang valid, praktis, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	R&d (ADDIE), validasi ahli, uji siswa	Media dinyatakan valid dan praktis dan meningkatkan pemahaman konsep IPA.
5.	(Listiqowati et al., 2025)	<i>Snakes and Ladders Game Media Development for</i>	Mengembangkan media ular tangga dan menilai kevalidan, kepraktisan, serta	R&D (ADDIE), uji validitas dan praktikalitas	Media valid, meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar dan

		<i>Geography Learning</i>	efektivitasnya terhadap motivasi siswa		implementasi R&d jelas
6.	(Hapsari et al., 2023)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan	Mengembangkan media ular tangga berbantuan kartu soal dan menguji bagaimana media tersebut meningkatkan semangat dan partisipasi siswa	Studi pengembangan + observasi kuasi-eksperimental	Penggunaan kartu soal + stiker jawaban meningkatkan semangat dan partisipasi siswa
7.	(Organ et al., 2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan QR-code pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Organ Tubuh Manusia Kelas V SDIT Al-Asror Ringinpitu	Mengembangkan media ular tangga yang terintegrasi QR-code untuk meningkatkan interaktivitas dan pencapaian belajar	R&D (ADDIE) dengan integrasi QR-code	Integrasi kartu/QR meningkatkan interaktivitas dan media dinilai layak dan efektif

8.	(Universitas & Yogyakarta, 2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar (ULTAR) Berbantuan Flashcard Pada Materi Energi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar	Mengembangkan media ular tangga pintar + <i>flashcard</i> untuk materi energi, dan menilai validitas, kepraktisan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD	R&D (ADDIE), validasi ahli, angket kepraktisan, pretest, posttest, observasi	Media dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dan meningkatkan hasil belajar.
9.	(Andriani & Wahyudi, 2023)	Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD	Mengembangkan media ular tangga berbasis misi untuk matematika, dan menguji pengaruhnya terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa	Eksperimen / R&D (implementasi media, tugas,/soal, evaluasi)	Media membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan siswa lebih termotivasi

					dan lebih aktif dalam belajar
10.	(Nurlaelasari et al., 2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Game Edukasi pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV di SD Negeri Keburusan	Mengembangkan dan mengevaluasi media ular tangga berbasis game edukasi untuk materi keragaman budaya, serta menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya	R&D (model ADDIE), pengujian dengan siswa kelas IV SD lewat angket, observasi, dan tes	Media memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dan siswa menunjukkan respons positif dan peningkatan pemahaman materi budaya

2. 3. Kerangka Konseptual

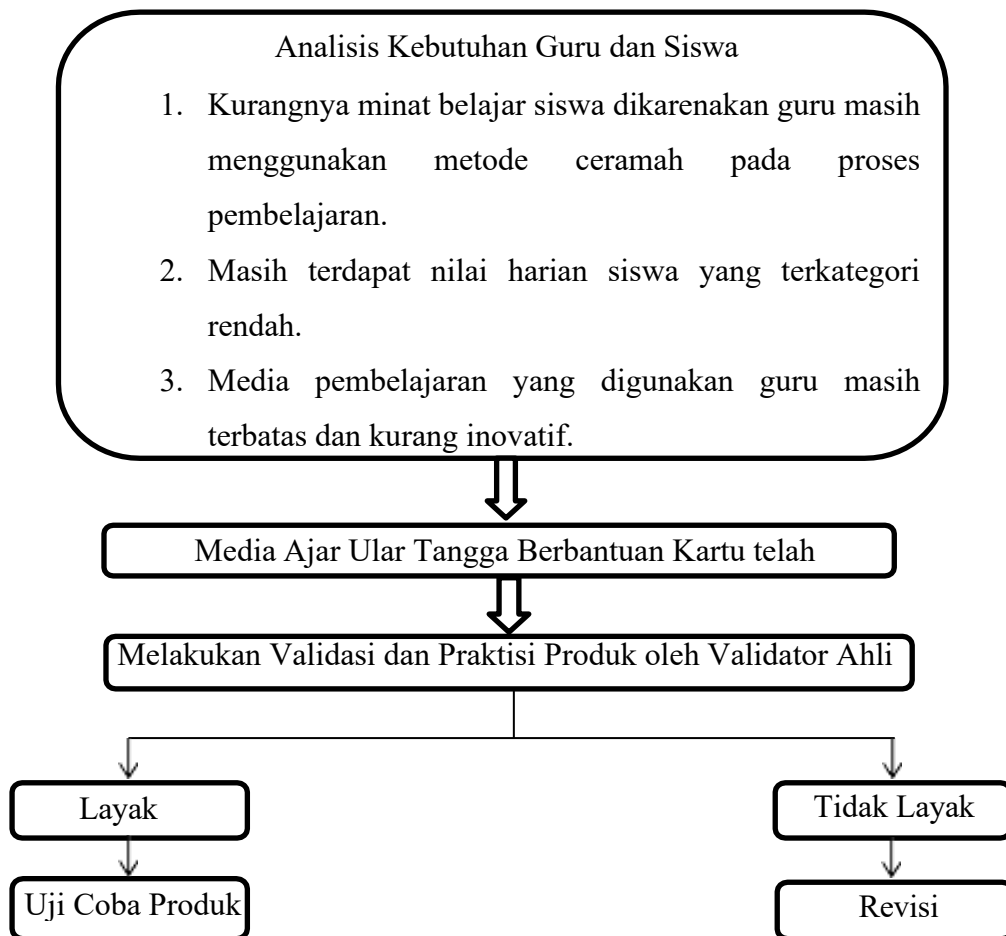
Media permainan ular tangga dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Selama ini, penyampaian materi melalui metode ceramah sering kali kurang efektif karena membuat siswa mudah kehilangan fokus. Dengan hadirnya media ular tangga berbantuan kartu, guru dituntut lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu guru harus mempertimbangkan secara matang pemilihan media yang tepat untuk digunakan di dalam kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran, pemanfaatan media diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, pengembangan media ular tangga berbantuan kartu perlu terus dilakukan sebagai upaya untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, peneliti mengembangkan media ini sebagai solusi atas keterbatasan variasi media pembelajaran yang tersedia. Media ular tangga berbantuan kartu tersebut dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V SDN 101743 Hamparan Perak, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Penyelesaian pengembangan media ular tangga berbantuan kartu tidak langsung diarahkan pada tahap uji coba di kelas. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media ini terlebih dahulu melalui tahap uji kelayakan yang melibatkan penilaian dari para ahli, baik ahli materi maupun ahli media. Hasil penelitian tersebut menjadi dasar untuk menentukan apakah media ular tangga berbantuan kartu telah memenuhi standar kelayakan dan siap diujicobakan dalam pembelajaran di kelas.

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



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2. 4 Hipotesis Penelitian

1. Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu dapat dikembangkan melalui tahapan pengembangan yang sistematis dan menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan.
2. Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Valid digunakan dalam pembelajaran dan mudah diterapkan oleh siswa SDN 101743 Hamparan Perak.

3. Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu praktis digunakan dalam pembelajaran dan mudah diterapkan oleh siswa SDN 101743 Hambaran Perak.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah metode yang berfokus pada penciptaan serta pengujian efektivitas suatu produk tertentu, baik dalam bentuk perangkat lunak, perangkat keras, media pembelajaran, kurikulum. Pendekatan ini menekankan pentingnya proses pengembangan yang berlandaskan data empiris, yang kemudian divalidasi melalui tahapan-tahapan sistematis dan terukur agar produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan (Ade Rahayu, 2025).

Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis penelitian yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Pendekatan ini menjadi langkah ilmiah untuk memperoleh data yang dibutuhkan, sehingga peneliti dapat menghasilkan, mengembangkan, serta memvalidasi suatu produk agar layak digunakan (Gustina et al., 2024).

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses pengembangan dan validasi produk pembelajaran. Proses ini berjalan melalui serangkaian tahapan yang dikenal sebagai siklus R&D, mulai dari menelaah hasil penelitian yang relevan, Menyusun produk berdasarkan temuan tersebut, hingga melakukan uji coba lapangan pada konteks penggunaan sebenarnya. Tahap akhir dari proses ini adalah memastikan bahwa produk yang dibuat benar-benar sesuai dengan tujuan penggunaannya (Nurfauzi et al., 2024).

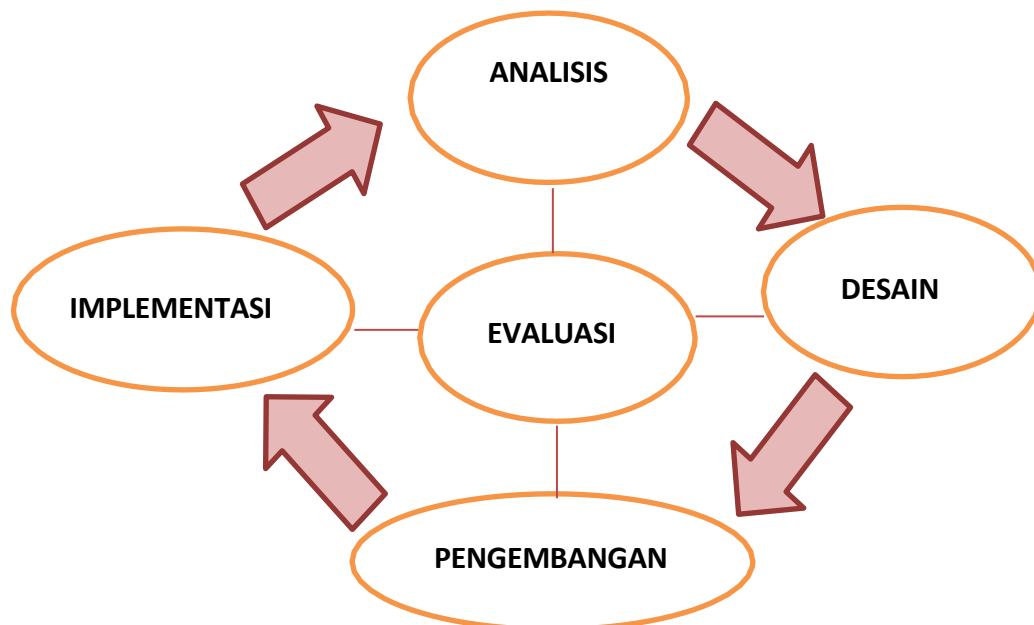
Metode Research and Development (R&D) pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji keefektifan suatu produk atau model tertentu, seperti kurikulum, media pembelajaran, alat bantu, maupun sistem kerja. Metode ini memadukan unsur riset dengan praktik lapangan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan produk, uji coba dalam skala terbatas, proses revisi berdasarkan temuan, hingga akhirnya diimplementasikan pada konteks yang sesungguhnya (Ipa Hafsiyah Yakin, 2023).

Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yaitu sebuah proses bertahap yang bertujuan menghasilkan produk baru sekaligus menyempurnakan produk yang sudah ada melalui prosedur yang dapat dipertanggungjawabkan (Zubaidah & Sodiq, 2025).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa penelitian *Research and Development* adalah pendekatan penelitian yang mengembangkan serta menguji efektivitas suatu produk melalui tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi. Dengan menggabungkan riset dan praktik lapangan, R&D memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar layak, relevan, dan bermanfaat dalam konteks pendidikan.

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

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



Gambar 3. 1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

3.2. Tahapan Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi studi dilakukan di sekolah SDN 101743 Hamparan Perak yang beralamatkan di Dusun III, Desa Hamparan Perak, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

a. Subjek Penelitian

Fokus penelitian pengembangan ini diarahkan pada media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu. Dalam prosesnya, terdapat dua kelompok subjek penelitian. Subjek pertama adalah validator, yaitu tiga dosen ahli yang memiliki kompetensi pada bidang media, materi, dan bahasa. Sementara itu, subjek kedua

terdiri dari guru dan peserta didik yang terlibat untuk menilai tingkat kepraktisan serta memberikan tanggapan terhadap penggunaan media tersebut di dalam pembelajaran.

b. Objek Penelitian

Objek desain media pembelajaran dalam penelitian ini berupa permainan edukatif Ular Tangga Berbantuan Kartu, yang dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media ini dirancang agar proses belajar berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrument utama dalam pengumpulan data yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat. Kuesioner diberikan kepada para pakar, yaitu ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, guru, dan siswa guna menilai tingkat validitas media yang dikembangkan, serta menggali pendapat dan pengalaman yang akan di dapatkan oleh peserta didik terkait penggunaannya dalam pembelajaran.

1. Instrument Validasi Ahli Materi

Instrumen ini digunakan oleh ahli materi untuk menilai tingkat kesesuaian dan kelayakan materi yang telah dikembangkan. Tujuan penerapannya adalah memastikan bahwa isi materi pada media ular tangga telah memenuhi standar kelayakan, serta memperoleh masukan dan saran konstruktif dari validator guna penyempurnaan materi tersebut. Adapun pedoman penilaian yang digunakan oleh ahli materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Ahli Materi

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

Sugiyono (2019) dalam (Agustin, 2025).

2. Instrument Validasi Ahli Media

Instrumen validasi oleh ahli media berfungsi untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media ular tangga berbantuan kartu. Melalui proses ini, diperoleh berbagai masukan serta saran yang diperlukan untuk menyempurnakan desain media, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Berikut adalah rincian instrumen yang digunakan dalam proses evaluasi oleh pakar media:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

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

(Widnyani et al., 2024).

3. Instrument Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan sebagai alat untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa dalam proses perancangan dan pengembangan media. Melalui instrumen ini, dapat diketahui apakah bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Selain itu, instrumen validasi bahasa juga dimanfaatkan untuk mengevaluasi kesesuaian bahasa dengan karakteristik media, sekaligus menghimpun saran dan masukan dari validator terkait penggunaan bahasa pada media yang dikembangkan.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Butir Penilaian
1.	Lugas	1,2,3
2.	Komunikatif	4,5,6
3.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7.8
4.	Kesesuaian dengan bahasa kaidah	9
	Jumlah	9

(Ramadhan et al., 2022)

4. Instrument untuk Respon Guru

Instrumen validasi tanggapan guru digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media Ular Tangga Berbantuan Kartu. Instrumen ini diberikan kepada guru serta siswa yang terlibat dalam proses uji coba produk, dengan tujuan mengetahui sejauh mana media tersebut efektif dan mudah diterapkan dalam pembelajaran di SDN 101743 Hamparan Perak.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Respon Guru

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

(Widnyani et al., 2024)

5. Instrument untuk Respon Peserta Didik

Instrument validasi yang digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa diberikan pada tahap uji coba produk. Tujuan instrumen ini adalah untuk menilai tingkat efektivitas penggunaan media edukatif Ular Tangga Berbantuan Kartu di SDN 101743 Hampanan Perak. Adapun rancangan instrumen respon siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Respon Peserta Didik

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

(Meti et al., 2025).

6. Instrumen Minat Belajar Siswa

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Butir Penilaian
1.	Perasaan senang dan kenyamanan belajar	1,4,5
2.	Ketertarikan dan motivasi belajar	2,11,15
3.	Antusiasme dan keaktifan dalam pembelajaran	3,6
4.	Keterlibatan dan kesungguhan belajar	8,7
5.	Kemudahan memahami dan menguasai materi	9,10,12
6.	Ketertarikan terhadap tampilan dan manfaat media	13,14

(Fatimah & Juliastuti, 2023)

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Informasi yang terkumpul melalui instrumen pengumpulan data selanjutnya dianalisis secara sistematis. Proses analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana produk yang dikembangkan, yakni media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu yang telah memenuhi kriteria kevalidan. Dengan demikian, tahap ini berperan penting dalam memahami kualitas dan kelayakan media sebelum digunakan lebih lanjut. Adapapun metode analisis data mencakup Langkah-langkah berikut:

1. Uji Validasi

Proses uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan total skor penilaian yang diberikan oleh para validator melalui kuesioner dengan skor standar yang telah ditentukan sebelumnya dalam instrumen angket tersebut.

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

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

Keterangan:

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

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

Tabel 3. 7 Presentase Kevalidan

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

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

2. Uji Kepraktisan

Untuk menilai tingkat kepraktisan, penelitian ini membandingkan total nilai yang diberikan oleh guru dan siswa melalui kuesioner dengan skor acuan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam instrumen penilai tersebut.

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

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

Keterangan:

P = Presentase yang diberi

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

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

Tabel 3. 8 Presentase Kepraktisan

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

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

3. Uji Minat Belajar Siswa

Tabel 3. 9 Presentase Minat Belajar

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

3.3. Rancangan Produk

Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini diadaptasi dari kerangka pengembangan yang dikemukakan oleh Dick dan Carey. Model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terorganisir dalam proses pengembangan pembelajaran. Melalui pengintegrasian tahapan dalam metode ini, pengembang diharapkan mampu merancang Solusi yang lebih kreatif dan inovatif. Pendekatan tersebut juga mendukung pelaksanaan serta evaluasi pembelajaran secara terstruktur dan terfokus pada capaian hasil yang optimal (Moch Hari Purwidiatoro et al., 2024).

Peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE, karena produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dan bukan perangkat lunak, sehingga pendekatan ADDIE dinilai paling sesuai untuk digunakan dalam proses pengembangan produk ini. Adapun tahap pelaksanaan penelitian dalam model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap awal dalam proses pengembangan ini adalah analisis, yang dilaksanakan melalui observasi dan wawancara. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan langsung serta berinteraksi dengan pihak terkait di SDN 101743 Hampan Perak untuk menggali kebutuhan, kondisi lapangan, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Desain)

Setelah proses analisis selesai, tahap selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep media secara visual dan structural, termasuk

penyusunan tampilan antarmuka pengguna (*user interface*). Peneliti juga mengumpulkan berbagai komponen pendukung yang diperlukan, seperti perangkat lunak dan elemen desain media ular tangga, yang dapat diproduksi secara mandiri.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mengubah rancangan yang telah dibuat menjadi produk sebenarnya. Media yang dikembangkan disusun secara sistematis berdasarkan desain yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya. Dengan kata lain, seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada fase perancangan digabungkan dan diolah menjadi sebuah produk pembelajaran yang lengkap dan selaras dengan rencana pengembangan.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah proses uji coba untuk menilai tampilan dan fungsionalitas media. Pada tahap ini, produk terlebih dahulu diuji oleh para ahli, yakni pakar media, materi, dan bahasa. Apabila hasil penilaian menunjukkan bahwa produk layak digunakan maka uji coba dilanjutkan pada peserta didik untuk melihat keterpakaian dan respon pengguna secara langsung.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi menjadi bagian akhir dari rangkaian pengembangan produk. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media setelah melalui proses implementasi. Dalam penelitian ini, pengembangan media ular tangga berbantuan kartu dibatasi hanya sampai tahapan implementasi, karena keterbatasan waktu penelitian menjadi pertimbangan utama sehingga proses distribusi produk tidak dapat dilakukan secara lebih luas.

3.3.1 Pengujian Internal

a. Ahli Materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai tingkat kesesuaian isi materi pada media Ular Tangga Berbantuan Kartu, sekaligus memastikan bahwa informasi yang tersampaikan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Proses validasi ini dilakukan oleh pakar materi guna mendapatkan masukan konstruktif dan pendapat profesional dari validator, sehingga konten pembelajaran dapat dikembangkan secara lebih baik sesuai kebutuhan peserta didik. Penilaian materi dalam penelitian ini dilaksanakan oleh seorang pengajar dari Fakultas Pendidikan dan Keguruan.

b. Ahli Desain Media

Pakar desain media memiliki peran dalam menilai kelayakan desain media pembelajaran Ular Tangga Berabntuan Kartu sekaligus menghimpun msukan dan rekomendasi dari validator terhadap media yang dikembangkan. Proses penilaian tersebut dilaksanakan oleh seorang dosen yang berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

c. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu berfungsi untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan mampu berkomunikasi secara efektif, mudah dipahami, serta selaras dengan kemampuan berbahasa peserta didik. Selain itu, ahli bahasa melakukan penelaahan terhadap ketepatan pemilihan kata dan penyusunan kalimat, penggunaan ejaan dan tanda baca, serta kesesuaian istilah-istilah yang digunakan dalam penyajian materi agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.

3.3.2 Pengujian Eksternal

a. Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan setelah tahap uji coba produk dilaksanakan. Instrumen kuesioner ini digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu mendukung aspek kepraktisan dalam proses pembelajaran, serta untuk mengetahui pandangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tersebut. Melalui angket ini, peneliti mengharapkan umpan balik dan rekomendasi dari guru sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih optimal digunakan di kelas.

b. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa juga diberikan setelah media diujicobakan. Tujuan angket ini adalah untuk menggali tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk mendukung aspek kepraktisan, sehingga dapat diketahui tingkat penerimaan dan daya tarik media tersebut bagi peserta didik.

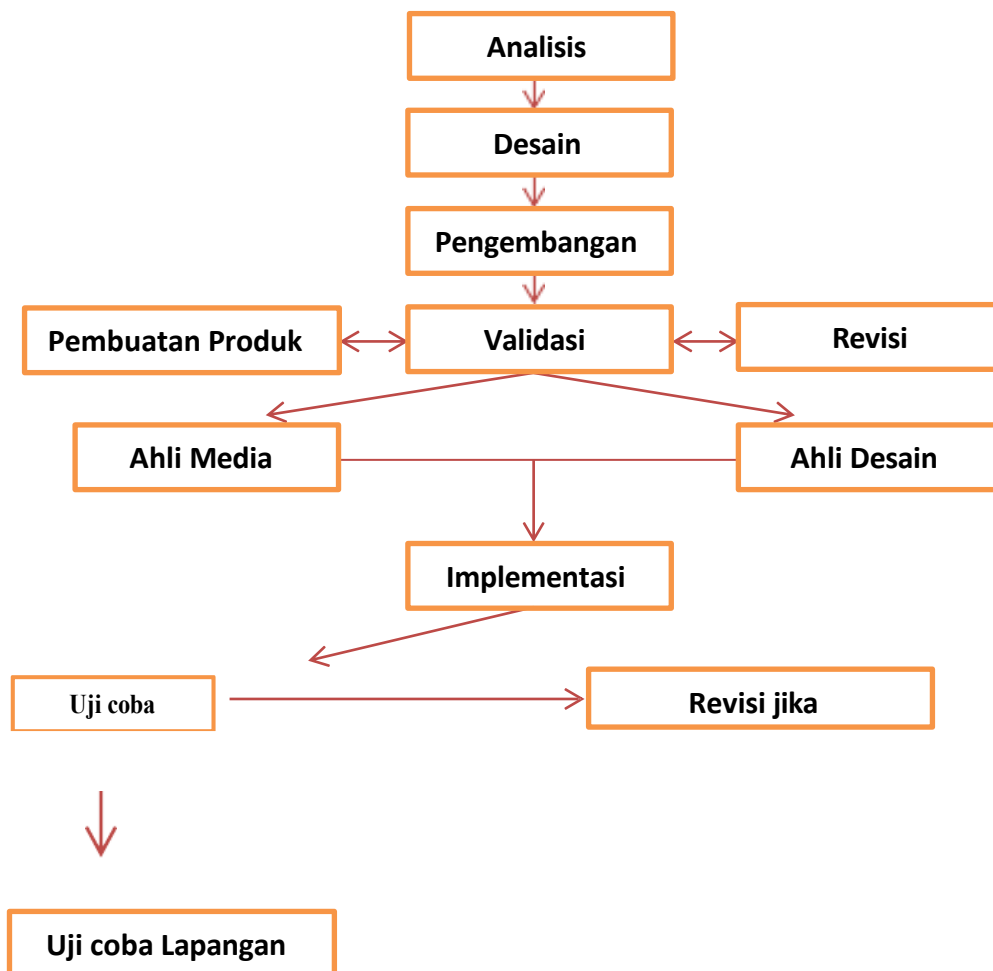
c. Angket Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar siswa diberikan setelah media diujicobakan kepada peserta didik. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui kondisi psikologis siswa yang tercermin melalui tingkat ketertarikan, perhatian, dan rasa senang selama proses pembelajaran yang memanfaatkan media Ular Tangga Berbantuan Kartu. Melalui angket tersebut, dapat diperoleh gambaran mengenai tingkat penerimaan siswa serta daya tarik media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar.

3.4 Tahap Pengembangan Produk

3.4.1 Pembuatan Produk

Penelitian pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) yang diterapkan sesuai kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi. Adapun prosedur pelaksanaannya sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan

Untuk mengetahui gambaran yang lebih jelas mengenai tahapan dalam prosedur pengembangan, penjelasan setiap langkah dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan analisis terhadap berbagai aspek penting, mulai dari kebutuhan, materi, hingga karakteristik peserta didik. Penjelasan analisis yang dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui analisis ini, peneliti memperoleh gambaran mengenai kondisi nyata di lapangan, harapan pembelajaran, serta alternatif solusi yang menjadi dasar dalam pengembangan media.

b. Analisis materi

Analisis materi bertujuan untuk mengetahui struktur dan karakteristik materi yang sedang diterapkan pada satuan pendidikan tersebut. Tahap ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran tetap selaras dengan tujuan pembelajaran serta efektif dalam membantu pemahaman siswa.

c. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk memahami perilaku, kebutuhan, dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran. Hasil pengamatan ini membantu peneliti agar media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan mendukung proses belajar yang lebih optimal.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan proses penyusunan konsep media berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran

Ular Tangga Berbantuan Kartu yang dapat digunakan secara efektif. Peneliti menentukan komponen-komponen yang diperlukan, seperti aplikasi pendukung seperti canva dan beberapa platform lainnya, serta mengumpulkan referensi untuk memastikan media benar-benar relevan sebagai alat bantu pembelajaran.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses perwujudan desain ke dalam bentuk media yang konkret. Meskipun rancangan awal telah dibuat sebelumnya, media ini tetap melalui evaluasi berkelanjutan hingga menghasilkan produk yang efektif. Tahapan dalam proses pengembangan meliputi:

a. Pembuatan Produk

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media Ular Tangga Berbantuan Kartu pada proses pembelajaran. Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada buku siswa.

b. Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Validasi dilakukan oleh pakar media, materi dan bahasa. Masukan dan rekomendasi dari para validator digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan produk, sehingga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lanjutan.

c. Revisi Produk

Apabila hasil validasi menunjukkan adanya kekurangan, peneliti melakukan revisi sesuai saran para ahli agar media layak untuk diujicobakan. Setelah mendapatkan nilai yang baik, produk dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan di sekolah SDN 101743 Hamparan Perak sebagai uji coba lapangan. Pada tahap ini, peneliti mencatat respon siswa dan guru serta mengidentifikasi kekurangan maupun tantangan selama penggunaan media. Kuesioner dibagikan untuk memperoleh umpan balik mengenai efektivitas media Ular Tangga Berbantuan Kartu. Jika diperlukan, revisi lanjutan dilakukan berdasarkan saran guru dan peserta didik.

a. Uji Coba Kelompok Kecil / Uji Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan setelah revisi awal produk. Uji ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan mengevaluasi keberhasilan media. Kegiatan ini melibatkan 26 siswa kelas V SDN 101743 Hamparan Perak.

b. Penilaian oleh Guru

Setelah uji coba pada siswa, media dievaluasi oleh guru untuk menilai tingkat kepraktisan dalam pengajaran.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dari rangkaian pengembangan. Evaluasi dalam penelitian ini difokuskan pada perbaikan produk pasca uji coba kelompok kecil. Mengingat keterbatasan waktu, sumber daya, dan anggaran, penelitian dibatasi hingga tahap implementasi dan revisi setelah uji coba terbatas.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Pada tahap pelaksanaan penelitian, proses dimulai dengan observasi lapangan untuk memperoleh gambaran nyata terkait kondisi pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyusun media berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan peserta didik kelas V SDN 101743 Hamparan Perak. Setelah produk awal selesai, dilakukan uji

kelayakan melalui validasi oleh pakar media, pakar materi dan pakar bahasa, kemudian dilanjutkan dengan pengujian kepraktisan yang melibatkan guru dan peserta didik. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu.

Pengujian lapangan bertujuan memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas lebih baik dibandingkan sebelumnya. Melalui pengujian ini, peneliti dapat menilai kesesuaian media terhadap karakteristik peserta didik di kelas. Uji coba dilakukan satu kali melalui uji lapangan berskala besar, yang melibatkan proses validasi oleh para ahli media, materi dan bahasa. Masukan dan rekomendasi para validator menjadi dasar yang sangat berharga dalam perbaikan dan penyempurnaan media. Revisi produk dilakukan setelah peneliti menerima saran dari pakar sehingga media siap digunakan pada tahap uji coba lapangan berikutnya.

3.5 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu November hingga Januari tahun ajaran 2025/2026. Rencana pelaksanaan kegiatan disusun dalam bentuk tabel jadwal penelitian.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran sebagai produk utama. Media yang dikembangkan berupa Media Ular Tangga Berbantuan Kartu dan dirancang dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Produk media ajar tersebut telah melalui proses validasi oleh dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang materi dan pengembangan media pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak, Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu diujicobakan pada kelompok kecil yang melibatkan 26 peserta didik kelas V di SDN 101743 Hampan Perak. Pengembangan media ini mengacu pada tahapan model ADDIE, yang mencakup lima fase utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap implementasi. Pembatasan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, sumber daya, dan biaya yang tersedia. Meskipun demikian, penelitian pengembangan ini tetap menghasilkan beberapa temuan penting sebagai hasil dari pelaksanaan tahapan tersebut:

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi di SDN 101743 Hamparan Perak pada kelas V. Peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas serta melakukan pengamatan terhadap perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa temuan, di antaranya pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, serta penggunaan media pembelajaran yang cenderung terbatas dan kurang inovatif.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V untuk menggali permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih tergolong terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya fokus Sebagian peserta didik dan kecenderungan mereka kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan temuan dari kegiatan observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pembaruan berupa media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

b. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, peneliti menelaah karakteristik materi yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik Bumi dan Peristiwa Alam. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu selaras dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Analisis Peserta Didik

Setelah mempelajari karakteristik peserta didik kelas V SDN 101743 Hampan Perak, peneliti menemukan sejumlah temuan selama proses observasi pembelajaran berlangsung. Salah satu temuan utama menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan cenderung kurang memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hasil analisis tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif agar mampu meningkatkan fokus serta keterlibatan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahapan berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan media pembelajaran, yaitu:

a. Pengumpulan Referensi

Peneliti mengumpulkan berbagai gambar, pertanyaan, serta template desain sebagai pelengkap media pembelajaran, sekaligus menyusun materi ajar yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku dan internet. Materi, soal, dan ilustrasi tersebut kemudian digunakan sebagai penyajian konten dalam

Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu, dengan tujuan menciptakan daya tarik visual dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

b. Pembuatan Modul

Penyusunan modul ajar dilakukan dengan mengacu pada tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, konsep utama, serta kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan pembelajaran.

c. Perancangan Desain Produk

Tahapan penyusunan produk pada fase ini mencakup perancangan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan struktur permainan ular tangga. Selanjutnya dikembangkan lebih lanjut melalui beberapa langkah sebagai berikut:

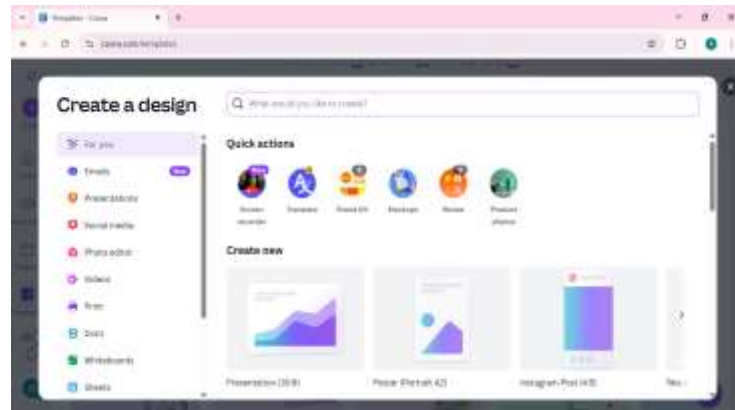
- **Proses Pembuatan Ular Tangga**

a) Menyiapkan aplikasi Canva sebagai sarana perancangan media ular tangga.



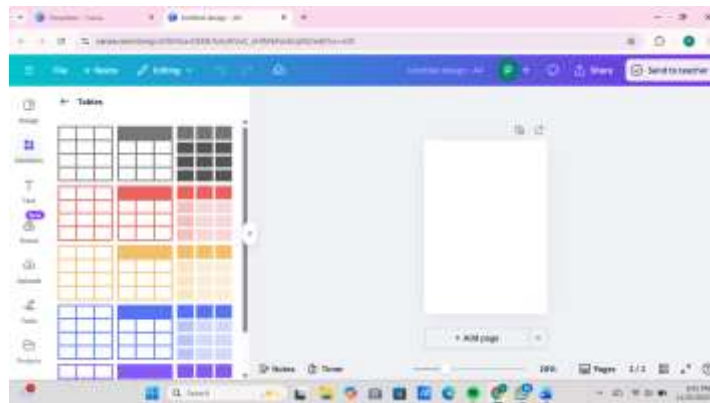
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Canva

b) Menentukan ukuran page/kertas design.



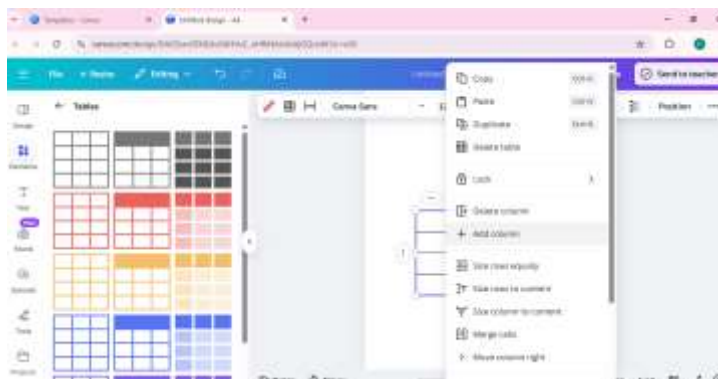
Gambar 4. 2 Tampilan Menentukan Ukuran Kertas

c) Menentukan bentuk tabel yang akan digunakan.



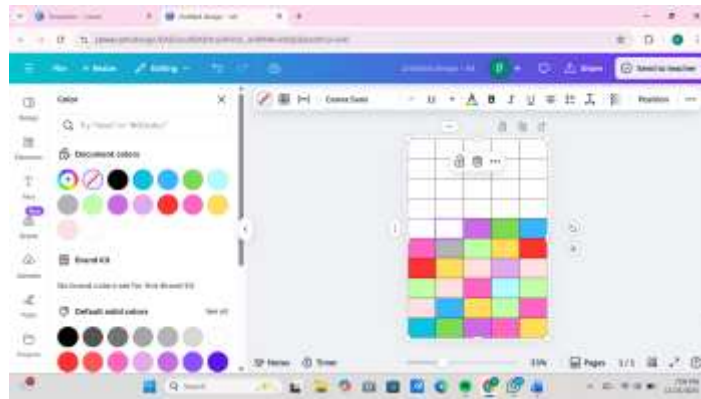
Gambar 4. 3 Menentukan Bentuk Tabel / Kotak

d) Menambahkan baris dan kolom tabel yang akan digunakan.



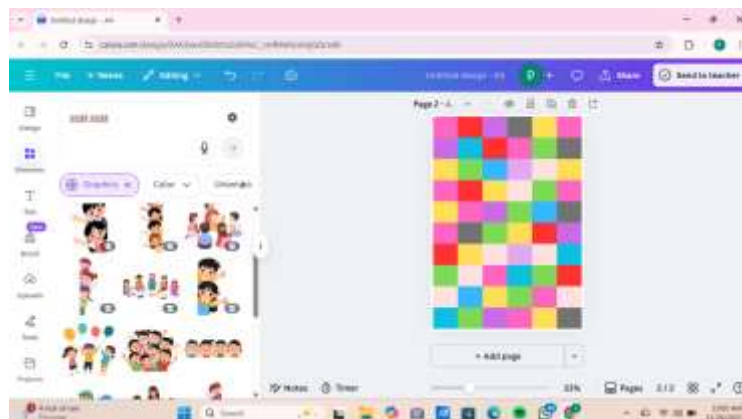
Gambar 4. 4 Menambahkan Baris dan Kolom Tabel

e) Mewarnai setiap kotak dengan warna yang berbeda.



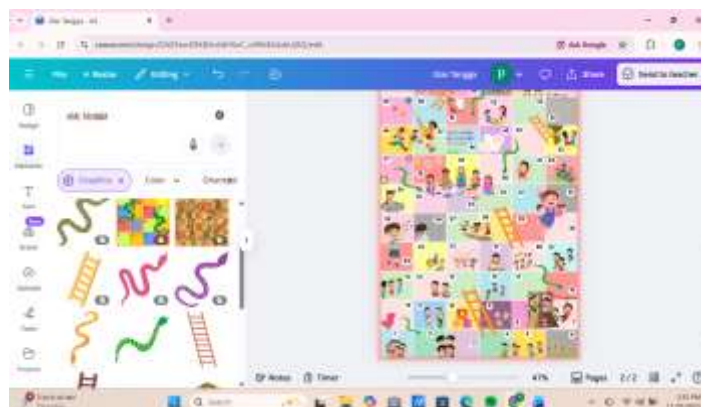
Gambar 4.5 Tampilan Menentukan Warna Pada Setiap Kotak

f) Menentukan ilustrasi “manusia”.



Gambar 4.6 Tampilan Menentukan Ilustrasi

g) Menambahkan ilustrasi “ular & tangga”.



Gambar 4.7 Tampilan Menentukan Ilustrasi Ular & Tangga

h) Membuat angka disetiap kotak.



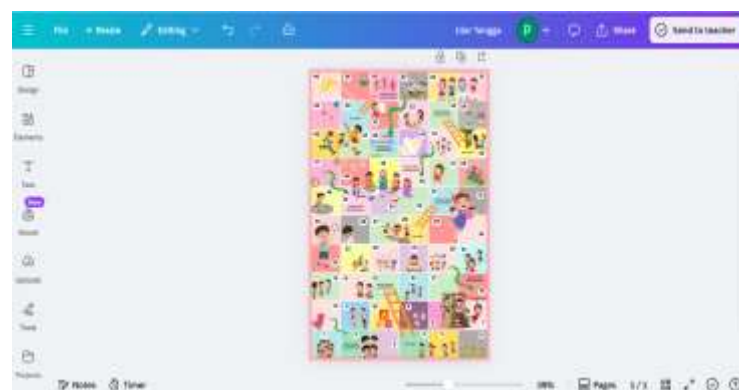
Gambar 4. 8 Tampilan Angka Pada Setiap Kotak

i) Menambahkan teks saat mendapatkan “turun ular” ataupun “naik tangga”.



Gambar 4. 9 Tampilan Menentukan Teks Pada Kotak

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



Gambar 4. 10 Tampilan File yang Akan Diunduh

k) Kemudian desain ular tangga tersebut dicetak dalam bentuk benner dan akan dilanjutkan proses validasi oleh validator dan untuk diujicobakan pada kelompok kecil.

- **Proses Pembuatan Kartu**

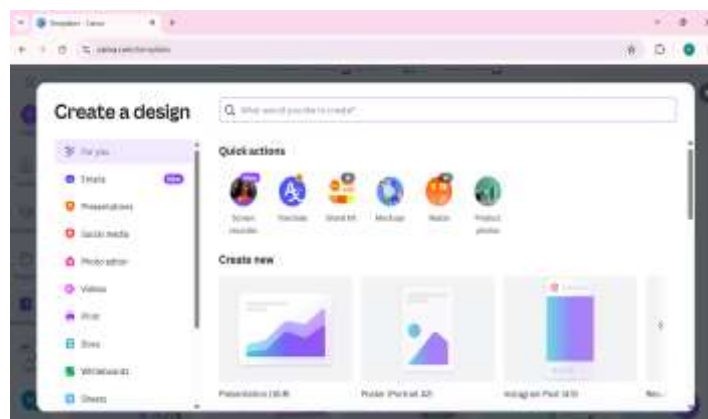
a) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dibentuk dalam bentuk soal yang akan dibuat ke bentuk kartu.

b) Menyiapkan aplikasi Canva sebagai sarana perancangan media ular tangga.



Gambar 4. 11 Tampilan Awal Canva

c) Menentukan ukuran page/kertas design.



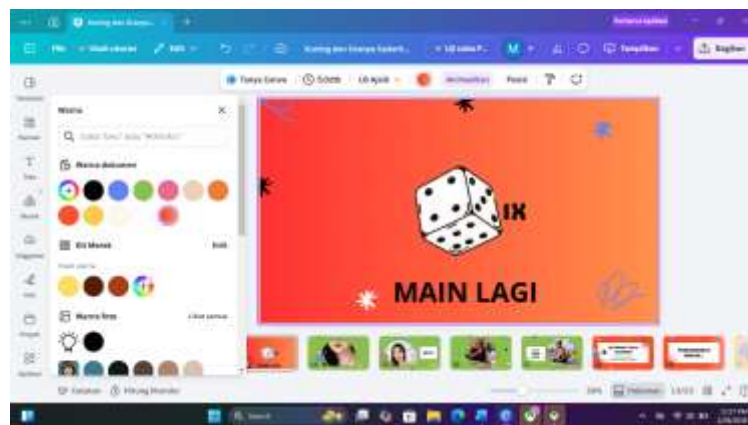
Gambar 4. 12 Tampilan Menentukan Ukuran Kertas

d) Kartu pertanyaan: menentukan template dan beri tulisan beserta warna.



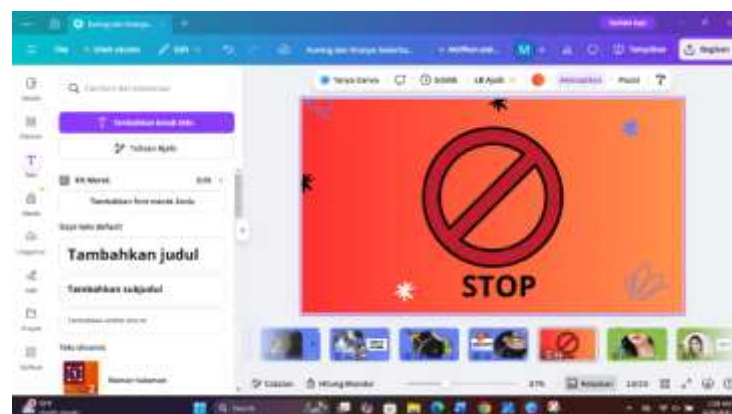
Gambar 4. 13 Menentukan Template dan Warna

e) Kartu keberuntungan: menentukan template, beri tulisan beserta gambar.



Gambar 4. 14 Menentukan Template & Gambar

f) Kartu aksi: menentukan template, beri tulisan beserta gambar.





Gambar 4. 15 Menentukan Template & Gambar

- g) Setelah selesai mendesain, desain kartu dapat diunduh dengan jenis file yang dibutuhkan.
- h) Kemudian desain kartu dicetak dengan dalam bentuk kartu pada umumnya yang terbuat dari bahan kertas A3.

d. Pembuatan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket penilaian kelayakan produk pada media pembelajaran. Sumber data dalam penilaian tersebut melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru, serta peserta didik sebagai responden.

3. Tahap Pengembangan

Pada dasarnya, pengembangan permainan ular tangga pada materi Bumi dan Peristiwa Alam terinspirasi dari permainan ular tangga pada umumnya. Namun, dalam proses pengembangannya, peneliti merancang media ular tangga dengan konsep yang berbeda dari bentuk permainan pada umumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan rancangan permainan dengan mengidentifikasi tema, gambar, kartu untuk soal, kartu aksi, kartu keberuntungan serta dadu yang akan digunakan dalam media pembelajaran.

a. Tahapan Pembuatan Produk

Setelah tahap perancangan desain media selesai, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan, yaitu merealisasikan desain ular tangga yang telah disusun menjadi media pembelajaran yang siap digunakan. Berikut ini disajikan hasil Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu.

Tabel 4. 1 Hasil Pengembangan Produk



No.	Media yang dikembangkan	Gambar
1.	Desain Ular Tangga	
2.	Desain Kartu	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="767 1435 1066 1464">• Kartu Pertanyaan 

- **Kartu Aksi**



- **Kartu Keberuntungan**



3.	Dadu	
4.	Pion	

b. Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa

Validasi dilakukan oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang materi, bahasa dan media pembelajaran untuk menilai tingkat kevalidan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu serta memperoleh masukan dan rekomendasi perbaikan dari para validator. Setelah proses validasi selesai,

media akan diuji kelayakannya. Berikut hasil penilaian angket yang diberikan oleh para validator:

a) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk menilai desain Media Ular Tangga Berbantuan Kartu serta memperoleh saran dan masukan dari validator terkaait tampilan dan kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian media ini dilakukan oleh Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd. adapun hasil evaluasi media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd	40	40	100%	Sangat Valid

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

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

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor sebesar **100%**, dengan kategori "**sangat valid**". Dengan capaian tersebut, media pembelajaran ini dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi dilakukan untuk menilai tingkat keakurat dan kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga, sekaligus memperoleh kritik dan saran dari validator terkait materi IPAS tentang Bumi dan Peristiwa Alam. Dalam penelitian ini, validasi materi dilakukan oleh Indah Pratiwi S.Pd,M.Pd. Ringkasan hasil penilaian materi tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd	48	50	96%	Sangat Valid

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

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, materi pembelajaran memperoleh skor sebesar **96%**, dengan kategori “**sangat valid**”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan dinilai tepat dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian oleh ahli bahasa dilakukan untuk mengevaluasi ketepatan penggunaan bahasa dalam proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran ular tangga, sekaligus memberikan saran dan masukan dari validator terkait aspek kebahasaan. Dalam penelitian ini, validasi bahasa dilakukan oleh Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd Ringkasan hasil penilaian bahasa tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd	44	45	98%	Sangat Valid

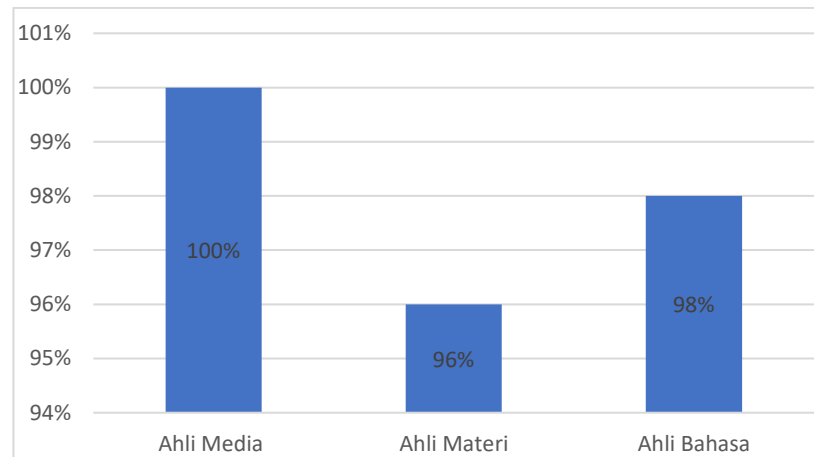
Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

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

$$P = \frac{44}{45} \times 100\%$$

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

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, ketepatan penggunaan bahasa memperoleh skor sebesar **98%**, dengan kategori "**sangat valid**". Dengan capaian tersebut, ketepatan penggunaan bahasa ini dapat dinyatakan tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4. 16 Hasil Rekap Kevalidan

4. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahap validasi, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba lapangan dengan melibatkan guru dan peserta didik untuk menilai tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Hasil uji coba yang dilakukan bersama guru dan 26 peserta didik kelas V di SDN 101743 Hamparan Perak menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor dengan kategori sangat mudah digunakan serta tidak memerlukan perbaikan.

Dengan demikian, pengembangan media ini dapat dinyatakan berhasil karena telah mencapai tujuan penelitian berdasarkan respons positif dari guru dan dipahami oleh peserta didik.

a. Data Hasil Penilaian Respon Guru dan Siswa

Hasil evaluasi berdasarkan tanggapan guru kelas V SDN 101743 Hamparan Perak, yaitu Ibu L. Silalahi, S.Pd. menunjukkan bahwa Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu memperoleh presentase penilaian sebesar **92%** dengan kategori **“sangat praktis”**.

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu membantu meningkatkan hasil belajar serta pemahaman konsep peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan Media Ajar Ular Tangga pada materi Bumi dan Peristiwa Alam. Adapun hasil penilaian dari guru disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Respon Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
L. Silalahi S.Pd	69	75	92%	Sangat Praktis

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

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

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

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

Penulis juga melakukan uji kepraktisan media pembelajaran kepada 26 siswa kelas V SDN 101743 Hamparan Perak. Hasil analisis uji kepraktisan yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Respon Siswa

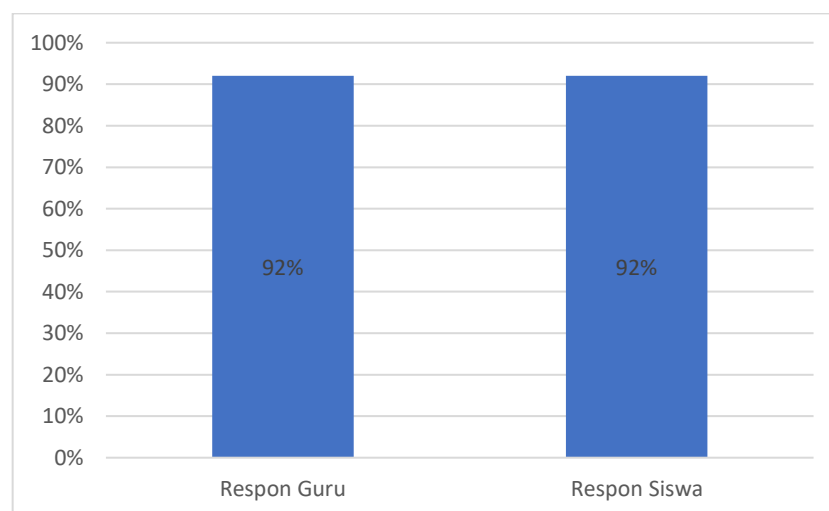
Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
Siswa Kelas V	1.797	1.950	92%	Sangat Praktis

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

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

$$P = \frac{1.797}{1.950} \times 100\% = 92\% \text{ (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari peserta didik selama pelaksanaan uji coba, Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu memperoleh presentase sebesar 92% dengan kategori *sangat praktis*. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada grafik tersebut.

**Gambar 4. 17 Hasil Rekap Nilai Kepraktisan**

b. Data Hasil Penilaian Minat Belajar Siswa

Hasil evaluasi berdasarkan tanggapan siswa kelas V SDN 101743 Hambaran Perak, menunjukkan bahwa penilaian terhadap minat belajar siswa dalam penggunaan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu memperoleh presentase sebesar 89% dengan kategori *sangat tinggi*. Hasil tersebut diperkuat oleh respon peserta didik yang menunjukkan bahwa Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa pencapaian proses belajar pada materi Bumi dan Peristiwa Alam sangat dipengaruhi oleh penerapan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu. Adapun hasil penilaian sebagai berikut:

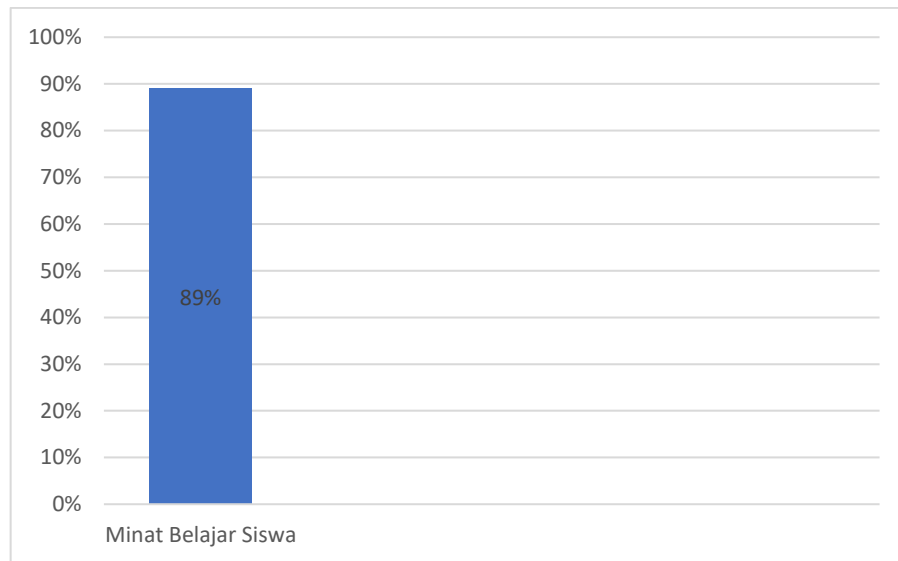
Tabel 4. 7 Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	presentase	Kriteria
Siswa Kelas V	1.742	1.950	89%	Sangat Tinggi

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

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

$$P = \frac{1.742}{1.950} \times 100\% = \mathbf{89\% \text{ (Sangat Tinggi)}}$$



Gambar 4. 18 Hasil Rekap Nilai Minat Belajar Siswa

4.2 Pembahasan

Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu merupakan produk yang dikembangkan melalui tahapan yang sistematis dengan mengacu pada model ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini pada dasarnya menjadi pedoman dalam proses perancangan pembelajaran. Namun, karena adanya keterbatasan waktu dalam penelitian ini, pengembangan hanya dilakukan sampai pada tahap implementasi. Setelah tahap tersebut selesai, media yang telah dirancang, kemudian diuji kelayakannya untuk memastikan kualitas dan kesesuaiannya dalam pembelajaran.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di kelas V SDN 101743 Hampan Perak. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut berdampak

pada rendahnya minat belajar dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Analisis materi difokuskan pada topik Bumi dan Peristiwa Alam dalam mata pelajaran IPAS. Materi dianalisis agar selaras dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas V. Sementara itu, analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa memerlukan media yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan fokus belajar. Oleh karena itu, pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang konsep media secara visual dan sistematis, mulai dari penyusunan tata letak papan permainan, kartu soal, kartu aksi, kartu keberuntungan dan aturan permainan, hingga penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi, angket respon dan angket minat belajar siswa. Media dirancang agar menarik secara visual, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain itu, penyusunan soal dan pada kartu disesuaikan dengan indikator pencapaian tujuan pembelajaran IPAS agar media tidak hanya bersifat permainan, tetapi juga edukatif.

3. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi desain menjadi produk nyata berupa Media Ular Tangga Berbantuan Kartu. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan uji validitas oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa:

- Validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori *sangat valid*. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek tampilan, desain dan kelayakan penggunaan, media dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran.
- Validasi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori *sangat valid*. Artinya, isi materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, hanya saja ada penambahan saran pada saat dilakukannya validasi materi yaitu penambahan gambar pada materi.
- Validasi oleh ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 98% dengan kategori *sangat valid*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan kaidah kebahasaan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu dinyatakan sangat valid dan layak untuk diuji cobakan pada tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan yang melibatkan 26 siswa kelas V dan guru di SDN 101743 Hamparan Perak. Pada tahap ini, peneliti menilai tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa:

- Respon guru memperoleh presentase sebesar 92% dengan kategori *sangat praktis*. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu proses pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- Respon siswa memperoleh presentase sebesar 92% dengan kategori *sangat praktis*. Siswa menunjukkan antusiasme, ketertarikan, serta partisipasi aktif selama menggunakan media tersebut.

Presentase kepraktisan yang berada pada rentang 81-100% mengindikasikan bahwa media memenuhi standar kepraktisan dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini diperoleh bahwa hasil tingkat minat belajar siswa mencapai presentase 89% dengan kategori *sangat tinggi*. Dan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan terbukti meningkatkan minat belajar siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang telah dikembangkan cocok untuk diterapkan pada siswa kelas V SDN 101743 Hampan Perak. Dan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik, karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa, perhatian yang lebih fokus, siswa merasa lebih senang, termotivasi, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu di kelas V SDN 101743 Hamparan Perak, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media ini dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Tahap pertama adalah analisis, yang mencakup penelaahan terhadap kebutuhan pembelajaran, kesesuaian materi, serta karakteristik peserta didik. Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep media dengan mengumpulkan berbagai referensi yang mendukung. Perancangan ini difokuskan pada penyusunan alur permainan, desain kartu, serta integrasi materi pembelajaran ke dalam permainan ular tangga secara sistematis.

Tahap pengembangan kemudian dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk nyata berupa Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu, kemudian di validasi oleh para ahli. Yang terakhir tahap implementasi yaitu uji kepraktisan pada media.

2. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi dari ahli media memperoleh skor “40” dengan presentase 100% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi dari ahli materi memperoleh skor “48” dengan presentase 96% yang berada pada kategori sangat valid. Sementara itu, validasi bahasa memperoleh skor “44” dengan presentase 98% yang menunjukkan bahwa

penggunaan bahasa dalam media ini sangat valid dan sesuai untuk peserta didik kelas V.

3. Dari aspek kepraktisan, hasil respons guru terhadap media menunjukkan presentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Respons peserta didik juga menunjukkan presentase yang sama, yaitu 92% yang mengindikasikan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik dalam pembelajaran. Hal ini juga terlihat dari hasil angket minat belajar yang memperoleh presentase sebesar 89% dengan kategori sangat tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah: diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, seperti media ular tangga berbantuan kartu, dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai. Selain itu, sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
2. Bagi Guru: disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media ular tangga berbantuan kartu dapat dijadikan alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi Siswa: diharapkan dapat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, khususnya ketika menggunakan media pembelajaran

yang bersifat permainan edukatif. Dengan keterlibatan aktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat belajar mereka.

4. Bagi Penulis: diharapkan dapat terus mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif di masa mendatang. Selain itu, penulis juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai pengalaman dan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.
5. Bagi Peneliti selanjutnya: disarankan untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, materi pembelajaran, maupun tahap pengembangan hingga tahap evaluasi secara menyeluruh. Selain itu, penelitian juga dapat dikombinasikan dengan model atau media pembelajaran lain agar memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Agustin, M. et al. (2025). Literatur review: Hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(02 SE-Vol 14 No 02 (JPTE Agustus 2025)), 113–118.
- Allo, M. L., Situru, R. S., & Ramopoly, I. H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Numerasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango'. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 3424–3433.
- Alvin, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah At Taqwa Bondowoso*.
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Anggraini, M., Amrulloh, H., & Aisyah, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Card Sort Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II SD N 2 Restu Baru. *Al-Manar : Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 14, 143–157.
- Annam, S., Supriyono, S., & Rizkia Pangestika, R. (2021). Efektivitas Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 1(1), 128–142. <https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.89>
- Arif, Nur, M., Parawansyah, Isya, M., Huda, Haikal, F., & Zulfahmi, Nofan, M. (2025). Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Awalluddin, M. A., & Nadlif, A. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 11481–11489. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9481>
- Ayu, Wi. S. M., & Sholikhah, O. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips

- Materi Sifat Cahaya Kelas V Sd. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(9), 3031–5220. http://repository.iainbengkulu.ac.id/7124/1/SKRIPSI_INDAH_RATNA.pdf
- Azura, R. (2022). Jurnal Riset Ilmiah. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18. <https://manggalajournal.org/index.php/SINERGI/article/view/1218/1479>
- Bao Wea, Ancelina, D. (2024). (*JCPA*). 3, 1240–1249.
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dasar, S., Ilmu, P., Alam, P., Sosial, D. A. N., & Ii, D. I. K. (2025). *Jr-Pgsd : Jurnal Rinjani Pendidikan Guru Analisis Minat Dan Hambatan Siswa Dalam Proses*. 3(3), 401–405.
- Dewi, N. M. A. P., I Komang Ngurah Wiyasa, & Gusti Ngurah Sastra Agustika. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(3), 314–321. <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i3.60239>
- Dhoka, F. A., Awe, E. Y., Qondias, D., & Sayangan, Y. V. (2025). Efektivitas Media Permainan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Literasi Membaca dalam Pembelajaran Awal Siswa SD Kelas I. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5), 6. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.6>
- Dini, E. S. (2025). *Elsa septian dini nim: 21591064*.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Djaguna, F., Shorihatul, Syah, I., Mendrofa, A., Ade, Sutisna, J., Apdoludin, Fatimah, Zahro, A., Nurbaya, Azwar, I., Supriyadi, E., Nurhani, Ledy, M., Lessy, Y., Gullyt, Papingka, K., & Saleh, K. (2024). *Pengantar Pendidikan*. 25–93. https://www.researchgate.net/publication/380973679_PENGANTAR_PENDIDIKAN
- 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.
- Fadilah, N., Misbahudholam AR, M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Fatihah, A. R., & Juliastuti, J. (2023). Pengaruh Variasi Mengajar Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 4(2), 17–28.

<https://doi.org/10.33853/jm2pi.v4i2.655>

- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 977–982. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9270>
- Fitriani, C. D., & Insani, N. H. (2024). The Effectiveness of Game Based Learning Utilizing Snakes and Ladders Media on Javanese Script Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 406–414. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.78934>
- Gustina, Z., Husnayayin, A., Eka, D., & Dewi, C. (2024). Karakteristik, Langkah-Langkah, Research And Development, Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 490–501.
- Habibah, Syahla, D. (2025). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU GAMBAR DAN HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 (STUDI LITERATUR) Syahla. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 256–265.
- Hamiyetun, N., Faizah, R., & Faizah, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Jigsaw Terhadap Kemampuan Analisis Materi Pendidikan Islam Siswa Kelas VIII SMP Plus Munirul Arifin Nw Praya Ta 2023/2024. 4(2), 40–50.
- Hamsah, K. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas Iii Sdit Al-Hikmah Palopo. 37–40.
- Handayani, S., Astuti, T., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Media Ular Tangga Berbasis PBL pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 15(3), 849. <https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.73227>
- Hapsari, M. P., Sumari, S., & Fitriyah, I. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 3(8), 1. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>
- Hardiani, & M. (2026). Pengembangan Media Kartu Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD/MI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 11(1), 137–149.
- Hawari, M. F. A., Istiqomah, T. I., & Bakar, M. Y. A. (2024). Tujuan Pendidikan dalam Perspektif Islam. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology and Educational Research*, 1(3), 1109. <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/mister/article/view/1818>
- Herliana, D. D., Riskiyana, N., & Zakkiyah. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Game Ular Tangga. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 560–567.
- Hidayati, R., Yuliani, H., & Nastiti, L. R. (2024). Penggunaan Media Kartu Dalam Hafalan Surah-Surah Pendek Di TK/TPA Aqidah Palangka Raya. *Mestaka: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 267–273. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v3i3.347>
- Indriani, L., Bunga Lathifa, D., & Sari, M. (2025). Pengembangan Media

- Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Ular Tangga Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 714–717. <https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/406/407>
- Ipa Hafsiah Yakin. (2023). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal EQUILIBRIUM*, 5(January), 1–7.
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3958>
- Karomah, devita., D. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 1–12.
- Khoiriyah, A. (2025). Perancangan e-Book Pencegahan Kecelakaan di Ruas Jalan Tol Surabaya Mojokerto. *Barik*, 7(1), 83–97. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v7i1.65873>
- Lestari, T.T., & Hasibuan, A. (2025). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V UPT SDN 065012 MEDAN TUNTUNGAN T.A 2024/2025. *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 221–228.
- Lestari Aditya, N. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Cerdas Membaca Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *PGSD*, 12(10), 153–164. Pengembangan, Media Ular Tangga Cerdas Membaca, Keterampilan Membaca Permulaan Membaca Kata
- Listiqowati, I., Umar, W. M., Alim Saputra, I., & Putu Raditya Eka Permana, I. (2025). E (2025) Snakes and Ladders Game Media Development For. *Geography Learning. GeoEco*, 11(2), 269–286. <https://doi.org/10.20961/ge.v11i2.95926><https://jurnal.uns.ac.id/GeoEco/article/view/95926>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. 3, 312–325.
- Media, P., Quizizz, P., Sumber, S., Dalam, B., Amirudin, N., Gresik, U. M., Belajar, S., Belajar, M., & Islam, P. A. (2025). *TADARUS : Jurnal Pendidikan Islam*. 14(1), 25–40.
- Meti, S., Amat, H., Ahmad, M., Aditya, R., & Ahmad, S. (2025). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Dalam Pemahaman Materi Warisan Budaya Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPS di SDN Ciwedus 2*. 10(September), 273–280.
- Moch Hari Purwiantoro, Tinuk Agustin, Abdullah, R. W., & Mochammad Luthfi Rahmadi. (2024). Strategi MOOC untuk Meningkatkan Potensi Bakat Masyarakat dalam Pendidikan Ilmu Komputer dengan ADDIE dan Design

- Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 15(3), 87–94. <https://doi.org/10.36982/jiig.v15i3.4742>
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Mujtahidin Samsul, Hardianti Farlina, & Rachman Sry Anita. (2024). Berajah Journal PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA DINI IMPROVING NUMERATION SKILLS THROUGH SNAKES LADDER GAMES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION. *Berajah Journal*, 4(3), 503–510. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.342>
- Musdalifah, siti . dkk. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35–43.
- Muslem. (2024). Jurnal pendidikan nusantara. 2024, Vol. 9(Vol. 9 No. 1 (2024): Jurnal Pendidikan Nusantara), 16. <https://journal.sepercenter.org/index.php/jpn/article/view/12/10>
- Mutmainnah, S., Lubis, R., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Percut Sei Tuan, K., & Deli Serdang, K. (2025). Publikasi Ilmu Pendidikan. *Bahasa Dan Matematika*, 3(2). <https://journal.ariipi.or.id/index.php/Arjuna>
- Najwa Ammara Jauza, & Meyniar Albina. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1403–14057. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14744>
- Nathasya, H. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN: JENIS DAN TEKNIK PEMILIHAN DALAM PEMBELAJARAN PAI. *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 3(2), 89–102.
- Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Khadijah, S., Husna, N., Aulia, Z., Nugraha, R. G., Indonesia, P., Info, A., Of, V., Tunggal, B., Comic, D., & Media, L. (2024). *Pengembangan Komik Digital Tentang Bhinneka*. 18(2), 285–297.
- Nurlaelasari, F., Anjarini, T., & Suyoto. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV DI SD NEGERI KEBURUSAn. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(1), 212–224.
- Nurroin, K., & Jamhuri, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Aqidah Akhlaq Di MI Darut Taqwa

- Pasuruan. *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 2(3), 231–243. <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/ALJSI/article/view/469>
- Okpatrioka. (2023). Innovative Research And Development (R&D) in Education. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Organ, S., Manusia, T., & Sdit, K. V. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Qr-Code Pada Mata Pelajaran Ipa Materi*. 5(3), 2912–2922.
- Patta, R., Eka Putri A, S., Nurfadillah, Z., & Abstrak, A. I. (2024). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Upt Sdn 14 Tarawang Kabupaten Jeneponto*. 2(2), 3025–6968. <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek>
- Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI Pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286–2294. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2802>
- Purwanti, E., Winarti, E., Haryuni, S., & Agnes, Y. L. N. (2024). Jurnal Mahasiswa Kesehatan. *Jurnal Mahasiswa Kesehatan*, 5(2), 136–145.
- Putra1, A. D., Murniati2, S., & Yusradinafi3. (2023). Jurnal cerdas sifa pendidikan. *Keterampilan Teknik Dasar Passing Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Pada Sekolah Menengah Pertama*, 12, 13–21.
- Putri, S. M., & Setiawaty, R. (2024). *Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar Permainan Ular Tangga merupakan media pembelajaran berbasis tradisional*. 3.
- Rahmadani, P., Nursyami, & Munawir, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Question Card (Kartu Pertanyaan) Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islam Datok Sulaiman Palopo. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1824–1834.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Rahman, T., Suhana, R. A., Sianturi, R., Purwati, P., & Iskandar, B. (2024). pengembangan media kartu “three in one” (3IN1) untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 41–54.
- Rahmawati, V. (2025). Jurnal Dinamika Pendidikan. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, 6(1), 46.
- Rahmi. (2021). Bab I Pendahuluan *ي. خ حص*. *Galang Tanjung*, 2504, 1–9.
- Ramadhan, A., Astriyani, A., & Rosiyanti, H. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Ulatika Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 97. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.97-108>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>
- Rosdiana, A., Lestari, A., Halimah, M., Sri Sutarti, N., Novianti Yusuf, R., & Tinggi Ilmu Tarbiyah Rakeyan Santang Karawang, S. (2024). Peningkatan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Powerpoint. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 213–227.
- Rustam, F. (2025). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 8 PALOPO EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN.*
- Sa'adah, A.N.F., & Ruja, I. N. (2025). *JIIPSI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 5(2), 214–224.
- Sa'adah. (2025). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1868–1880. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, P. P., Novia, T., Hamidah, H., & ... (2025). Pembelajaran Model Gamifikasi Berbasis Ular Tangga untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Minat Belajar. ... *Matematika*, 675–684. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/8171%0Ahttp://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/download/8171/3020>
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Insiru PAI*, 7(2), 438–449.
- Seminar, P. I., Education, I., Volume, P., Pengembangan, D., & Education, P. (2022). *ISSN 2829-047X Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace Volume 2, 2022. 2*, 396–401.
- Septaria, P., & Palmizal, A. (2022). Adhe Saputra 66 JURNAL CERDAS SIFA PENDIDIKAN ISSN. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 11(2), 66–77. <https://online-journal.unja.ac.id/csp>
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Purtri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2),

244. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Setyawan, S. B., Walid, & Susilo, B. E. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 87–97. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i2.1645>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sitepu, E. N. (2021). PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sofiani, Y., Istiqomah, P. N., & Muzdalifah, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Proceeding International Conference on Lesson Study*, 1(1), 467. <https://doi.org/10.30587/icls.v1i1.7395>
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Islam, U., Palopo, N., Manusia, O. P., & Tangga, U. (2025). *MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN*. 5(3), 3037–3048.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Toharudin, M., Rizkhi, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kata pada Siswa Kelas 4 SDIT Nurul Hidayah Use of Word Card Learning Media for Grade 4 Students of SDIT Nurul Hidayah. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 56–66.
- Tri Handayani, R., Afara, L., Citra Apriliana, A., & Taofik. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Muatan IPA Materi Alat Pernapasan Pada Hewan Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 293–304. [file:///C:/Users/User/Downloads/3086-Article Text-13414-1-10-20240721 \(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/3086-Article%20Text-13414-1-10-20240721%20(2).pdf)
- Universitas, M., & Yogyakarta, T. (2025). *1, 2 1,2. 11*(September), 165–177.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widahyanti, W., & Utami, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran

- Flashcard Guna Menunjang Proses Pembelajaran Model Make a Match Untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 13. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.13>
- Widnyani, N. K. P., Suniasih, N. W., & Agetania, N. L. P. (2024). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 260–269. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80591>
- Yulita, S. R., Anfika, R., Fitriah, A., Fitriani, Y., & Lestari, E. P. (2025). *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*. 1(1), 1–11.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zubaidah, J. A., & Sodiq, S. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Teks Berita Dengan Model Game Based Learning Untuk Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Gedangan. *Bapala*, 12(2), 255–263.
- Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR

A. IDENTITAS MODUL

Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: Fase C/Kelas V
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Materi Pelajaran	: Bumi dan Peristiwa Alam
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat mengidentifikasi pengetahuan tentang planet, lingkungan sekitar, serta peristiwa alam yang pernah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Berpikir Kritis
- Mandiri
- Kreatif
- Gotong Royong
- Berkebhinekaan

D. SARANA DAN PRASARANA

- **Sarana:** Buku Siswa Kelas V
- **Prasarana:** Ruang Kelas

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta Didik Reguler kelas V

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 26 Peserta Didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Game Based Learning (GBL)
- Pendekatan : Saintifik
- Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Bermain Peran
- Media Pembelajaran : Ular Tangga Berbantuan Kartu

KOMPONEN INTI**A. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

- Peserta didik dapat mengidentifikasi kedudukan Bumi dalam tata surya, mengenal lapisan-lapisan Bumi, serta mengidentifikasi peristiwa alam yang menyebabkan perubahan permukaan Bumi.

- **ELEMEN**

- Pemahaman IPAS

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati penjelasan guru mengenai Bumi dan Peristiwa Alam, peserta didik mampu menjelaskan pengetahuan Bumi dan Peristiwa Alam.
- Dengan membaca teks materi Bumi dan Peristiwa Alam, peserta didik mampu menyebutkan kedudukan Bumi dalam tata surya
- Dengan kegiatan bermain peran ular tangga, peserta didik dapat menganalisis urutan planet dalam tata surya.

- Dengan kegiatan bermain peran ular tangga, peserta didik dapat menjelaskan contoh peristiwa alam yang mengubah permukaan Bumi

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mampu untuk memahami materi tentang kedudukan Bumi dalam tata surya, mengenal lapisan-lapisan Bumi, serta mengidentifikasi peristiwa alam yang menyebabkan perubahan permukaan Bumi.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Mengapa Bumi dapat menjadi tempat hidup bagi makhluk hidup?
- Apa yang terjadi jika alam tidak dijaga dengan baik oleh manusia?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik 2. Peserta didik menjawab salam dari guru 3. Peserta didik dan guru berdoa menurut agama kepercayaan masing-masing untuk mengawali kegiatan pembelajaran 4. Guru mengabsensi kehadiran peserta didik 5. Guru memberikan apersepsi dan pertanyaan tentang materi lalu yang sudah dipelajari 6. Peserta didik diberi <i>ice breaking</i> semangat belajar 7. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan 	10 Menit
Kegiatan Inti	Sintaks 1: Mengamati (<i>Observing</i>)	50 Menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru mengenai Bumi dan Peristiwa Alam. 	

	Sintaks 2: Menanya (<i>Questioning</i>)	
	2. Peserta didik digali pemahamannya dengan pertanyaan yang berorientasi pada masalah yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.	
	Sintaks 3: Mengumpulkan Informasi (<i>Eksperimenting</i>)	
	<p>3. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok (masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 orang). Pembagian kelompok secara heterogen</p> <p>4. Guru memfasilitasi peserta didik untuk memilih peran peserta didik dalam kelompoknya masing-masing.</p> <p>5. Guru memberikan dukungan kepada seluruh siswa untuk berperan aktif dalam kelompoknya.</p> <p>6. Guru sebelumnya menyiapkan teks materi Bumi dan Peristiwa Alam.</p> <p>7. Peserta didik diberi kesempatan untuk menghafal materi yang telah disiapkan oleh guru bersama dengan kelompoknya.</p> <p>8. Guru mengenalkan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu kepada peserta didik.</p> <p>9. Kemudian guru menjelaskan aturan permainan ular tangga kepada peserta didik.</p> <p>10. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai Bumi dan Peristiwa Alam</p> <p>11. Peserta didik bermain secara bergantian dengan anggota kelompoknya.</p>	
	Sintaks 4: Mengasosiasi (<i>Analyzing</i>)	
	12. Peserta didik mengaitkan informasi dari teks materi	

	<p>dengan kartu pertanyaan saat bermain,</p> <p>13. Guru tetap mendampingi proses permainan yang berlangsung untuk memberikan apresiasi setiap kelompok.</p> <p>14. Hasil akhir permainan akan dimenangkan oleh kelompok yang paling cepat sampai kotak <i>finish</i></p>	
Penutup	Sintaks 5: Mengomunikasikan (<i>Communicating</i>)	10 Menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. 2. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan dari hasil belajar. 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 4. Peserta didik bersama guru berdoa menurut kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Apa kegiatan yang kalian sukai dalam permainan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk materi Bumi dan Peristiwa Alam?
- Apa kegiatan yang kalian tidak sukai dalam permainan Media Ular Tangga untuk materi Bumi dan Peristiwa Alam?

G. REFLEKSI GURU

- Apakah media yang digunakan guru sudah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik?

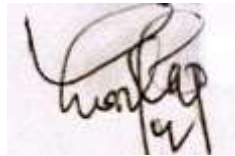
- Berapa presentase peserta didik yang terlibat aktif dalam pelaksanaan permainan ular tangga?

Medan, Februari 2026



Euriah Lamani, S.Pd

Guru Kelas



L. Silalahi, S.Pd

Peneliti



Mutiara Alya Br. Tarigan

Lampiran 2 Materi Pembelajaran

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas : V

Mata Pelajaran : IPAS

Materi Pelajaran : Bumi dan Peristiwa Alam

BUMI DAN PERISTIWA ALAM

Bumi adalah salah satu planet dalam tata surya yang menjadi tempat hidup manusia, hewan, dan tumbuhan. Bumi memiliki air, udara, tanah, dan suhu yang sesuai sehingga dapat mendukung kehidupan makhluk hidup.

Peristiwa alam adalah kejadian yang terjadi secara alami di Bumi tanpa campur tangan manusia. Peristiwa alam dapat terjadi karena kekuatan dari dalam Bumi maupun dari luar Bumi dan dapat menyebabkan perubahan pada bentuk permukaan Bumi.

Bumi dan peristiwa alam merupakan materi yang mempelajari tentang kedudukan Bumi dalam tata surya, lapisan-lapisan Bumi, serta berbagai peristiwa alam yang menyebabkan perubahan pada permukaan Bumi, seperti gempa bumi, gunung meletus, erosi, dan abrasi.



A. Kedudukan Bumi dalam Tata Surya

- **Pengertian Tata Surya**

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusat dan benda-benda langit yang mengelilinginya, seperti planet, satelit, asteroid, dan komet.

- **Urutan Planet dalam Tata Surya**



Urutan planet dari yang paling dekat dengan Matahari adalah:

1. Merkurius

Merkurius adalah planet yang paling dekat dengan Matahari. Planet ini berukuran kecil, tidak memiliki satelit, dan memiliki suhu yang sangat panas di siang hari serta sangat dingin di malam hari.

2. Venus

Venus adalah planet kedua dari Matahari dan sering disebut planet terpanas karena memiliki lapisan awan tebal yang menahan panas. Venus juga dikenal sebagai bintang fajar atau bintang senja.

3. Bumi

Bumi adalah planet ketiga dari Matahari dan merupakan satu-satunya planet yang dapat dihuni makhluk hidup karena memiliki air, udara, dan suhu yang sesuai untuk kehidupan.

4. Mars

Mars adalah planet keempat dari Matahari dan dikenal sebagai planet merah karena permukaannya berwarna kemerahan. Mars memiliki dua satelit dan suhu yang dingin.

5. Jupiter

Jupiter adalah planet terbesar dalam tata surya. Planet ini tersusun dari gas dan memiliki banyak satelit serta badai besar yang disebut Bintik Merah Raksasa.

6. Saturnus

Saturnus adalah planet keenam dari Matahari yang terkenal dengan cincin besar yang mengelilinginya. Saturnus termasuk planet gas dan memiliki banyak satelit.

7. Uranus

Uranus adalah planet ketujuh dari Matahari yang berwarna kebiruan dan berputar dengan posisi miring. Uranus termasuk planet gas dan memiliki suhu yang sangat dingin.

8. Neptunus

Neptunus adalah planet kedelapan dan terjauh dari Matahari. Planet ini berwarna biru tua, memiliki angin sangat kencang, dan termasuk planet dengan suhu sangat dingin.

Bumi berada pada urutan ketiga dari Matahari.

- **Keistimewaan Bumi**

Bumi menjadi satu-satunya planet yang diketahui mendukung kehidupan, karena:

- Memiliki air
- Memiliki oksigen
- Suhu tidak terlalu panas dan tidak terlalu dingin
- Memiliki lapisan atmosfer yang melindungi makhluk hidup

e. Gerak Bumi

- Rotasi Bumi: Perputaran bumi pada porosnya (menyebabkan siang dan malam)
- Revolusi Bumi: Perputaran bumi mengelilingi matahari (menyebabkan pergantian musim)

f. Lapisan Bumi

1. Pengertian Lapisan Bumi

Lapisan bumi adalah bagian-bagian penyusun bumi dari luar hingga ke dalam.

2. Macam-Macam Lapisan Bumi

Lapisan bumi terdiri dari tiga bagian utama:

a. Kerak Bumi

- Lapisan paling luar
- Tempat manusia, hewan, dan tumbuhan hidup
- Terdiri dari tanah dan batuan

b. Mantel Bumi

- Terletak di bawah kerak bumi
- Memiliki suhu sangat panas
- Berisi magma

c. Inti Bumi

- Lapisan paling dalam
- Terdiri dari inti luar dan inti dalam
- Bersuhu sangat tinggi dan berperan dalam pembentukan medan magnet bumi

C. Perubahan Bentuk Permukaan Bumi

1. Pengertian Perubahan Permukaan Bumi

Perubahan bentuk permukaan bumi adalah perubahan yang terjadi pada permukaan bumi akibat tenaga alam maupun aktivitas manusia.

2. Faktor Penyebab Perubahan Permukaan Bumi

a. Tenaga Endogen

Tenaga yang berasal dari dalam bumi, contohnya:

- Gunung meletus
- Gempa bumi
- Pergerakan lempeng bumi

b. Tenaga Eksogen

Tenaga yang berasal dari luar bumi, contohnya:

- **Erosi:** Pengikisan tanah oleh air atau angin
- **Abrasi:** Pengikisan pantai oleh ombak laut
- **Pelapukan:** Penghancuran batuan secara alami
- **Longsor:** Perpindahan tanah atau batuan

3. Dampak Perubahan Permukaan Bumi

- Positif: tanah menjadi subur, terbentuknya daratan baru
- Negatif: banjir, longsor, kerusakan lingkungan

Lampiran 3 Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA BERBANTUAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN 101743 HAMPARAN PERAK

Tanggal : 5 Februari 2026
Nama Validator : Indah Pratiwi S.Pad., M.Pd
Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan Kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu dengan modul		✓			
		2. Kesesuaian Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu dengan TP	✓				
		3. Kesesuaian Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu dengan CP		✓			
2	Isi Materi	4. Kesesuaian konsep sesuai dengan materi Bumi dan Peristiwa Alam	✓				
		5. Materi dalam Media Ular Tangga Berbantuan Kartu mencakup semua tentang materi Bumi dan Peristiwa Alam	✓				
		6. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu disajikan sesuai dengan materi yang dibahas	✓				
		7. Kejelasan materi disajikan dalam Media Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
3	Pembelajaran	8. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu dapat merangsang aktif peserta didik dalam pembelajaran	✓				
		9. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Berbantuan Kartu memudahkan guru untuk menyampaikan materi	✓				
		10. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu memberikan dampak kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan	✓				

C. KESIMPULAN

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

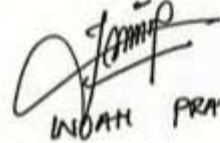
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan:

Tambahkan gambar planet sesuai urutannya, lalu
sajikan dilanjutkan untuk penemuan

Medan, 5.2.2026

Validator


INDAH PRATIWI

Lampiran 4 Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA AJAR ULAR TANGGA BERBANTUAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN 101743 HAMPARAN PERAK

Tanggal : 23 Januari 2026
Nama Validator : Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd
Profesi : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 5 = Sangat baik
Skor 4 = Baik
Skor 3 = Cukup Baik
Skor 2 = Kurang Baik
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan Kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Media	1. Media Ular Tangga Berbantuan kartu sesuai untuk belajar peserta didik secara berkelompok atau individu.	✓				
		2. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu sesuai digunakan pada kelas 5 SD.	✓				
		3. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu sesuai digunakan pada materi Bumi dan Peristiwa alam.	✓				
		4. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran.	✓				
		5. Kelengkapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu dapat menyajikan untuk menjelaskan materi.	✓				
		6. Media Ular Tangga Berbantuan Kartu dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu.	✓				
2	Tampilan Media	7. Tampilan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu menarik bagi peserta didik..	✓				
		8. Bentuk Media Ular Tangga Berbantuan Kartu yang menarik memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik	✓				

C. KESIMPULAN

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

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi
	Tidak layak

Komentar/saran perbaikan:

Medan, Januari 2026

Validator



Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Bahasa**LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MEDIA AJAR
ULAR TANGGA BERBANTUAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA SDN 101743 HAMPARAN PERAK**

Tanggal : 2 Februari 2026

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

Profesi : Dosen

D. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut:
 - Skor 5 = Sangat baik
 - Skor 4 = Baik
 - Skor 3 = Cukup Baik
 - Skor 2 = Kurang Baik
 - Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan Kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

E. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Lugas	Bahasa yang digunakan dalam media Ular Tangga Berbantuan Kartu disampaikan secara lugas, jelas, dan tidak berbelit-belit.	✓				
		Kalimat yang digunakan langsung pada inti materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik kelas V.	✓				
		Penggunaan kata dan kalimat dalam media tidak menimbulkan penafsiran ganda bagi peserta didik.	✓				
2	Komunikatif	Bahasa yang digunakan dalam media komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD.	✓				
		Penyampaian bahasa dalam media mampu membantu peserta didik memahami materi Bumi dan Peristiwa Alam sesuai dengan perkembangan kognitifnya		✓			
		Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				
3	Kesesuaian perkembangan peserta didik	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas V sekolah dasar.	✓				
		Tampilan dan bentuk media mampu menarik minat serta memfasilitasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	✓				
		Bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				

F. KESIMPULAN

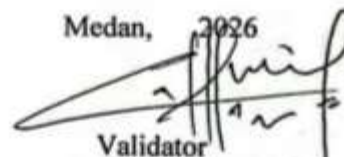
Menurut saya berdasarkan angket penilaian media di atas, terhadap materi pembelajaran IPAS ini dinyatakan:

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

Komentar/saran perbaikan:

Layak digunakan juga Bahas Padi

Medan, 2026


Validator
Amin Rahmi

Lampiran 6 Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : L. Silalahi, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

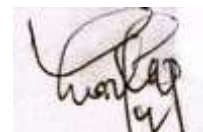
- Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu yang diberikan jelas dan menarik.	✓				
2.	Tulisan pada Media Ular Tangga Berbantuan Kartu terlihat jelas.	✓				
3.	Warna Media Ular Tangga Menarik	✓				
4.	Pemilihan ilustrasi Menarik	✓				
5.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu mudah digunakan dalam menjelaskan materi		✓			
6.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu dapat dioperasikan dengan baik	✓				
7.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu menyajikan materi Bumi dan Peristiwa Alam dengan baik		✓			

8.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu tidak hanya dapat menyajikan materi Bumi saja, namun, materi tata surya dan kedudukan bumi.		✓			
9.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	✓				
10.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu membantu guru dalam menyampaikan materi Bumi dan Peristiwa Alam.		✓			
11.	Peserta didik tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari		✓			
12.	Guru tertarik menggunakan media Ular Tangga Berbantuan Kartu pada saat belajar		✓			
13.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Meningkatkan Minat Belajar Siswa di kelas	✓				
14.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu membuat perhatian peserta didik fokus pada media	✓				
15.	Penyampaian menggunakan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu dapat menimbulkan antusias dalam kelas	✓				

Medan, Februari 2026

Guru Kelas V



Silalahi, S.Pd

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Siswa

Penilaian Rendah

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : AldiKelas : 5A

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Tampilan media ular tangga berbantuan kartu terlihat menarik.	✓				
2.	Warna dan gambar pada media ular tangga mudah dilihat dan dipahami.		✓			
3.	Media ular tangga berbantuan kartu membuat saya tertarik untuk belajar		✓			
4.	Media ular tangga berbantuan kartu mudah digunakan saat pembelajaran.	✓				
5.	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.			✓		

$$p = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$: 84\%$$

6.	Materi yang disajikan melalui media ular tangga berbantuan kartu mudah dipahami.	✓				
7.	Materi dalam media ular tangga berbantuan kartu sesuai dengan pelajaran yang sedang dipelajari.		✓			
8.	Pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu terasa menyenangkan.	✓				
9.	Saya merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga berbantuan kartu.		✓			
10.	Saya menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.		✓			
11.	Saya berani bertanya ketika tidak memahami materi saat pembelajaran.		✓			
12.	Saya senang bekerja sama dengan teman saat menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.		✓			
13.	Media ular tangga berbantuan kartu membuat saya lebih fokus saat belajar.	✓				
14.	Saya ingin pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu dilakukan kembali.		✓			
15.	Media ular tangga berbantuan kartu membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik.			✓		

Penilaian Sedang

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *NABILA HTG*

Kelas : *VA*

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Tampilan media ular tangga berbantuan kartu terlihat menarik.	✓				
2.	Warna dan gambar pada media ular tangga mudah dilihat dan dipahami.	✓				
3.	Media ular tangga berbantuan kartu membuat saya tertarik untuk belajar	✓				
4.	Media ular tangga berbantuan kartu mudah digunakan saat pembelajaran.	✓				
5.	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.		✓			

$$P = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

6.	Materi yang disajikan melalui media ular tangga berbantuan kartu mudah dipahami.		✓			
7.	Materi dalam media ular tangga berbantuan kartu sesuai dengan pelajaran yang sedang dipelajari.		✓			
8.	Pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu terasa menyenangkan.	✓				
9.	Saya merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga berbantuan kartu.	✓				
10.	Saya menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.	✓				
11.	Saya berani bertanya ketika tidak memahami materi saat pembelajaran.		✓			
12.	Saya senang bekerja sama dengan teman saat menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.		✓			
13.	Media ular tangga berbantuan kartu membuat saya lebih fokus saat belajar.		✓			
14.	Saya ingin pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu dilakukan kembali.	✓				
15.	Media ular tangga berbantuan kartu membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik.		✓			

Penilaian Tinggi

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Nayla*
Kelas : *5-A*

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan pilihan:

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
RR : Ragu-ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sngat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Tampilan media ular tangga berbantuan kartu terlihat menarik.	✓				
2.	Warna dan gambar pada media ular tangga mudah dilihat dan dipahami.	✓				
3.	Media ular tangga berbantuan kartu membuat saya tertarik untuk belajar	✓				
4.	Media ular tangga berbantuan kartu mudah digunakan saat pembelajaran.	✓				
5.	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.	✓				

6.	Materi yang disajikan melalui media ular tangga berbantuan kartu mudah dipahami.	✓				
7.	Materi dalam media ular tangga berbantuan kartu sesuai dengan pelajaran yang sedang dipelajari.	✓				
8.	Pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu terasa menyenangkan.	✓				
9.	Saya merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga berbantuan kartu.	✓				
10.	Saya menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.	✓				
11.	Saya berani bertanya ketika tidak memahami materi saat pembelajaran.	✓				
12.	Saya senang bekerja sama dengan teman saat menggunakan media ular tangga berbantuan kartu.	✓				
13.	Media ular tangga berbantuan kartu membuat saya lebih fokus saat belajar.	✓				
14.	Saya ingin pembelajaran menggunakan media ular tangga berbantuan kartu dilakukan kembali.	✓				
15.	Media ular tangga berbantuan kartu membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih baik.	✓				

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

Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan															F	N	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Aisyah Alparis	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	69	75	92%
2	Aldy Adrian Pratama	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	63	75	84%
3	Alyka Nadira Wisya	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	66	75	88%
4	Arkan Yudha	5	4	5	5	3	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	67	75	89%
5	Arkan Pratama	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	70	75	93%
6	Asysyafa	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	64	75	85%
7	Aulia Izatun	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	98%
8	Farras Abdullah	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	67	75	89%
9	Fathan Naufal	5	4	5	4	3	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	66	75	88%
10	Fauzan Andrian	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	69	75	92%
11	Gibran	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	70	75	93%
12	Jeny Nayla	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
13	Luthfiah Zahra	5	4	3	5	4	5	4	5	3	5	3	5	5	5	5	66	75	88%
14	Malika	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	98%
15	Muhammad Fathir	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	67	75	89%
16	Muhammad Habibi	5	4	5	4	3	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	66	75	88%

17	M. Hafiz	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	70	75	93%
18	M. Naufal	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	72	75	96%
19	Nabila Deswita	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	68	75	91%
20	Ramadhan Mirza	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	72	75	96%
21	Rasyid Dwi	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	67	75	89%
22	Stevan	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	69	75	92%
23	Syaqila Aprina	3	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	69	75	92%
24	Ashila Alia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
25	Siti Fatiyah	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	70	75	93%
26	Cristiani Tampubolon	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	72	75	96%
Jumlah																1.797	1.950		
Rata-rata Kepraktisan																92%			

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

$$P = \frac{1.797}{1.950} \times 100\%$$

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

Lampiran 9 Angket Minat Belajar Siswa

Penilaian Rendah

Lampiran 8 Angket Minat Belajar Siswa

Nama : ASY - SYafa Hafidzah Yuzfi

Kelas : V^a / 50

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan pilihan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 RR : Ragu-ragu
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sngat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari Bumi dan Peristiwa alam menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu		✓			
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu		✓			
4.	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS Media Ajar Ular Tangga berbantuan Kartu		✓			

5.	Saya senang dengan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru		✓			
6.	Saya memperlihatkan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS	✓				
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran IPAS dengan menggunakan Media Ajar Ular Tangga berbantuan Kartu		✓			
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas V		✓			
9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu			✓		
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu			✓		
11.	Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu menambah rasa ingin tahu saya		✓			
12.	Materi yang disampaikan menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu sangat jelas	✓				
13.	Tampilan media Ular Tangga Berbantuan Kartu menarik perhatian saya		✓			
14.	Saya merasa Media Ular Tangga Berbantuan Kartu ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS			✓		
15.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS	✓	✓			

$$P = \frac{60}{75} = 80\%$$

Penilaian Sedang

Lampiran 8 Angket Minat Belajar Siswa

Nama : AISYAH ALPARIS

Kelas : V-A

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari Bumi dan Peristiwa alam menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu		✓			
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
4.	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS Media Ajar Ular Tangga berbantuan Kartu			✓		✓

$$P = \frac{70}{75} 100\%$$

$$= 93\%$$

5.	Saya senang dengan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
6.	Saya memperlihatkan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS	✓				
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran IPAS dengan menggunakan Media Ajar Ular Tangga berbantuan Kartu		✓			
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas V	✓				
9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
11.	Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12.	Materi yang disampaikan menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu sangat jelas		✓			
13.	Tampilan media Ular Tangga Berbantuan Kartu menarik perhatian saya	✓				
14.	Saya merasa Media Ular Tangga Berbantuan Kartu ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS	✓				
15.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS	✓				

Penilaian Tinggi

Lampiran 8 Angket Minat Belajar Siswa

Nama : *AdliA izatun nisa*

Kelas : *V A*

Petunjuk Pengisian:

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

Keterangan pilihan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sngat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari Bumi dan Peristiwa alam menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓		X		
2.	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
3.	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
4.	Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS Media Ajar Ular Tangga berbantuan Kartu	✓				

5.	Saya senang dengan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru	✓				
6.	Saya memperlihatkan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS	✓				
7.	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran IPAS dengan menggunakan Media Ajar Ular Tangga berbantuan Kartu	✓				
8.	Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas V	✓				
9.	Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
10.	Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu	✓				
11.	Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu menambah rasa ingin tahu saya	✓				
12.	Materi yang disampaikan menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu sangat jelas	✓				
13.	Tampilan media Ular Tangga Berbantuan Kartu menarik perhatian saya	✓				
14.	Saya merasa Media Ular Tangga Berbantuan Kartu ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS	✓				
15.	Media Ular Tangga Berbantuan Kartu menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS	✓				

$$P = \frac{75}{75} \cdot 100\% \\ = 100\%$$

Lampiran 10 Hasil Angket Minat Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan															F	N	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Aisyah Alparis	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	70	75	93%
2	Aldy Adrian Pratama	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	3	62	75	82%
3	Alyka Nadira Wisya	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	67	75	89%
4	Arkan Yudha	4	5	4	3	5	4	5	3	4	5	4	3	5	5	4	63	75	84%
5	Arkan Pratama	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	71	75	95%
6	Asysyafa	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	5	4	3	5	61	75	81%
7	Aulia Izatun	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
8	Farras Abdullah	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	67	75	89%
9	Fathan Naufal	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	4	69	75	92%
10	Fauzan Andrian	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	3	62	75	83%
11	Gibran	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	62	75	82%
12	Jeny Nayla	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71	75	95%
13	Luthfiah Zahra	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	68	75	91%
14	Malika	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	3	67	75	89%
15	Muhammad Fathir	4	4	4	5	5	4	4	5	4	3	5	5	5	3	3	63	75	84%
16	Muhammad Habibi	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	65	75	87%

17	M. Hafiz	5	4	5	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	67	75	89%
18	M. Naufal	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	5	5	63	75	84%
19	Nabila Deswita	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	66	75	88%
20	Ramadhan Mirza	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
21	Rasyid Dwi	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	3	5	3	63	75	84%
22	Stevan	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	68	75	91%
23	Syaqila Aprina	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	65	75	87%
24	Ashila Alia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%
25	Siti Fatiyah	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	69	75	92%
26	Cristiani Tampubolon	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	68	75	91%
Jumlah																1.742	1.950		
Rata-rata Minat Belajar																89%			

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

$$P = \frac{1.742}{1.950} \times 100\%$$

$$= 89 \% \text{ (Sangat Tinggi)}$$

Lampiran 11 Desain Media

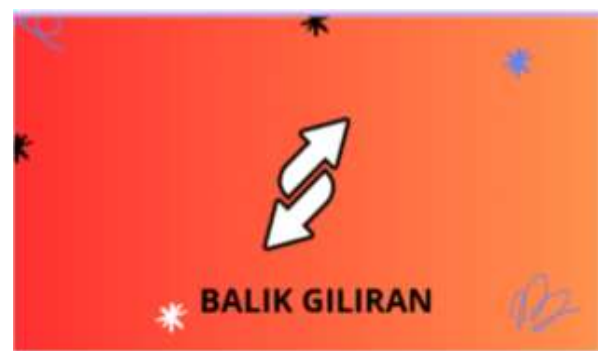
DESAIN MEDIA ULAR TANGGA



DESAIN KARTU
KARTU PERTANYAAN



KARTU AKSI



KARTU KEBERUNTUNGAN



Lampiran 12 Observasi Awal

OBSERVASI AWAL

Peneliti: Selamat pagi bu.

Guru: Iya, selamat pagi

Peneliti: Perkenalkan nama saya Mutiara Alya Br. Tarigan. Saya mahasiswi UMSU. Nah, saya disini ingin mewawancarai ibu mengenai pembelajaran sekolah ini. Menurut ibu apa saja kendala dalam mengajar?

Guru: keterbatasan di media pembelajaran

Peneliti: Contohnya di pelajaran apa bu?

Guru: IPAS

Peneliti: Apakah ibu menggunakan media pembelajaran pada saat belajar IPAS

Guru: kadang-kadang, tergantung dengan materi yang diajarkan

Peneliti: Bagaimana reaksi tanggapan siswa, jika ibu menggunakan media pembelajaran?

Guru: Mereka akan senang

Peneliti: Seberapa sering ibu menggunakan media pembelajaran?

Guru: Tidak terlalu sering

Peneliti: Apa saja media yang ibu gunakan?

Guru: Seperti kertas yang dipotong dan ditempel

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

Guru: Selama ini materi yang saya ajarkan mereka paham-paham saja, tetapi Sebagian siswa masih bisa belum paham terkait materi yang saya ajarkan.

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

Guru: Kemungkinan iya

Peneliti: apakah ibu mengetahui Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu?

Guru: Belum mengetahui yang lebih luas

Peneliti: Apakah ibu sebelumnya pernah menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu?

Guru: Belum, tetapi untuk guru di kelas lain sudah

Peneliti: Menurut ibu, apakah penggunaan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu efektif digunakan dalam upaya meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas?

Guru: Kemungkinan iya

Peneliti: Jika saya mencoba meneliti menggunakan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu pada peserta didik di sekolah ini. Apakah menurut ibu media ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam pelajaran IPAS?

Guru: Pasti, Karena anak-anak pasti akan antusias dengan media belajar tersebut

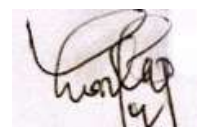
Peneliti: Apakah ibu setuju jika Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu ini dikembangkan pada pembelajaran IPAS, agar memudahkan peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan?

Guru: Iya, pasti sangat setuju

Peneliti: Baik ibu, terimakasih atas waktunya

Guru: Iya, sama-sama

Guru Kelas V



L. Silalahi, S.Pd

Lampiran 13 Dokumentasi Observasi Awal

DOKUMENTASI OBSERVASI AWAL



Lampiran 14 Data Nilai Harian Siswa

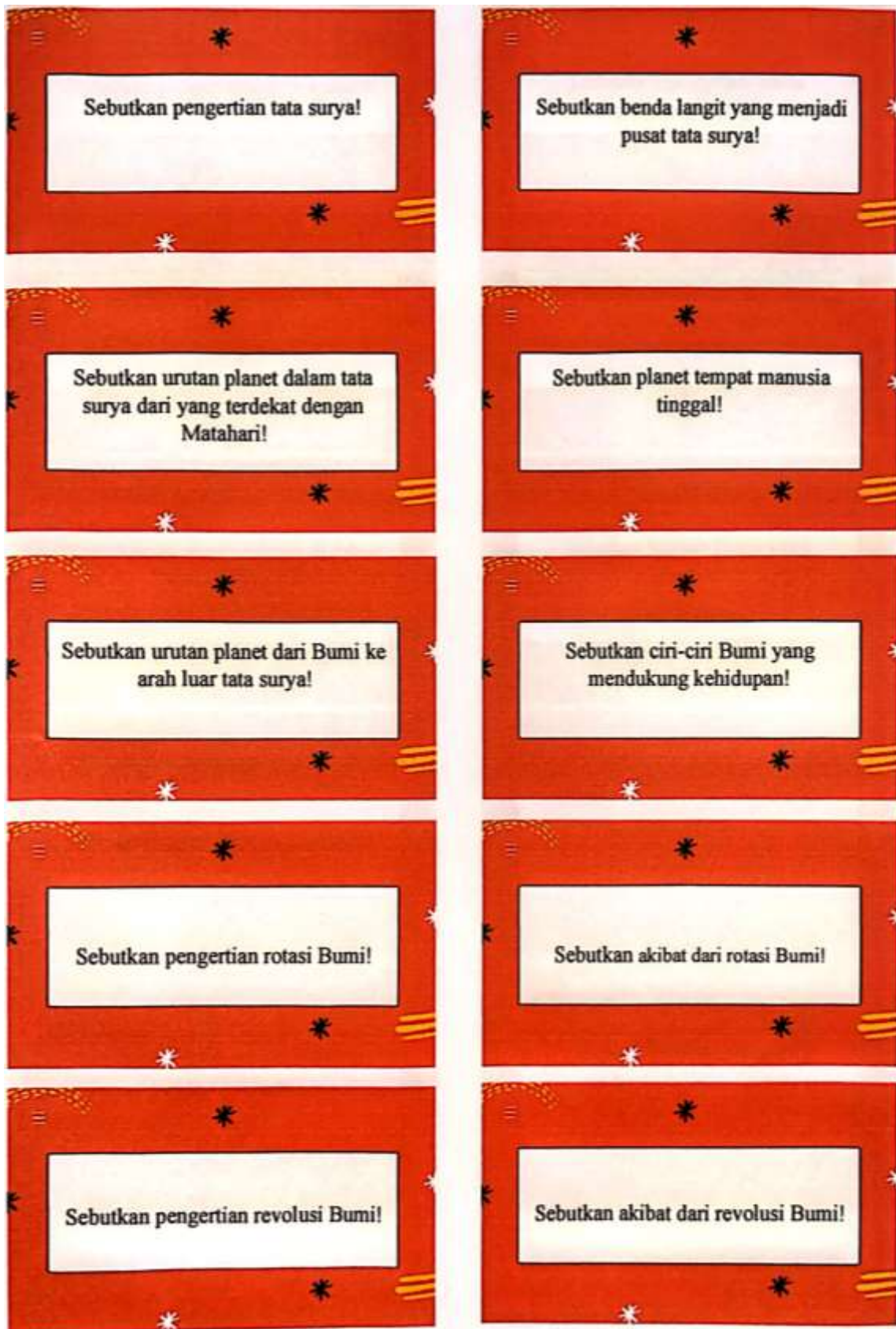
DATA NILAI HARIAN IPAS SISWA

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Aisyah Alparis	70	Rendah
2	Aldy Adrian Pratama	60	Rendah
3	Alyka Nadira Wisya	95	Baik
4	Arkan Yudha	75	Sedang
5	Arkan Pratama	85	Baik
6	Asysyafa	75	Sedang
7	Aulia Izatun	75	Sedang
8	Farras Abdullah	75	Sedang
9	Fathan Naufal	90	Baik
10	Fauzan Andrian	75	Sedang
11	Gibran	65	Rendah
12	Jeny Nayla	90	Baik
13	Luthfiah Zahra	60	Rendah
14	Malika	65	Rendah
15	Muhammad Fathir	60	Rendah
16	Muhammad Habibi	60	Rendah
17	M. Hafiz	90	Baik
18	M. Naufal	60	Rendah
19	Nabila Deswita	70	Rendah
20	Ramadhan Mirza	65	Rendah
21	Rasyid Dwi	70	Rendah
22	Stevan	65	Rendah
23	Syaqila Aprina	65	Rendah
24	Ashila Alia	60	Rendah
25	Siti Fatiyah	95	Baik
26	Cristiani Tampubolon	90	Baik

Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 16 Soal Kartu



Sebutkan pengertian lapisan Bumi!

Sebutkan tiga lapisan utama penyusun Bumi!

Sebutkan lapisan Bumi yang menjadi tempat tinggal makhluk hidup!

Sebutkan lapisan Bumi yang berada di bawah kerak Bumi!

Sebutkan isi yang terdapat di dalam mantel Bumi!

Sebutkan lapisan Bumi yang memiliki suhu paling tinggi!

Sebutkan bagian-bagian inti Bumi!

Sebutkan fungsi inti Bumi bagi kehidupan!

Sebutkan urutan lapisan Bumi dari luar ke dalam!

Sebutkan contoh benda yang terdapat di kerak Bumi!

Sebutkan pengertian perubahan bentuk permukaan Bumi!

Sebutkan faktor penyebab perubahan permukaan Bumi!

Sebutkan contoh peristiwa alam yang disebabkan oleh tenaga endogen!

Sebutkan contoh peristiwa alam yang disebabkan oleh tenaga eksogen!

Sebutkan contoh peristiwa gunung meletus!

Sebutkan pengertian erosi!

Sebutkan pengertian abrasi!

Sebutkan pengertian pelapukan!

Sebutkan contoh perubahan permukaan Bumi akibat aktivitas manusia!

Sebutkan dampak positif dan negatif perubahan permukaan Bumi!

Lampiran 17 Lembar K-1

FORM K 1



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

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM : 2202090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3.91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 4-10-25	Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak	
	Pengaruh Media Poster Terhadap Keterampilan Proses Pembelajaran IPAS SDN 101743 Hamparan Perak	
	Pengaruh Media Game Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak	

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


Medan, 4 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

 Mutiara Alya Br. Tarigan

- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 18 Lembar K-2

FORM K 2



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 : Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM : 2202090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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


"Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing: Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd. 

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

Medan, 04 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,


 Mutiara Alya Br. Tarigan

Lampiran 19 Lembar K-3



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

Nomor : 2601/IL3-AU//UMSU-02/ F/2025
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 : Mutiara Alya Br Tarigan
N P M : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak

Pembimbing : RaisyahPutri Sitanggang, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 27 Oktober 2026


Medan, 05 Jumadil Awwal 1447 H
27 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 20 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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id


Unggul | Cerdas | Terpercaya


BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM : 2202090081
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak


Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
4/10 - 2025	Acc Judul	
4/12 - 2025	Perbaikan Penuisan dan Spasi	
10/12 - 2025	Perbaikan BAB I	
11/12 - 2025	Perbaikan Kisi-kisi Instrumen	
12/12 - 2025	Perbaikan Modul Ajar	
15/12 - 2025	Acc Seminar	

Medan, Desember 2025

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 21 Surat Keterangan Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ


SURAT KETERANGAN

Pada hari ini Selasa, 06 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hampan Perak

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

Medan, Januari 2026
Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 22 Permohonan Izin Riset


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. 1311/SK/BAN-PT/IA/KKPT/001022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 4622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [fumsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 253/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 05 Sya'ban 1447 H
 24 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 101743 Hamparan Perak
 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 : Mutiara Alya Br. Tarigan
 N P M : 2202090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak

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. Hj. Samsiyaharnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

****Pertinggal****





Lampiran 23 Surat Balasan



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SDN.101743 HAMPARAN PERAK
 Jln. Besar Hamparan Perak Kec.Hamparan Perak Kab. Deli Serdang Kode POS 20734
 Telp / HP : 081260809024 Email : sdn101743@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
 No. 421. 2 / 004 / PD / SDN. 43 / HP / 2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : EURIAH LAMANI, S.Pd
 NIP : 19750320 202421 2 001
 Pangkat / Golongan : Ahli Pertama / IX
 Jabatan : Kepala UPT Satuan Pendidikan Formal
 Unit Kerja : UPT SPF SDN 101743 Hamparan Perak

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MUTIARA ALYA Br. TARIGAN
 NPM : 2202090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak

Telah diterima di sekolah SD Negeri 101743 Hamparan Perak.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Hamparan Perak, february 2026
 Kepala Sekolah
Euriah Lamani
 EURIAH LAMANI, S. Pd
 NIP: 19750320 202421 2 001

Lampiran 24 Pengesahan Proposal

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



PENGESAHAN PROPOSAL


Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM : 2202090081
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak


Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 25 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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, 06 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hampan Perak

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Latar belakang masalah
2.	Indikator minat belajar
3.	Tuliskan sumber dari para ahli
4.	daftar pustaka.

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

Lampiran 26 Lembar Pengesahan Hasil 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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hampan Perak

Pada hari Selasa, tanggal 06 Januari tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Pembahas

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum


Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 27 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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL



Pada hari ini Selasa, 06 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hampan Perak

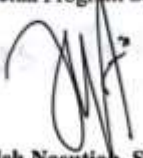
dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

[] Disetujui
[] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
[] Ditolak

Pembahas	Pembimbing
	
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum	Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

**Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi**


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 28 Permohonan Ujian Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth : Medan, April 2026
 Bapak/Ibu Dekan *)
 di
 Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM : 2202090081
 Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Alamat : Dusun III Perum Ira Blok B No. 72

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 3 lembar
6. Surat keterangan bebas perpustakaan
7. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
8. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,



Mutuara Alya Br. Tarigan

Medan, April 2026
 Disetujui oleh:
 A.n. Rektor
 Wakil Rektor I

Medan, April 2026
 Dekan



Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, S.H., M.Hum

Dra. Hj. SYAMSUYURNITA, M.Pd

Lampiran 29 Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

(UMSU)

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Sila menjahit surat ini agar tidak rusak

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara :

Nama Lengkap : **Mutiara Alya Br. Tarigan**
 Tempat/Tgl. Lahir : **Dusun III Perum Ira Blok B No. 72**
 No. KTP (NIK) : **1207244901040001**
 N P M : **2202090081**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU**
 Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Dengan ini menyatakan bahwa dokumen kelengkapan administrasi yang saya serahkan /
 lampirkan dalam melengkapi berkas Sidang Meja Hijau adalah benar dan asli. Apabila di
 kemudian hari ditemukan bahwa dokumen tersebut PALSU saya bersedia menanggung sanksi
 yang diberikan oleh Universitas. Data atau berkas sudah diberikan tidak dapat diubah atau
 ditarik kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan
 dari pihak manapun dan dalam keadaan sadar.

Medan, April 2026
 Yang Menyatakan,

MUTIARA
 ALYA
 BR. TARIKAN
 E32ANX329463442

Mutiara Alya Br. Tarigan



Lampiran 30 Surat Pernyataan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**SURAT PERNYATAAN****Bismillahirrahmanirrahim**

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap	: Mutiara Alya Br. Tarigan
Tempat/ Tgl. Lahir	: Dusun III Perum Ira Blok B No. 72
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 2202090081
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat Rumah	: Lingkungan 5 Pasar 04
Telp/Hp	: 0821-6119-0360
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal April 2026 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

SAYA YANG MENYATAKAN,**Mutiara Alya Br. Tarigan**

Lampiran 31 Pernyataan Keaslian Skripsi



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM : 2202090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak." Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
 Yang menyatakan



Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM. 2202090081

Lampiran 32 Lembar Pengesahan Skripsi



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
 NPM : 2202090081
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak.

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ravsyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuunnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 33 Berita Acara Bimbingan Skripsi



**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 : Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM : 2202090081
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ajar Ular Tangga Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 101743 Hamparan Perak.

Nama Pembimbing : Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
3/2 2026	Bimbingan Bab 4	B	
10/2 2026	Bimbingan Bab 4	B	
24/2 2026	Bimbingan bab 5	B	
3/3 2026	Bimbingan abstrak	B	
6/3 2026	Bimbingan lampiran	B	
10/3 2026	Bimbingan Daftar Pustaka	B	
2/4 2026	ACC Skripsi	B	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 34 Surat Keterangan Perpustakaan



UMSU
Unggul | Cerdas | Terampil

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PERPUSTAKAAN

Terskreditasi A Berdasarkan Keputusan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 00059/LAP.PT.TX.2018
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567
NPP. 127120201000003 | <http://perpustakaan.umsu.ac.id> | perpustakaan@umsu.ac.id | [perpustakaan_umsu.ac.id](https://www.perpustakaan_umsu.ac.id)

SURAT KETERANGAN
Nomor: 01270/KET/II.3-AU/UMSU-P/M/2026

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama	: Mutiara Alya Br. Tarigan
NPM	: 2202090081
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ P.Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Medan, 20 Ramadhan 1447 H
09 Maret 2026 M

Kepala Perpustakaan,






Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

Lampiran 35 Turnitin

 Page 1 of 81 - Cover Page Submission ID: tm:oid::1.3451370851


TURNITIN RSY

FILE 2W-SKRIPSI ARAAAA CANSSSS revisiiii 2 neww.docx

 26S-B2-Informatik 2 DES 029
 26S-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
 FH Kärnten Gemeinnützige Gesellschaft mbH

Document Details

Submission ID tm:oid::1.3451370851	100 Pages 16889 Words 124600 Characters
Submission Date Apr 2, 2026, 10:40 AM GMT+7	
Download Date Apr 2, 2026, 10:45 AM GMT+7	
File Name FILE 2W-SKRIPSI ARAAAA CANSSSS revisiiii 2 neww.docx	
File Size 8026 KB	

 Page 1 of 81 - Cover Page Submission ID: tm:oid::1.3451370851




18% Overall Similarity

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

Top Sources

- 16%  Internet sources
 - 9%  Publications
 - 6%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

16%  Internet sources
 9%  Publications
 6%  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	fkeb.delihusada.ac.id	2%
2	Internet	repository.poltekkes-tjk.ac.id	<1%
3	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
4	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
5	Internet	repository.aisyahuniversity.ac.id	<1%
6	Internet	123dok.com	<1%
7	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
8	Internet	repository.umpri.ac.id	<1%
9	Internet	eprints.stikeshamzar.ac.id	<1%
10	Internet	poltekkesbdg.info	<1%
11	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%

12	Internet	eprints.unisa-bandung.ac.id	<1%
13	Internet	jurnal.stikesmus.ac.id	<1%
14	Internet	ejournal.politektegal.ac.id	<1%
15	Internet	repo.poltekkesbandung.ac.id	<1%
16	Internet	jurnal.unitri.ac.id	<1%
17	Internet	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
18	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II	<1%
19	Publication	Jihan Francisca Raj, Yetty Dwi Fara, Ade Tyas Mayasari, Abdullah Abdullah. "Fakto...	<1%
20	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha	<1%
21	Internet	id.123dok.com	<1%
22	Internet	repositori.ubs-ppni.ac.id	<1%
23	Publication	Tiara Febri Widyawati, Fitriana Mustikaningrum. "Hubungan Breastfeeding Self E...	<1%
24	Internet	bocah-data.blogspot.com	<1%
25	Internet	core.ac.uk	<1%

26	Student papers	Universitas Respati Indonesia	<1%
27	Internet	repository.unair.ac.id	<1%
28	Publication	Restu Sakinah, Helmizar Helmizar, Azrimaidaliza Azrimaidaliza. "Keyakinan Diri Ib...	<1%
29	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	<1%
30	Internet	eprints.poltekkesjogja.ac.id	<1%
31	Internet	www.scribd.com	<1%
32	Publication	Joice Cathyne, Alice Pangemanan, Fiorentina Nova, Judheliena Judheliena, Adven...	<1%
33	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta	<1%
34	Internet	e-jurnal.stikesmitraadiguna.ac.id	<1%
35	Internet	repo.poltekkes-medan.ac.id	<1%
36	Internet	repo.uit-lirboyo.ac.id	<1%
37	Publication	Elmia Kursani, Nurlisis Nurlisis, Yuni Purwanti, Aditya Nur Rahma. "HUBUNGAN B...	<1%
38	Internet	kc.umn.ac.id	<1%
39	Publication	Fitriani Fitriani, Abas Rudin. "FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA EFIKASI DI...	<1%

40	Internet	mhjns.widyamahusada.ac.id	<1%
41	Internet	www.cekaja.com	<1%
42	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III	<1%
43	Internet	jurnal.unej.ac.id	<1%
44	Internet	nanopdf.com	<1%
45	Internet	www.viva.co.id	<1%
46	Publication	Ni Komang Putri Sinta, Ratna Dewi Putri, Zarma H. "HUBUNGAN PENGETAHUAN ...	<1%
47	Internet	www.neliti.com	<1%
48	Publication	Afina Febriyani, Suyani, Nurul Shoimah. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pe...	<1%
49	Publication	Dwi Rahayu. Jurnal Ilmu Kesehatan, 2018	<1%
50	Publication	Firdy Hamzah, Dikpride Despa. "Studi Potensi Air Permukaan untuk Irigasi Kabup...	<1%
51	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
52	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
53	Internet	ejournal.unisayogya.ac.id	<1%



54	Internet	jka.universitalirsyad.ac.id	<1%
55	Internet	journals.umkt.ac.id	<1%
56	Internet	repositori.usu.ac.id	<1%
57	Internet	repositori.urindo.ac.id	<1%
58	Publication	Asrianti Safitri Muchtar, A Ulfa Fatmasanti, Musni Musni, Ita Novianti. "EFIKASI DL...	<1%
59	Publication	Loy Yesanidio Suka Tendel, Wan Rizca Amelia, Yuni Syahputri. "Pengaruh Pengeta...	<1%
60	Internet	bpm.umsu.ac.id	<1%
61	Internet	fdocuments.net	<1%
62	Internet	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1%
63	Publication	Arief Widayanti, Tina Mawardika. "Pengaruh Pendidikan Kesehatan ASI Eksklusif ...	<1%
64	Publication	Sutrisno Sutrisno, Nilam Noorma, Edi Sukanto, Rivan Firdaus. "DETERMINAN PER...	<1%
65	Student papers	Universitas Muhammadiyah Semarang	<1%
66	Internet	aimos.ugm.ac.id	<1%
67	Internet	journal.ipb.ac.id	<1%



68	Internet	netndroid.blogspot.com	<1%
69	Internet	pascasarjana.uit.ac.id	<1%
70	Internet	repository.unism.ac.id	<1%
71	Internet	www.guruprabab.com	<1%
72	Internet	www.scilit.net	<1%
73	Publication	Dewi Sartika Siagian, Sara Herlina. "Analisis Hubungan Pemberian Asi Eksklusif d...	<1%
74	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur II	<1%
75	Publication	Hana Jamaludin, Christiana Rialine Titaley, Yudhie Djuhastidar Tando, Ritha Tahit...	<1%
76	Publication	Nandita Nandita, Sri Rochani Mulyani, Rukhiyat Syahidin, Vip Paramarta, Rahadia...	<1%
77	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
78	Internet	es.scribd.com	<1%
79	Internet	repository.uinjkt.ac.id	<1%
80	Internet	repository.unjaya.ac.id	<1%
81	Internet	search.jogjalib.com	<1%

82	Internet	trisuntea.blogspot.com	<1%
83	Internet	www.finansiaku.com	<1%
84	Internet	www.halodoc.com	<1%
85	Publication	Azzhra Haya Yusrayah, Rika Andriyani, Miratu Megasari. "FAKTOR-FAKTOR YANG ...	<1%
86	Publication	E. Gina Mustikawati, Mahmudah Mahmudah. "ASI EKSLUSIF DI KABUPATEN KUTA...	<1%
87	Publication	Elin Supliyani, Ina Handayani, Suhartika Suhartika. "ASUHAN BERPUSAT PADA KE...	<1%
88	Publication	Nur Afrinis, Indrawati Indrawati, Noni Haspriyanti. "HUBUNGAN PENGETAHUAN I...	<1%
89	Internet	carolinaria.wordpress.com	<1%
90	Internet	cycwithgdagdown.web.app	<1%
91	Internet	e-journal.sari-mutiara.ac.id	<1%
92	Internet	fr.scribd.com	<1%
93	Internet	journal.aisyahuniversity.ac.id	<1%
94	Internet	journal.stik-ij.ac.id	<1%
95	Internet	journal.unhasa.ac.id	<1%

96	Internet	journal.uwhs.ac.id	<1%
97	Internet	konsultasiskripsi.com	<1%
98	Internet	media.neliti.com	<1%
99	Internet	repository.binausadabali.ac.id	<1%
100	Internet	scholar.archive.org	<1%
101	Internet	staidagresik.ac.id	<1%
102	Internet	www.popmama.com	<1%
103	Internet	www.slideshare.net	<1%
104	Publication	Feling Polwandari, Sonia Wulandari. "Gambaran Usia, Paritas, Tingkat Pendidikan...	<1%
105	Publication	Riona Sanjaya, Jusuf Sulaeman Effendi, Adhi Pribadi. "HUBUNGAN KECEMASAN IB...	<1%
106	Publication	Dily Ekasari, Ahmad Wasis Setyadi, Liya Ni'matul Maula, Febrina Dwi Nurcahyanti...	<1%
107	Publication	Martha Ariana Wijayanti, Binti Maratus Sholikhah, Ernawaty Ernawaty. "Upaya Pe...	<1%
108	Publication	Musriyawati Musriyawati, Tiarnida Nababan, Erni Yanti Biloko, Kiki Andrining Tya...	<1%
109	Publication	Revi Lindawati. "Hubungan Pengetahuan, Pendidikan dan Dukungan Keluarga de...	<1%

110	Publication	
	Rosida Hi. Saraha. "Faktor-Faktor Yang Berhubungan dengan Keberhasilan ASI Ek...	<1%
111	Publication	
	Rosyana Rosyana, Rodiatul Hasanah Sembiring, Saur Meliana Sitorus, Rita Anggr...	<1%
112	Internet	
	jurnal.untan.ac.id	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Mutiara Alya Br. Tarigan
Jenis Kelamin : Perempuan
T. Tanggal Lahir : Hamparan Perak, 09 Januari 2004
Tempat Tinggal : Dusun III Perum IRA Blok B No. 72
Email : mutiaraalya53@gmail.com

Pendidikan Formal:

1. SD NEGERI 101743 HAMPARAN PERAK
2. SMP NEGERI 20 MEDAN
3. SMA YAYASAN PERGURUAN INDONESIA MEMBANGUN TARUNA MARELAN (YAPIM)