

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN
IPAS MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU PADA SISWA
KELAS IV DI SD SWASTA BANI ADAM AS**

SKRIPSI

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

Oleh
DILLA PERMATA ANGGI

NPM. 2102090009



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



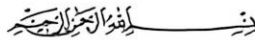
**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.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 Kamis, Tanggal 11 Desember 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Dilla Permata Anggi
NPM : 2102090009
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV SD Swasta Bani Adam AS.

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

Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
2. Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

1.

2.

3.



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 اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dilla Permata Anggi
NPM : 2102090009
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Di Kelas IV SD Swasta Bani Adam AS

sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, 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 : Dilla Permata Anggi
NPM : 2102090009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV SD Swasta Bani Adam AS.

Nama Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
9/09/2025	Perbaikan abstrak		
19/09/2025	Perbaikan bab V		
1/10/2025	Perbaikan bab V		
6/10/2025	Menambahkan lampiran		
14/10/2025	ACC sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Oktober 2025
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, 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.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dilla Permata Anggi
NPM : 2102090009
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi
Aku dan Kebutuhanku Di Kelas IV SD Swasta Bani Adam AS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Di Kelas IV SD Swasta Bani Adam AS.**" 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, Oktober 2025
Yang menyatakan



Dilla Permata Anggi
NPM.2102090009

ABSTRAK

Dilla Permata Anggi, NPM 2102090009. “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS”.

Penggunaan media dalam poses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik dalam pembelajaran IPAS di SD Swasta Bani Adam AS, masih kurang sehingga berdampak pada keaktifan peserta didik pada Materi Aku dan Kebutuhanku. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media pembelajaran ular tangga, menguji tingkat kevalidannya serta menilai kepraktisannya terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi aku dan kebutuhanku di SD Swasta Bani Adam AS. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yaitu melalui tahap *Analisis* (analisis), tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi), namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *Implementation* (implementasi). Hasil dari penelitian media ular tangga ini pada pembelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku yang telah divalidasi oleh para ahli dengan hasil sebagai berikut: validasi dari ahli media sebesar 97,77% “sangat layak”, validasi dari ahli bahasa sebesar 96,66% “sangat layak”, validasi dari ahli materi sebesar 94,28% “sangat layak”. Untuk menilai kepraktisan, diperoleh hasil dari repon guru sebesar 92% “sangat praktis”, dan dari uji coba terhadap siswa kelas IV SD Swasta Bani Adam AS yang terdiri dari 12 siswa dan 8 siswi didapatkan skor kepraktisan sebesar 87,71% “sangat praktis”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku “sangat layak” digunakan sebagai salah satu media pembelajaran peserta didik di kelas IV.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Ular Tangga, IPAS

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV Di SD Swasta Bani Adam AS” ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Adi Iswanto** dan Ibunda **Suratmiani** tercinta yang telah membesarkan penulis dengan cinta dan kasih sayang, memotivasi dan mendoakan serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa atas bantuan sejumlah pihak penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan, maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan 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, M.Hum**, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademi 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 Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd**, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama menyusun skripsi.
8. **Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan motivasi pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga penelitian selesai dalam penelitian skripsi ini. Seluruh dosen validator yang telah membantu memberikan saran dan penilaian kepada penulis.

10. Kepada seluruh pihak sekolah SD Swasta Bani Adam AS yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data penelitian.
11. Terima kasih untuk saudara kandung saya **Aura Azka Dhiya** (Adik), **Anugrah Al-Faza** (Adik), dan **Umi** (Ibu) saya, yang sudah menyemangati penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
12. Kepada sahabat-sahabat saya, Widya Arla, Vivin Arvina, Kesuma Dwi Tantri, Haliza Putri, dan Mardiani Hasibuan yang sudah saling menyemangati dan mengapresiasi, penulis bersyukur mempunyai orang-orang terdekat seperti kalian.
13. Kepada teman-teman kelas VIII A (Pagi) PGSD angkatan 21 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan saling mendukung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarohatuh.

Medan, Mei 2025
Penulis

Dilla Permata Anggi
NPM. 2102090009

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Spesifik Produk.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2.1.2 Media Ular Tangga.....	12
2.1.2.1 Pengertian Media Ular Tangga.....	12
2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga.....	13

2.1.3 Pembelajaran IPAS.....	14
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS	14
2.1.3.2 Karakteristik Pembelajaran IPAS.....	15
2.1.3.3 Tujuan Pembelajaran IPAS	15
2.1.4 Materi Aku dan Kebutuhanku	16
2.2 Kerangka Konseptual	19
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	22
3.1 Metode Penelitian	22
3.2 Tahapan Penelitian	23
3.2.1 Lokasi Penelitian	23
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	23
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	24
3.2.4 Analisis Data Penelitian	28
3.3 Rancangan Produk.....	33
3.3.1 Pengujian Internal	33
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	34
3.4 Tahapan Pengembangan	35
3.4.1 Pembuatan Produk	35
3.4.2 Pengujian Lapangan	49
3.5 Jadwal Penelitian	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	51
4.2. Pembahasan	62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	67
DAFTAR PUSRTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	21
Gambar 3.1 Gambar Alur Model Penelitian ADDIE.....	22
Gambar 3.2 Media Ular Tangga.....	44
Gambar 3.3 Kartu Truth or Dare Media Ular Tangga	45
Gambar 3.4 Contoh Beberapa Isian Kartu Truth or Dare	45
Gambar 3.5 Desain Dadu	46
Gambar 3.6 Dadu	46
Gambar 3.7 Cara Bermain Media Pembelajaran Ular Tangga	46
Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi.....	59
Gambar 4.2 Hasil Rekap Kepraktisan.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	25
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	25
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi	26
Tabel 3.4 Instrumen Kepraktisan Guru.....	27
Tabel 3.5 Instrumen Kepraktisan Siswa.....	28
Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk	29
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	30
Tabel 3.8 Skala Penilaian Instrumen Guru dan Siswa	31
Tabel 3.9 Skala Kepraktisan Instrumen Guru dan Siswa.....	32
Tabel 3.10 Perangkat Pembelajaran.....	37
Tabel 3.11 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	50
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media.....	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Bahasa	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	58
Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Produk oleh Guru	60
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Produk oleh Peserta Didik.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran	73
Lampiran 2 Modul Ajar	74
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	79
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Media	81
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Bahasa	84
Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Materi	87
Lampiran 7 Lembar Angket Kepraktisan Respon Guru	90
Lampiran 8 Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa	92
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Respon Siswa.....	99
Lampiran 10 LKPD.....	101
Lampiran 11 K1	102
Lampiran 12 K2	103
Lampiran 13 K3	104
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal	105
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal.....	106
Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal.....	107
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	108
Lampiran 18 Surat Keterangan	109
Lampiran 19 Surat Permohonan Izin Riset.....	110
Lampiran 20 Surat Balasan Riset.....	111
Lampiran 21 Hasil Turnitin.....	112
Lampiran 22 Dokumentasi.....	114
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup.....	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan, sebagai pilar utama pembentukan peradaban, memegang peranan esensial dalam menyiapkan generasi masa depan yang berdaya saing dan berkarakter mulia. Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar kondusif agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal optimal (Zulfirman, 2022). Harapan ini selaras dengan amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berorientasi pada pembentukan individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Sukriyatun, 2022).

Pada jenjang pendidikan dasar, fondasi inilah yang mulai diletakkan. Pasal 6 UU No. 20 Tahun 2003 secara eksplisit menyatakan kewajiban bagi setiap anak berusia tujuh hingga lima belas tahun untuk mengikuti pendidikan dasar. Di tingkat ini, peserta didik diperkenalkan pada berbagai mata pelajaran yang dirancang tidak hanya untuk menanamkan pengetahuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan kepedulian sosial, keterampilan hidup, dan kemampuan berpikir analitis (Rasyidi, 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS,

sebagai integrasi ilmu pengetahuan alam dan sosial, bertujuan membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Mata pelajaran ini menumbuhkan wawasan, serta mengembangkan sikap ilmiah dan sosial yang krusial dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus membantu siswa mengenali dirinya, lingkungan sosial, dan alam sekitarnya serta memahami hubungan timbal balik antara manusia dan kebutuhan hidupnya (Putri & Lestari, 2025).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan yang berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Observasi awal di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi permasalahan utama. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, papan tulis, dan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, yang membuat proses pembelajaran menjadi pasif, minim keterlibatan siswa, dan cenderung monoton (Setiani & Handayani, 2022).

Metode pembelajaran konvensional yang terlalu berfokus pada guru (*teacher-centered learning*) ini masih menjadi kebiasaan di banyak sekolah, terutama pada jenjang sekolah dasar (Wahidah, Ambarwati, & Sugiarti, 2024). Hal ini diperparah dengan keterbatasan sarana dan prasarana serta kurangnya kreativitas pendidik dalam mengelola kelas, sehingga suasana belajar menjadi kurang menyenangkan dan membosankan bagi siswa (Nurussofa & Astuti, 2023).. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi

pelajaran, khususnya pada tema yang bersifat abstrak seperti "Aku dan Kebutuhanku", menjadi kurang optimal.

Fenomena ini sejalan dengan temuan observasi dan wawancara dengan Ibu Rizky Andini Aulia, S.Pd, seorang guru kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS. Ditemukan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih sebagian besar bergantung pada metode ceramah, di mana siswa seringkali tidak mengambil bagian aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk memahami pelajaran. Selain itu, media pembelajaran di SD Swasta Bani Adam AS masih terbatas pada buku paket dan media cetak lainnya. Media yang digunakan masih terbatas dan tidak variatif.

Meskipun demikian, siswa biasanya lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi jika medianya menarik dan interaktif (Suratman & Pranata, 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam merancang proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, baik secara individu maupun kelompok.

Melihat permasalahan tersebut, urgensi untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran IPAS menjadi sangat mendesak. Diperlukan media pembelajaran yang mampu mengatasi kejenuhan, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara efektif. Pemanfaatan media yang tepat dapat menjembatani siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dipahami, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan motivasi belajar (Matondang, 2024). Penggunaan media yang menarik dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

interaktif dan kondusif (Azizatunnisa, Sekaringtyas, & Hasanah, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, media pembelajaran berbasis permainan kian diminati karena kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Rahayu, 2024). Ada beragam pilihan media permainan yang relevan dan berpotensi besar diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, seperti monopoli, teka-teki, kartu bergambar, hingga ular tangga. Di antara berbagai pilihan tersebut, media ular tangga menonjol karena popularitasnya yang sudah akrab dengan dunia anak-anak, serta kemampuannya untuk mengajarkan konsep-konsep dasar secara visual dan interaktif melalui proses bermain.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular (Wati, 2021). Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan, media ini dapat mengubah proses belajar yang pasif menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Adapun kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yakni, (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, (3) memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga (Wati, 2021).

Penggunaan media permainan dalam pembelajaran sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1952). Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan

interaksi aktif dengan lingkungan (Wardani, 2022). Dengan media ular tangga, siswa dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, memperkuat pemahaman konsep melalui interaksi aktif dengan media, serta membangun keterampilan kolaborasi dalam kelompok.

Dengan demikian, media ini sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, partisipatif, serta menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Susandi, Amelia, Huda, MZ, & Khasanah, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media permainan, khususnya ular tangga, dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran. Kusnadi & Azzahra (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Septiani & Zain (2024) juga menegaskan bahwa pengembangan media ular tangga berbasis pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang efektif jika dikembangkan dengan pendekatan yang tepat.

Meskipun demikian, masih ditemukan kekosongan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengembangan media ular tangga untuk materi "Aku dan

Kebutuhanku" pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Materi ini, yang menitikberatkan pada pemahaman kebutuhan dasar manusia, nilai-nilai pengelolaan diri, dan relevansi sosial, belum secara eksplisit diangkat dalam penelitian-penelitian terdahulu yang berfokus pada media ular tangga. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan permainan ular tangga yang didesain secara khusus untuk memuat materi "Aku dan Kebutuhanku" dapat menjadi solusi atas tantangan tersebut. Permainan ini bisa dimodifikasi sedemikian rupa, misalnya dengan menyisipkan kartu pertanyaan yang relevan dengan materi, kotak tantangan yang memerlukan pemecahan masalah kebutuhan sehari-hari, atau ilustrasi konsep pada setiap langkah permainan. Dengan demikian, siswa dapat belajar secara tidak langsung sambil bermain, menjadikan proses pembelajaran IPAS lebih bermakna dan berdampak positif terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media ular tangga yang inovatif, menarik, dan efektif untuk pembelajaran IPAS materi "Aku dan Kebutuhanku" pada siswa kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS. Peneliti memilih judul penelitian **"Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV Di SD Swasta Bani Adam AS"**

Pengembangan media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa secara substansial, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan minat belajar mereka terhadap materi pelajaran tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran interaktif, memberikan kontribusi empiris terhadap literatur media edukatif IPAS, serta pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan IPAS bagi peserta didik kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan masih cenderung menggunakan buku paket, sehingga siswa sering tidak aktif dalam proses belajar.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya materi aku dan kebutuhanku.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini akan membatasi masalah dalam hal pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang diatas, maka makalah yang akan diteliti pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV di Swasta Bani Adam AS?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti dapat mengemukakan sejumlah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus mempunyai keterkaitan yang jelas dan dapat menjelaskan apa yang menjadi masalah dan apa yang akan dicapai.

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS.

2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media ular tangga pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku pada siswa kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS.

1.6 Spesifik Produk

Rincian spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media permainan ular tangga ini didesign menggunakan aplikasi corel draw.
2. Produk yang dikembangkan berupa permainan ular tangga yang dicetak pada kertas spanduk berukuran 2,5 x 2,5 m.
3. Pada desain terdapat di beberapa kotak ada ikon ular dan tangga. Yang dimana di beberapa kotak tersebut ada bacaan truth or dare.
4. Media ini tidak sekedar untuk membuat peserta didik merasa senang dalam belajar IPAS, tetapi diarahkan untuk kerjasama antar siswa dan melatih siswa untuk berstrategi dalam menyelesaikan permainan.
5. Siswa harus bersikap jujur dalam menjawab pertanyaan yang didapatkannya, bekerja sama dalam menjawab semua pertanyaan untuk memenangkan permainan secara sportif.
6. Ukuran dadu yang dibuat berbentuk kubus yang berukuran 10 cm, sedangkan untuk pionnya siswanya sendiri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran tidak membuat proses interaksi belajar- mengajar antara guru dan peserta didik menjadi membosankan, sehingga peserta didik sendiri dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar (Putri dkk., 2022).

Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Yusup dkk., 2023).

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Ani Daniyati dkk., (2023) manfaat media pembelajaran ada beberapa manfaat, diantaranya :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu melalui penggunaan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
2. Memberikan pengalaman belajar yang paling berbeda dan bervariasi sehingga lebih dari minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, agar peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan dalam pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda - beda. Secara umum, media bercirikan tiga pokok unsur, yaitu suara, visual dan gerak.

Menurut Rahma (2019), ada tujuh klasifikasi media yaitu :

1. Media audio visual gerak, seperti film suara, pita video, film, dan tv.
2. Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, halaman suara.
3. Media audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti film bisu.
5. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.

6. Media audio seperti radio, telepon, dan pita video.
7. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

2.1.2 Media Ular Tangga

2.1.2.1 Pengertian Media Ular Tangga

Menurut Asfika dkk., (2023) ular tangga adalah sebuah permainan yang di dalamnya terdapat sebuah dadu yang digunakan untuk menentukan setiap langkah yang dijalani pion. Media ular tangga adalah sebuah game edukasi, yang dirancang untuk merangsang aspek pertumbuhan siswa dan meningkatkan aktivitas siswa. Menurut Wulandari & Pravesti (2021) ular tangga diibaratkan sebagai permainan dalam perjalanan hidup menuju satu tujuan hidup kadang kala dihadapkan pada keberhasilan atau kegagalan. Media ular tangga merupakan hasil pengembangan dari permainan tradisional.

Menurut Nastiti dkk., (2022) ular tangga adalah sebuah jenis permainan yang menggunakan papan sebagai alat untuk bermain yang digunakan oleh anak-anak dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media ular tangga ini dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri atau kelompok dan menciptakan suasana tenang serta keakraban satu dengan yang lain sehingga membawa pembelajaran lebih menarik.

Menurut Subekti dkk., (2024) ular tangga adalah salah satu contoh permainan kompetisi yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan sportifitas pemain agar dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan moral anak.

Dari beberapa definisi di atas, dapat dipahami bahwa media ular tangga adalah hasil pengembangan dari permainan tradisional, yang didalamnya terdapat sebuah dadu yang digunakan untuk menemukan setiap langkah yang dijalani poin dan menggunakan papan sebagai alat untuk bermain yang dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri atau kelompok dan menciptakan suasana tenang serta keakraban satu dengan yang lain sehingga membawa pembelajaran lebih menarik.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Ariyanto dkk., (2020) media ular tangga memiliki kelebihan dan memiliki kekurangan.

Kelebihan media ular tangga antara lain :

- 1) Adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain
- 2) Ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 3) Ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran
- 4) Tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana
- 5) Siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran
- 6) Ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial.

Kekurangan media ular tangga antara lain :

- 1) Penggunaan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada para siswa
- 2) Ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu
- 3) Kegaduhan muncul disebabkan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan
- 4) Kesulitan disebabkan karena kurangnya penguasaan materi pada siswa.

2.1.3 Pembelajaran IPAS

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS hadir ketika sekolah mulai mengimplementasikan kurikulum merdeka di sekolahnya. IPAS sendiri adalah gabungan antara pelajaran IPA dan IPS yang sebelumnya adalah mereka mata pelajaran yang terpisah. Di dalam penerapan kurikulum merdeka banyak pengintegrasian dari beberapa pelajaran lain menjadi satu kesatuan dan menjadi nama baru sebuah matapelajaran yang harus dikuasai (Hasanah dkk., 2023).

Menurut (Azzahra dkk., 2023) IPAS merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi antara keduanya, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Menurut Rahman & Fuad (2023), pembelajaran IPAS berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena baru di sekitar mereka.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah bentuk integritas antara dua mata pelajaran yang disampaikan dalam satu buku namun tetap memiliki pendekatan yang berbeda.

Pembelajaran IPAS juga telah diajarkan sejak tingkat sekolah dasar agar siswa dapat memahami berbagai fenomena di sekitarnya yang terkait dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial.

2.1.3.2 Karakteristik Pembelajaran IPAS

Menurut W. N. Sari & Faizin (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Peserta didik mampu mengenali keterkaitan antara pengetahuan alam dan sosial di lingkungan sekitar
2. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran
3. Pembelajaran IPAS membekali peserta didik dengan pemahaman dan kepekaan sosial
4. IPAS membantu membentuk karakter peserta didik melalui kesadaran terhadap masalah lingkungan dan interaksi sosial.

2.1.3.3 Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Septiana (2023), pembelajaran IPAS bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di lingkungan manusia dan keterkaitannya dalam alam
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga, mengelola, dan melestarikan sumber daya secara bijaksana
3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata

4. Memahami diri sendiri, lingkungan sosial, dan dinamika kehidupan yang terus berubah
5. Memberikan pemahaman tentang peran peserta didik sebagai bagian dari masyarakat agar mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi baik secara individu maupun kelompok
6. Memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung untuk diterapkan dalam aktivitas sehari-hari.

2.1.4 Materi Aku dan Kebutuhanku

Materi tentang aku dan kebutuhanku tergolong ke dalam kurikulum merdeka kelas IV SD. Materi aku dan kebutuhanku di kelas IV SD bertujuan untuk membantu siswa memahami bahwa setiap manusia memiliki kebutuhan dasar yang harus dipenuhi agar bisa hidup dengan baik. Selain itu, siswa akan belajar membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

a. Pengertian Kebutuhan

Segala sesuatu yang diperlukan manusia untuk bertahan hidup dan mencapai kehidupan yang layak.

b. Jenis – Jenis Kebutuhan

Ada beberapa jenis-jenis kebutuhan, yaitu :

1) Jenis Kebutuhan Berdasarkan Waktu

- Kebutuhan Sekarang adalah kebutuhan harus segera dipenuhi dan tidak bisa ditunda.

Contohnya : makan saat lapar, minum saat haus, obat saat sakit.

- Kebutuhan Mendesak adalah kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.

Contohnya : Makanan, obat-obatan, air yang bersih, tempat tinggal dan perlindungan dari bahaya.

- Kebutuhan Akan Datang adalah kebutuhan yang tidak mendesak dan dapat dipenuhi di masa depan, namun sebaliknya dipersiapkan dari sekarang.

Contohnya :

- Tabungan Pendidikan : Menabung untuk biaya pendidikan anak atau untuk diri sendiri di masa depan.
- Asuransi : Melindungi diri dan keluarga dari risiko finansial akibat sakit, kecelakaan, atau kehilangan pekerjaan.
- Investasi : Mengembangkan aset untuk mencapai tujuan keuangan di masa depan, seperti membeli rumah atau pensiun.
- Dana Pensiun : Menyiapkan dana untuk memenuhi kebutuhan setelah berhenti bekerja.
- Perawatan Kesehatan Jangka Panjang : Menyiapkan dana untuk biaya perawatan kesehatan di usia tua.
- Perubahan Gaya Hidup : Menyesuaikan gaya hidup dan kebutuhan finansial seiring bertambahnya usia dan perubahan kondisi.

2) Jenis Kebutuhan Berdasarkan Kepentingan

- Kebutuhan Primer adalah kebutuhan paling mendasar, seperti :
 - Pakaian : untuk melindungi tubuh dari panas dan dingin, serta untuk kesopanan.
 - Makanan dan Minuman : untuk mendapatkan energi dan nutrisi agar tubuh sehat.
 - Tempat Tinggal (rumah) : untuk berlindung dari cuaca, merasa aman, dan beristirahat.
- Kebutuhan Sekunder adalah kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer terpenuhi, contohnya pendidikan, perabotan rumah, alat komunikasi, kendaraan, dll.
- Kebutuhan Tersier adalah kebutuhan akan barang mewah yang biasanya berkaitan dengan status sosial atau hiburan, seperti perhiasan, liburan mewah, dll.

c. Pengertian Keinginan

Sesuatu yang ingin kita miliki, tapi tidak wajib ada untuk bertahan hidup. Keinginan bisa membuat hidup kita lebih nyaman atau menyenangkan, tapi tanpanya pun kita tetap bisa hidup.

Contoh: Sepatu merek terbaru (keinginan), pensil dengan karakter kartun (keinginan), mainan baru (keinginan).

d. Jenis-jenis Keinginan

Ada beberapa jenis-jenis keinginan, yaitu :

- 1) Keinginan Individu yaitu keinginan yang dimiliki oleh satu orang saja, sesuai dengan minat, hobi, atau kebutuhan pribadinya. Yang bersifat pribadi, tidak selalu dibutuhkan orang lain, dan bisa berbeda-beda antara satu orang dengan orang lain.

Contohnya : Rina ingin membeli tas baru

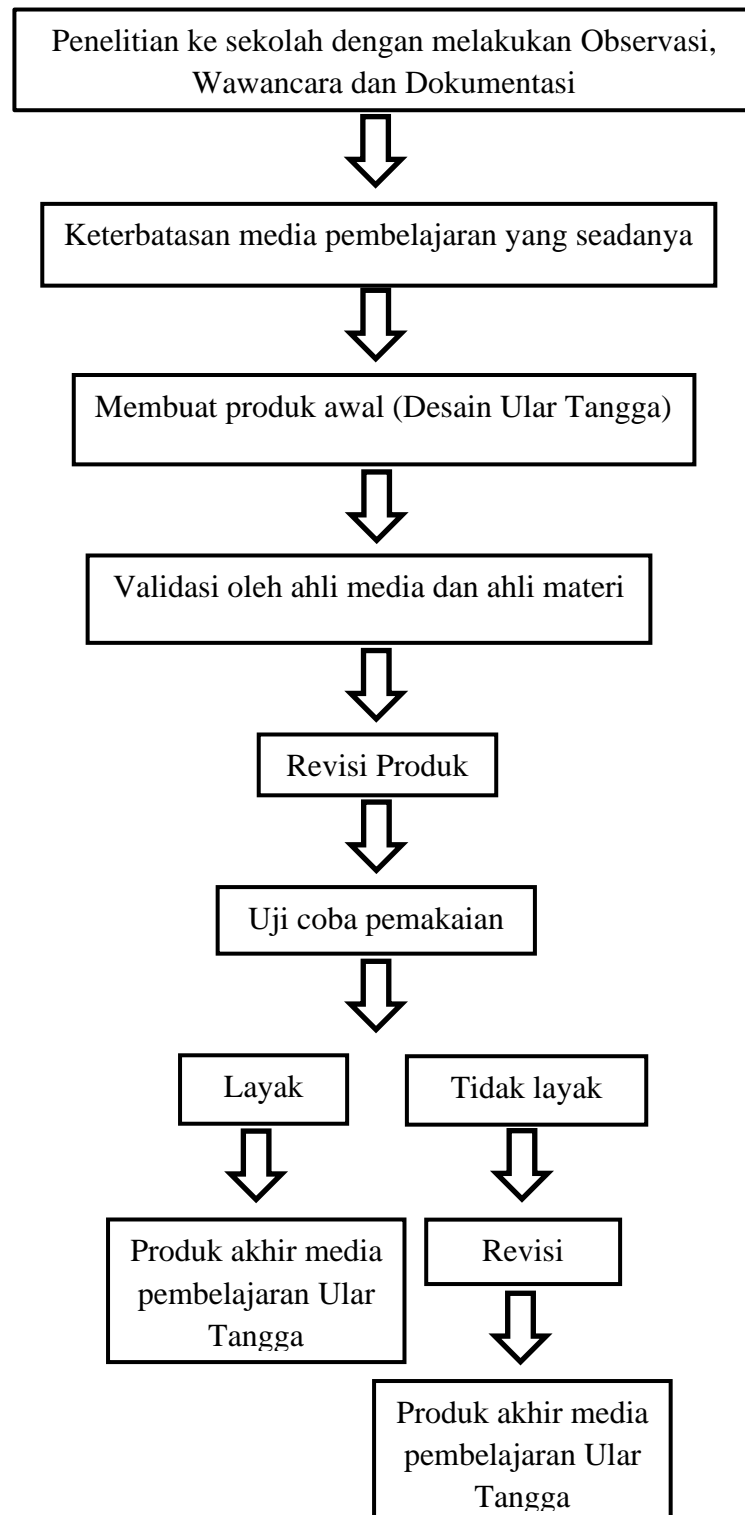
- 2) Keinginan Kolektif yaitu keinginan yang dimiliki oleh sekelompok orang atau masyarakat secara bersama-sama. Bersifat umum atau menyangkut kepentingan banyak orang, biasanya juga diwujudkan oleh pemerintah atau organisasi, dan memerlukan kerja sama atau musyawarah.

Contohnya : Warga desa ingin jalan diperbaiki.

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Maka kerangka konseptual memuat teori, konsep-konsep- yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Dalam kerangka konseptual memuat gambaran kerangka teoritis yang digunakan untuk menjelaskan objek yang diteliti yaitu alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca tentang anggapan yang terdapat dalam hipotesis, permasalahan yang diteliti dapat dijadikan dasar dalam menjawab permasalahan penelitian (Pakpahan dkk., 2021).

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk menunjang suatu keberhasilan dalam belajar, media pembelajaran juga dibutuhkan oleh seorang guru dalam proses penyampaian materi Pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah pula memahami materi Pelajaran yang diberikan oleh guru.



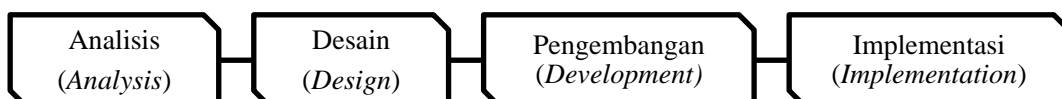
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). R&D adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Judijanto, et al., 2024). Proses pengembangan ini biasanya melibatkan siklus yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, menguji produk di lapangan dan merevisi produk untuk diperbaiki kekurangannya berdasarkan pengujian lapangan (Okpatrioka, 2023). Proses penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Maulana & Erfian, 2022). Namun, pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan karena masih terbatas pada penelitian skripsi. Gambar berikut menunjukkan alur model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 3.1 Gambar Alur Model Penelitian ADDIE

3.2. Tahapan Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Swasta Bani Adam AS yang berlokasi di Jl. Mangan III Pasar 2 No. 216, Kelurahan Mabar, Kecamatan Medan Deli, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih karena memiliki masalah yang sesuai dengan topik penelitian yang akan dikaji.

3.2.2. Sumber Data Penelitian

Dalam proses pengumpulan data, peneliti mengumpulkan dua jenis data, yaitu data utama (primer) dan data tambahan (sekunder).

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti pada saat itu juga, tanpa melalui perantara (Sugiyono, 2019). Biasanya, data ini diambil langsung dari sumber utama agar sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, data primer dikumpulkan melalui instrumen, yaitu instrumen kevalidan dan instrumen kepraktisan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat secara tidak langsung, biasanya melalui perantara atau dari catatan yang sudah ada, seperti catatan guru kelas (Sugiyono, 2019). Data ini berbentuk dokumen atau bukti tertulis yang sudah tersedia sebelumnya. Peneliti memperoleh data sekunder ini setelah mengajukan izin, lalu mengakses dokumen pendukung seperti buku absensi dan buku nilai siswa.

3.2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk menilai kualitas media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu gejala, baik dalam konteks lingkungan alam maupun sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen, yaitu instrumen kevalidan dan instrumen kepraktisan. Instrumen kevalidan diisi oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Sementara itu, instrumen kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan dan bermanfaat dalam pembelajaran.

a. Instrumen Kevalidan

Kevalidan merupakan cara untuk mengetahui sejauh mana sebuah instrumen dapat dikatakan sah atau sesuai. Instrumen yang valid berarti memiliki tingkat keakuratan yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid menunjukkan tingkat keakuratan yang rendah (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, untuk memastikan bahwa media ular tangga yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan, peneliti melakukan proses validasi dengan menggunakan lembar instrumen sebagai alat bantu penilaian. Berikut ini adalah instrumen validasi yang digunakan oleh ahli media untuk menilai desain produk, dan fungsionalitas media yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Desain Produk Media Ular Tangga	Cover atau tampilan awal media menarik dan relevan dengan tema pembelajaran	1
	Tata letak papan permainan rapi dan mudah dipahami	1
	Desain visual mendukung keterlibatan siswa dalam bermain dan belajar	1
	Warna dan ikon pada papan mendukung daya tarik visual dan tidak membingungkan	1
	Ukuran papan, kotak-kotak, dan teks sesuai untuk siswa SD	1
	Petunjuk cara bermain ditampilkan dengan jelas dan logis	1
Fungsionalitas media	Papan permainan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa	1
	Soal atau instruksi dalam permainan mudah diakses selama bermain	1
	Alur permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
Total		9

Instrumen validasi dari ahli desain media digunakan untuk memperoleh masukan, saran, dan kritik dari validator, yang kemudian dijadikan dasar untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut ini adalah instrumen validasi yang digunakan oleh ahli bahasa untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan bahasa dalam media pembelajaran:

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Kriteria Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Struktur Bahasa	Kalimat pada soal atau petunjuk tersusun secara efektif dan komunikatif	1
	Tidak ada kalimat yang ambigu atau membingungkan siswa	1
Kosakata dan Keterbacaan	Kosakata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa SD	1
	Teks memiliki ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca	1
Kaidah Kebahasaan	Ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	1
	Bahasa yang digunakan bersifat mendidik dan tidak kasar	1
Total		6

Instrumen validasi dari ahli bahasa digunakan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran, mencakup struktur bahasa, kosakata dan keterbacaan, dan kaidah kebahasaan. Masukan dari validator bahasa digunakan untuk menyempurnakan kalimat atau ejaan agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
Kesesuaian dengan KD	Materi soal sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV	1
Kebenaran Konsep	Materi dan jawaban benar secara ilmiah dan tidak menyesatkan siswa	1
Kelengkapan Materi	Soal mencakup pokok bahasan “Aku dan Kebutuhanku” secara menyeluruh	1
	Penyusunan soal dan materi bersifat sistematis dan berurutan	1
Relevansi Kontekstual	Soal dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (kontekstual)	1
Evaluasi & Penyesuaian Soal	Tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan kemampuan siswa SD kelas IV	1
	Soal dalam permainan memicu pemikiran	1

Kriteria Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
	kritis dan numerasi siswa	
Total		7

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kualitas isi pembelajaran yang disajikan dalam media ular tangga, guna mengetahui apakah media tersebut sudah layak atau belum. Melalui validasi ini, ahli materi memberikan masukan dan saran yang selanjutnya dijadikan dasar untuk menyusun lembar instrumen evaluasi.

b. Instrumen Kepraktisan

Tabel 3.4 Instrumen Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Media ular tangga ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.	1
2	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	1
3	Media membantu siswa lebih memahami materi “Aku dan Kebutuhanku”.	1
4	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	1
5	Media ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa.	1
6	Soal dan instruksi dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.	1
7	Waktu pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ini cukup efisien.	1
8	Saya tertarik untuk menggunakan media ini kembali dalam pembelajaran selanjutnya.	1
Total		8

Instrumen untuk guru disusun untuk menilai sejauh mana media pembelajaran ular tangga dapat digunakan secara praktis dalam mengajarkan materi “Aku dan Kebutuhanku”. Melalui instrumen ini, peneliti mengharapkan adanya saran dan masukan dari guru yang

nantinya akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan di kelas.

Tabel 3.5 Instrumen Kepraktisan Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Butir
1	Saya senang bermain ular tangga saat belajar.	1
2	Permainan ular tangga ini mudah dimainkan.	1
3	Saya mengerti cara bermain setelah membaca atau mendengar petunjuknya.	1
4	Saya jadi lebih paham pelajaran tentang kebutuhan sehari-hari.	1
5	Gambar dan warna di papan permainan menarik dan menyenangkan.	1
6	Saya bisa mengikuti aturan main dengan baik.	1
7	Saya ingin bermain lagi saat pelajaran berikutnya.	1
Total		7

Instrumen untuk siswa disusun untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran ular tangga mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi “Aku dan Kebutuhanku”. Melalui instrumen ini, peneliti ingin mendapatkan tanggapan langsung dari siswa sebagai pengguna media, yang nantinya akan dijadikan bahan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

3.2.4. Analisis Data Penelitian

Menurut Sugiyono (2019), analisis data adalah proses mengolah dan menyusun data secara sistematis untuk memperoleh pemahaman dan kesimpulan dari data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, data dianalisis secara kuantitatif deskriptif pada hasil instrumen kevalidan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta hasil instrumen kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa. Analisis data dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu

analisis kevalidan media dan analisis kepraktisan media pembelajaran ular tangga.

a. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini disusun untuk menilai kelayakan media ular tangga melalui serangkaian indikator penilaian. Instrumen validasi melibatkan tiga pihak, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang masing-masing memberikan penilaian menggunakan skala *Likert* dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk

Nilai	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2019)

Adapun langkah-langkah analisis data kevalidan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Instrumen kevalidan disebarakan kepada masing-masing ahli.
2. Setiap ahli mengisi angket berdasarkan indikator yang disediakan.
3. Skor dari tiap pernyataan dijumlahkan untuk memperoleh skor diperoleh.
4. Skor Diperoleh kemudian dibagi dengan Skor Maksimum dan dikalikan 100% untuk mendapatkan persentase kevalidan menggunakan rumus dari (Riduwan, 2018), yaitu:

$$Pi = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P_i = Persentase nilai validasi dari masing-masing ahli

Skor Diperoleh = Total nilai yang diberikan oleh ahli

Skor Maksimum = Jumlah nilai tertinggi yang mungkin dicapai

100% = Konversi ke dalam bentuk persentase

5. Hasil presentase dari ketiga ahli dirata-rata menggunakan rumus (Riduwan, 2018), sebagai berikut :

$$P = \frac{P1 + P2 + P3}{3} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai rata-rata akhir persentase validasi media pembelajaran

P_1 = Persentase validasi dari ahli media

P_2 = Persentase validasi dari ahli materi

P_3 = Persentase validasi dari ahli bahasa

3 = Jumlah validator (dalam hal ini tiga orang ahli)

6. Nilai akhir dibandingkan dengan kriteria kevalidan media berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase Rentang %	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan media, apabila hasil validasi dari para ahli menunjukkan persentase minimal dalam rentang 61% - 80% berkategori layak, maka media ular tangga dianggap valid dan dapat

digunakan dengan beberapa revisi kecil. Namun, jika validitas hanya mencapai 41% - 60%, maka media dinyatakan cukup layak tetapi memerlukan revisi besar sebelum dapat digunakan secara optimal.

b. Analisis Kepraktisan Media Ular Tangga

Analisis kepraktisan bertujuan mengetahui sejauh mana media ular tangga mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah angket berbasis skala Likert seperti berikut :

Tabel 3.8 Skala Penilaian Instrumen Guru Dan Siswa

Nilai	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2019)

Langkah-langkah analisis data kepraktisan sebagai berikut:

1. Instrumen dibagikan kepada satu orang guru dan sekelompok siswa kelas IV
2. Skor dari setiap butir pernyataan dijumlahkan untuk memperoleh Skor Diperoleh
3. Skor Diperoleh dibagi dengan Skor Maksimum lalu dikalikan 100% untuk mendapatkan persentase kepraktisan **menggunakan rumus** dari (Riduwan, 2018), yaitu :

$$Pi = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P_i = Persentase nilai Kepraktisan

Skor Diperoleh = Total nilai yang diberikan

Skor Maksimum = Jumlah nilai tertinggi yang mungkin dicapai

100% = Konversi ke dalam bentuk persentase

4. Nilai akhir kepraktisan media diperoleh dengan menghitung rata-rata dari nilai guru dan siswa menggunakan rumus dalam (Riduwan, 2018), sebagai berikut :

$$P = \frac{P_1 + P_2}{2} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai rata-rata akhir persentase kepraktisan media pembelajaran

P_1 = Persentase kepraktisan dari guru

P_2 = Persentase kepraktisan dari siswa

2 = Jumlah validator (dalam hal ini dua orang)

5. Hasil akhir kepraktisan selanjutnya dibandingkan dengan kategori tingkat kepraktisan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.9 Skala Kepraktisan Instrumen Guru dan Siswa

Persentase Rentang %	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Berdasarkan tabel di atas, apabila hasil respons guru dan siswa terhadap instrumen kepraktisan berada pada rentang 60%–80%, maka

media ular tangga dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebaliknya, jika persentasenya hanya berada pada rentang 20%–40%, maka media tersebut termasuk dalam kategori kurang praktis.

3.3. Rancangan Produk

3.3.1. Pengujian Internal

Dalam tahap uji internal terhadap produk, dilakukan proses evaluasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Produk yang dikembangkan dan disebut sebagai prototipe I kemudian diuji kelayakannya menggunakan instrumen penilaian yang telah dirancang sebelumnya. Proses uji kelayakan media ular tangga dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Menyusun instrumen evaluasi kelayakan produk berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
2. Melaksanakan uji kelayakan dengan melibatkan tiga validator, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
3. Menganalisis hasil penilaian dari para ahli serta melakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan.
4. Mengonsultasikan hasil revisi kepada para ahli guna memperoleh validasi akhir terhadap media.
5. Uji kelayakan ini mencakup penilaian dari berbagai aspek, seperti tampilan media, penggunaan bahasa, dan kesesuaian materi. Seluruh proses dilakukan oleh dosen dari FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memiliki keahlian sesuai bidang masing-masing.

Setelah uji internal dilakukan terhadap media ular tangga, prototipe I menerima sejumlah masukan dan saran perbaikan dari para ahli. Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil konsultasi tersebut kemudian disebut sebagai prototipe II.

3.3.2. Pengujian Eksternal

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal atau uji kepraktisan, di mana media ular tangga akan langsung diujicobakan kepada guru dan siswa untuk menilai sejauh mana media tersebut efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji eksternal ini dilaksanakan setelah selesainya tahap uji internal atau uji kelayakan, yang menghasilkan prototipe II sebagai produk yang telah diperbaiki berdasarkan masukan para ahli.

Uji eksternal bertujuan mengevaluasi kegunaan dan kepraktisan media dari perspektif pengguna langsung, dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta peran media dalam membantu pemahaman materi oleh siswa. Melalui kegiatan ini, peneliti mengumpulkan data empiris dari lapangan yang akan menjadi dasar dalam menyempurnakan media lebih lanjut. Selain itu, beberapa ide pengembangan lanjutan dari produk juga telah disiapkan dan akan diintegrasikan pada tahap penyempurnaan berikutnya berdasarkan hasil dari uji eksternal ini.

3.4. Tahapan Pengembangan

3.4.1. Pembuatan Produk

Pengembangan media ular tangga dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun penulis melakukan penyesuaian terhadap model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selain itu, proses pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi, sehingga tahap evaluasi tidak dilakukan secara menyeluruh. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai langkah-langkah dalam pengembangan tersebut, penjelasan dari masing-masing tahap dalam diagram di atas disajikan sebagai berikut:

Langkah 1. Tahapan Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap beberapa aspek penting, antara lain analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis siswa. Keempat aspek tersebut dianalisis untuk memastikan bahwa media ular tangga yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, isi materi yang relevan, serta cocok dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa yang menjadi sasaran pengguna.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang jelas mengenai kondisi faktual dan hambatan yang

dihadapi selama kegiatan belajar mengajar, sehingga media yang dikembangkan dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

2. Analisis Kurikulum dan konsep dasar

Pada tahap perencanaan pengembangan media, dilakukan analisis kurikulum dan konsep dasar untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan relevan dengan kebijakan pendidikan nasional serta sesuai dengan kaidah keilmuan yang mendasari materi pelajaran. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengkaji Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Materi “Aku dan Kebutuhanku” yang dipilih untuk dikembangkan dalam media ini berada dalam fase B, dengan fokus pada pengenalan jenis-jenis kebutuhan dan keinginan, serta pentingnya memenuhi kebutuhan dan keinginan secara seimbang dan bertanggung jawab. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap konsep dasar materi guna memastikan bahwa konten yang disajikan melalui media ular tangga memiliki landasan konseptual yang kuat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Konsep-konsep tersebut nantinya akan diterjemahkan ke dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan interaktif, agar mampu mendukung pemahaman siswa secara menyenangkan.

Pengembangan media direncanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, seperti pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis konteks, berdiferensiasi, dan mendorong

penguatan karakter melalui nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, media yang dirancang diharapkan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab sosial pada diri siswa.

Berdasarkan analisis terhadap kurikulum dan karakteristik materi yang akan dikembangkan, berikut disajikan perangkat pembelajaran berupa kompetensi awal yang perlu dimiliki siswa serta capaian pembelajaran yang menjadi acuan pengembangan media:

Tabel 3.10 Perangkat Pembelajaran

Kompetensi Awal	Capaian Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> – Siswa sudah memiliki pemahaman awal tentang perbedaan antara sesuatu yang mereka butuhkan dan inginkan. – Siswa pernah dihadapkan pada situasi harus memilih antara dua atau lebih hal (misalnya memilih antara jajan atau menabung). 	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kebutuhan dan keinginan manusia, serta dapat membedakan jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia.

3. Analisis Materi

Tahap ini bertujuan untuk mengkaji karakteristik materi yang diajarkan di satuan pendidikan terkait. Analisis materi dilakukan agar media ular tangga yang dirancang tetap selaras dengan tujuan pembelajaran, serta tidak menyimpang dari kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

4. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan guna memahami karakteristik dan tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa lebih mudah memahami konsep matematika apabila disajikan melalui media yang menarik, seperti cerita bergambar atau visualisasi yang menyenangkan.

Langkah 2. Tahapan Desain

Tahap desain media pembelajaran ular tangga berbasis IPAS untuk materi “Aku dan Kebutuhanku” dimulai setelah peneliti menyelesaikan proses analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan konsep dasar, analisis materi dan analisis siswa kelas IV. Pada tahap ini, rancangan media disusun secara sistematis dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi melalui permainan edukatif yang interaktif. Desain media ular tangga menggunakan aplikasi CorelDrawX7, yang dipilih karena kemampuannya menghasilkan grafis berkualitas tinggi dan fleksibel dalam pengaturan visual.

Desain dimulai dengan merancang tampilan papan permainan secara menyeluruh. Setiap elemen visual, seperti warna, garis, nomor kotak, dan ikon pendukung, disesuaikan agar tampil menarik dan mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar. Ukuran desain ditetapkan dalam format A3 (297 mm x 420 mm), beresolusi 300 dpi dengan mode warna RGB, untuk menjamin kualitas cetak tetap optimal saat media diubah ke format PDF dan dicetak menjadi spanduk.

Media ini juga dilengkapi dengan kartu tantangan “*Truth & Dare*”, yang dirancang sebagai elemen interaktif tambahan. Kartu ini akan diambil oleh siswa jika mereka berhenti di kotak-kotak tertentu yang telah ditentukan dalam desain tersebut. Setiap kartu memuat perintah atau pertanyaan yang berkaitan langsung dengan materi “Aku dan Kebutuhanku,” baik berupa soal konseptual maupun tindakan reflektif, yang bertujuan untuk mendorong pemahaman dan keterlibatan siswa secara aktif selama bermain.

Agar penggunaan media lebih efektif dan terarah, peneliti juga menyusun petunjuk penggunaan yang memuat langkah-langkah cara bermain, peran guru sebagai fasilitator, serta strategi integrasi media ini ke dalam pembelajaran. Petunjuk ini dirancang dengan bahasa yang sederhana namun informatif agar mudah dipahami oleh guru maupun siswa.

Tahap desain ini diakhiri dengan penyusunan lembar validasi media dan materi, yang nantinya akan digunakan dalam proses validasi oleh para ahli. Validasi ini mencakup aspek media, kebahasaan, dan materi siswa SD kelas IV. Seluruh proses perancangan media disesuaikan dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan aplikatif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi IPAS secara menyenangkan.

Langkah 3. Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan (*development*) merupakan proses penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan serta memastikan

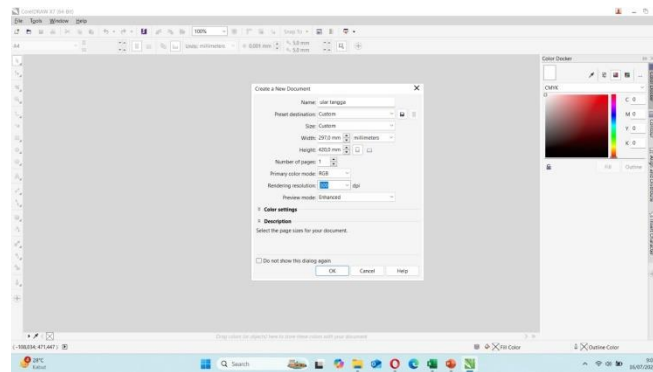
kelayakannya melalui validasi dari para ahli. Langkah-langkah berikut menggambarkan proses yang dilakukan pada tahap pengembangan:

1. Pembuatan Produk

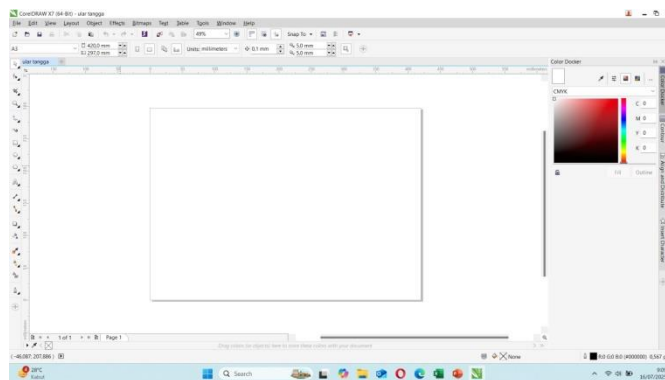
Pada tahap ini, media pembelajaran Ular Tangga yang telah dirancang sebelumnya mulai direalisasikan ke dalam bentuk produk dan dicetak menggunakan kertas spanduk ukuran 2,5 x 2,5 m, dengan tampilan penuh warna (full color) untuk mendukung visualisasi yang menarik dan tahan lama saat digunakan di kelas.

Proses pembuatan produk diawali dengan penyusunan materi yang dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada topik “Aku dan Kebutuhanku”. Materi tidak diambil secara mentah dari buku siswa, melainkan diolah dan dikembangkan kembali agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa serta dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan interaktif. Seluruh isi papan ular tangga, termasuk instruksi permainan dan poin-poin pembelajaran, dirancang untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap pengertian kebutuhan dan keinginan, jenis-jenis kebutuhan dan keinginan, serta kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Perancangan media ular tangga disusun menggunakan aplikasi CorelDraw X7, melalui beberapa tahapan desain yang terstruktur sebagai berikut:

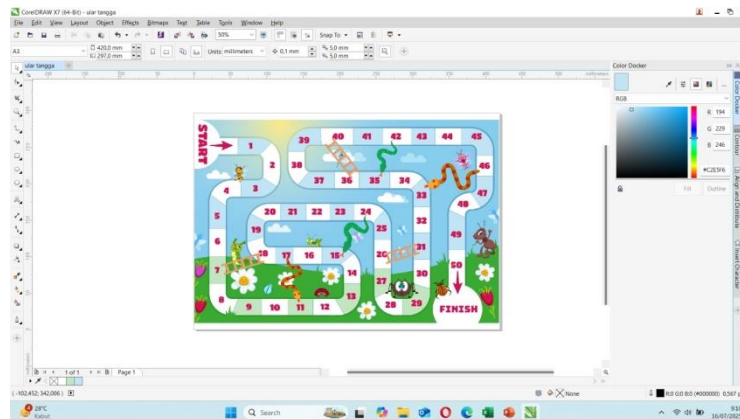
1. Desain media dimulai dengan membuka aplikasi CorelDRAW X7 pada komputer. Setelah aplikasi terbuka, terlihat tampilan awal



4. Setelah dokumen berhasil dibuat, pengguna akan melihat halaman kerja kosong yang sudah disesuaikan ukurannya.



5. Tahap selanjutnya adalah memasukkan unsur edukatif ke dalam permainan dengan menambahkan ilustrasi ular dan tangga, di mana ular berfungsi sebagai penalti yang membawa pemain turun, sementara tangga memberikan keuntungan dengan mengangkat pemain ke angka yang lebih tinggi. Elemen-elemen visual lainnya seperti karakter kartun hewan (lebah, semut, belalang dan kumbang), bunga, serta latar belakang cerah turut ditambahkan untuk menciptakan kesan menyenangkan dan menarik bagi siswa sekolah dasar



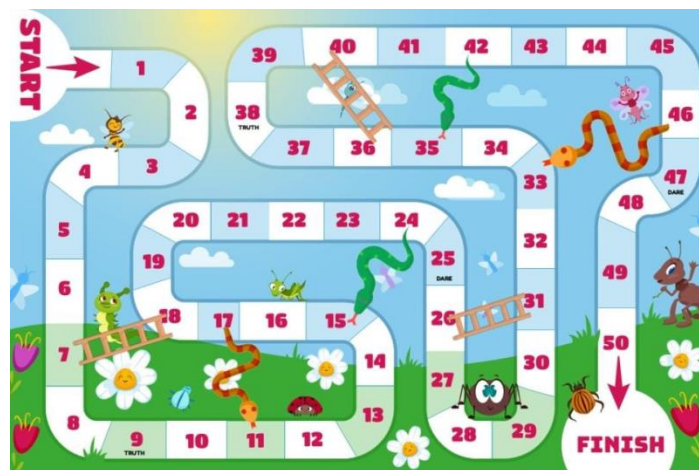
6. Tahap selanjutnya adalah penambahan teks dan elemen khusus pada kotak tertentu. Misalnya, pada kotak nomor 38 ditambahkan tulisan “TRUTH” yang berfungsi sebagai perintah atau pertanyaan edukatif dalam permainan



7. Tahap terakhir adalah menyimpan hasil desain dalam format PDF. Format ini dipilih karena mampu mempertahankan kualitas visual tanpa mengubah warna, ukuran, atau resolusi gambar. Untuk menyimpan dalam format PDF, peneliti memilih menu "File", kemudian klik "Export" dan pilih jenis file PDF. Selanjutnya, pastikan resolusi disetel ke 300 dpi, color mode RGB dan opsi

"Maintain document overprint" serta "Embed fonts" dicentang jika ada teks.

Berikut adalah hasil akhir media ular tangga yang telah selesai didesain, yaitu:

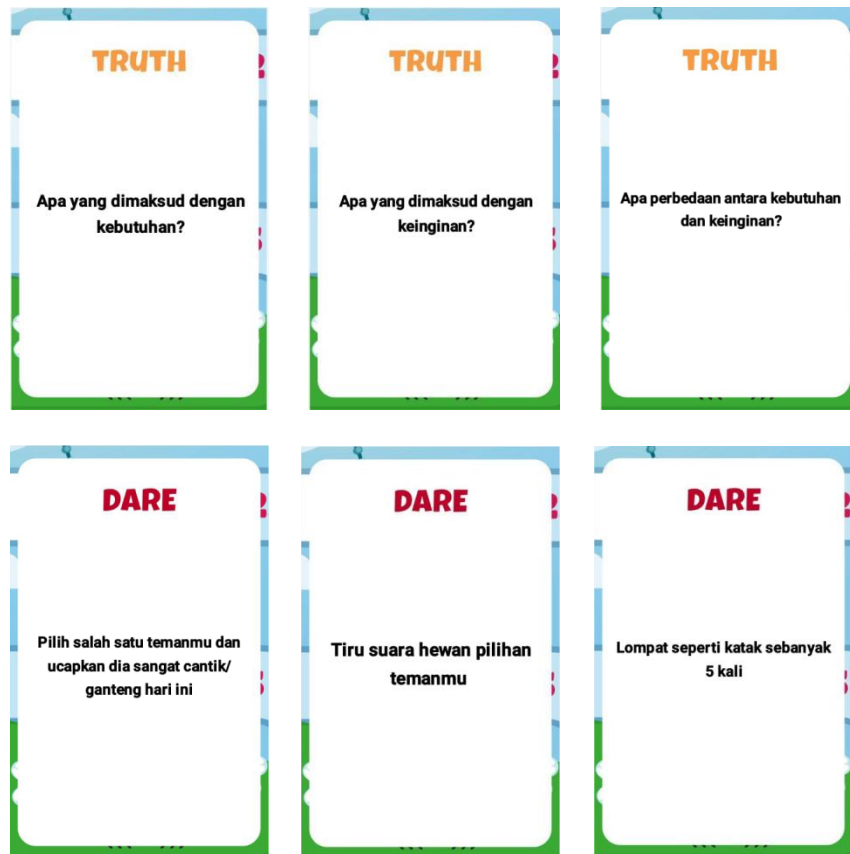


Gambar 3.2 Media Ular Tangga

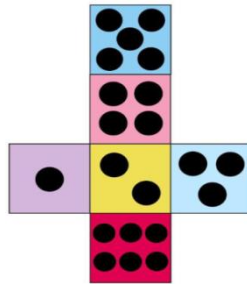
Selain desain permainan ular tangga, peneliti juga mengembangkan kartu "Truth or Dare" sebagai elemen tambahan yang memperkaya interaktivitas permainan. Kartu ini memuat tantangan atau pertanyaan berbasis materi yang akan diambil siswa ketika mendarat di kotak tertentu. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berpikir kritis, merefleksikan pemahamannya, serta lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil akhir kartu *Truth or Dare* yang telah selesai didesain, yaitu:



Gambar 3.3 Kartu Truth or Dare Media Ular Tangga



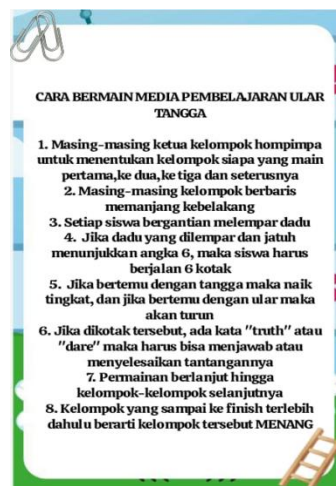
Gambar 3.4 Contoh Beberapa Isian Kartu Truth or Dare



Gambar 3.5 Desain dadu



Gambar 3.6 Dadu



Gambar 3.7 Cara Bermain Media Pembelajaran Ular Tangga

2. Validasi oleh Tim Ahli

Setelah seluruh komponen produk selesai disusun, media ini kemudian divalidasi oleh tiga pihak yang berkompeten. Ahli media menilai kualitas visual, kerapian desain, serta fungsionalitas media secara keseluruhan. Ahli bahasa mengevaluasi kejelasan bahasa, keterbacaan, serta kesesuaian kosakata dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Ahli materi menelaah kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, kebenaran konsep, serta relevansi materi dalam konteks pembelajaran IPAS. Selain itu, praktisi pendidikan yang terdiri dari guru dan siswa turut memberikan tanggapan atas kemudahan penggunaan media di kelas, daya tariknya, serta efektivitasnya dalam menunjang proses belajar mengajar.

Dengan melalui tahapan pengembangan ini, media Ular Tangga tidak hanya hadir sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang telah melalui proses validasi dan pengembangan sesuai prinsip pedagogis dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Langkah 4. Tahapan Implementasi

Pada tahap implementasi, media ular tangga diujicobakan di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS sebagai bagian dari uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai respons siswa terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku.” Selama proses implementasi berlangsung, peneliti mencatat berbagai kendala, kekurangan, maupun hambatan yang muncul saat media diterapkan dalam situasi kelas. Setelah kegiatan pembelajaran selesai,

siswa diminta untuk mengisi instrumen penilaian berupa angket kepraktisan, sebagai bentuk evaluasi terhadap penggunaan media ular tangga. Selain itu, guru juga diminta memberikan saran dan masukan guna menyempurnakan media yang telah dikembangkan.

Berikut merupakan deskripsi subjek yang terlibat dalam validasi media ular tangga pada proses pengembangan:

a. Ahli Media

Untuk menilai aspek visual, desain, dan penyajian media, keterlibatan ahli media sangat diperlukan. Dalam penelitian ini, Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. bertindak sebagai validator media dan memberikan penilaian, komentar, serta saran terhadap desain produk media ular tangga dan fungsionalitas media pembelajaran ular tangga materi “Aku dan Kebutuhanku”.

b. Ahli Bahasa

Penilaian terhadap struktur bahasa, kosakata dan keterbacaan, serta kaidah kebahasaan dengan tingkat perkembangan siswa dilakukan oleh Bapak Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum. sebagai validator bahasa. Beliau memberikan tanggapan serta rekomendasi untuk penyempurnaan aspek linguistik dalam media pembelajaran.

c. Ahli Materi

Keterlibatan ahli materi menjadi bagian penting dalam menjamin kualitas isi pembelajaran. Pada penelitian ini, Ibu Fikih Sintya, S.Pd. berperan sebagai validator materi yang menilai kesesuaian dengan KD,

kebenaran konsep, kelengkapan materi, relevansi kontekstual, serta evaluasi dan penyesuaian soal kesesuaian dengan kurikulum dalam media ular tangga.

Langkah 5. Tahapan Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap implementasi tanpa melanjutkan ke tahap evaluasi.

3.4.2. Pengujian Lapangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku”. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media tersebut direkomendasikan untuk divalidasi oleh para ahli yang kompeten di bidangnya guna memperoleh analisis dan penilaian terhadap kualitas media sebagai alat bantu belajar.

Tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih efektif dibandingkan versi awalnya. Dalam penelitian ini, uji coba lapangan dilakukan sekali, yakni dalam bentuk uji coba lapangan skala besar. Uji ini melibatkan proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Masukan dan saran dari para ahli tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media ular tangga, sehingga menghasilkan produk yang dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Selanjutnya, uji coba lapangan dilaksanakan dengan melibatkan 20 siswa,

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Produk

Penelitian pengembangan media ular tangga pada materi aku dan kebutuhanku, kelas IV telah dilakukan di SD Swasta Bani Adam AS. Penelitian dilakukan dengan mengaplikasikan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun penulis melakukan penyesuaian terhadap model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian. Selain itu, proses pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi, sehingga tahap evaluasi tidak dilakukan secara menyeluruh. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan pengembangan:

1. Analysis (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengenali permasalahan utama dalam pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS . Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa metode pengajaran yang masih dominan adalah metode ceramah, yang kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif. Situasi ini menyebabkan peserta didik merasa kurang termotivasi dan menghadapi kendala dalam memahami materi yang disampaikan oleh

guru. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan kurang beragam, sehingga belum sepenuhnya menumbuhkan ketertarikan siswa. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif dan menarik, salah satunya melalui media ular tangga pada pembelajaran IPAS.

2) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media ular tangga sejalan dengan standar pembelajaran yang berlaku. Kurikulum yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini adalah Kurikulum Merdeka, khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Materi “Aku dan Kebutuhanku” yang mencakup memahami dan menjelaskan kebutuhan dan keinginan manusia, serta dapat membedakan jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia. Oleh sebab itu, media yang dirancang diharapkan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan tanggung jawab sosial pada diri siswa.

3) Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media ular tangga tetap sejalan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran IPAS di kelas IV. Materi yang dikembangkan dalam media ular tangga berfokus pada memahami dan menjelaskan kebutuhan dan keinginan manusia, dapat mengenal jenis-jenis

kebutuhan dan keinginan manusia, serta dapat membedakan jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia. Dengan demikian, agar pengembangan media ular tangga tetap sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan guna memahami karakteristik dan kecakapan siswa kelas IV dalam menerima materi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur interaktif dan kolaboratif dibandingkan dengan metode konvensional. Sebagian besar siswa juga lebih antusias ketika belajar melalui media ular tangga tersebut, karena menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media ular tangga bertujuan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan preferensi siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efisien, interaktif, dan berkesan.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain, rancangan media disusun secara sistematis sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut.

1) Rancangan Media Ular Tangga

Desain media ular tangga menggunakan aplikasi Corel Draw X7, desain dimulai dengan menentukan jumlah 1-50 kotak, menyusun posisi ular dan tangga, menambahkan teks dan elemen khusus pada

kotak tertentu. Setiap elemen visual, seperti warna, garis, nomor kotak, dan ikon pendukung, disesuaikan agar tampil menarik dan mudah dibaca oleh siswa sekolah dasar. Ukuran desain ditetapkan dalam format A3 (297 mm x 420 mm), beresolusi 300 dpi dengan mode warna RGB, untuk menjamin kualitas cetak tetap optimal saat media diubah ke format PDF dan dicetak menjadi spanduk.

2) Rancangan Kartu Truth or Dare

Media ini juga dilengkapi dengan kartu tantangan "*Truth & Dare*", yang dirancang sebagai elemen interaktif tambahan. Setiap kartu memuat perintah atau pertanyaan yang berkaitan langsung dengan materi "Aku dan Kebutuhanku," baik berupa soal konseptual maupun tindakan reflektif.

3) Rancangan Dadu

Selain itu media pendukungnya yaitu dadu. Dadu yang peneliti buat yaitu dadu yang berbentuk kubus berukuran 10 cm, dan juga dadu tersebut terdapat angka 1-6 yang sudah didesain.

3. Develpoment (Pengembangan)

Tahapan pengembangan (*development*) merupakan proses penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan serta memastikan kelayakannya melalui validasi dari para ahli. Langkah-langkah berikut menggambarkan proses yang dilakukan pada tahap pengembangan:

1) Pembuatan Produk

Pada tahap ini, media pembelajaran Ular Tangga yang telah dirancang sebelumnya mulai direalisasikan ke dalam bentuk produk dan dicetak menggunakan kertas spanduk ukuran 2,5 x 2,5 m, dengan tampilan penuh warna (full color) untuk mendukung visualisasi yang menarik dan tahan lama saat digunakan di kelas. Proses pembuatan produk diawali dengan penyusunan materi yang dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada topik “Aku dan Kebutuhanku”.

Selain desain permainan ular tangga, peneliti juga mengembangkan kartu “*Truth or Dare*” sebagai elemen tambahan yang memperkaya interaktivitas permainan. Kartu ini memuat tantangan atau pertanyaan berbasis materi yang akan diambil siswa ketika mendarat di kotak tertentu.

Selanjutnya pada pembuatan dadu, dadu yang sudah didesain kemudian di print dan dilem dikertas karton yang sudah dibentuk polanya.

2) Validasi oleh Tim Ahli

Setelah seluruh komponen produk selesai disusun, media ular tangga ini kemudian divalidasi oleh tiga ahli yang berkompeten. Proses validasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan atau validitas dari media ular tangga, serta untuk memperoleh masukan dan saran dari para validator guna penyempurnaan produk.

Adapun tiga ahli yang berkompeten tersebut, yaitu :

a) Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media digunakan untuk memperoleh masukan, saran, dan kritik dari validator, yang kemudian dijadikan dasar untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ringkasan hasil validasi media yang disajikan dalam bentuk tabel, yaitu :

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd	44	45	97,77%	Sangat Layak

Dari data diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$Pi = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

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

$$Pi = 97,77\% \text{ (sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh validator ahli media, diperoleh skor sebesar “97,77%” dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *ular tangga* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Validasi Ahli Bahasa

Validasi dari ahli bahasa digunakan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran, mencakup struktur bahasa, kosakata dan keterbacaan, dan kaidah kebahasaan. Masukan dari validator bahasa digunakan untuk menyempurnakan kalimat atau ejaan agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Ringkasan hasil validasi bahasa yang disajikan dalam bentuk tabel, yaitu :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum	29	30	96,66%	Sangat Layak

Dari data diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$Pi = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{29}{30} \times 100\%$$

$$Pi = 96,66\% \text{ (sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh validator ahli bahasa, diperoleh skor sebesar “96,66%” dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *ular tangga* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c) Validasi Ahli Materi

Validasi materi digunakan untuk menilai kesesuaian dan kualitas isi pembelajaran yang disajikan dalam media ular tangga, guna mengetahui apakah media tersebut sudah layak atau belum. Melalui validasi ini, ahli materi memberikan masukan dan saran yang selanjutnya dijadikan dasar untuk menyusun lembar instrumen evaluasi. Ringkasan hasil validasi materi yang disajikan dalam bentuk tabel, yaitu :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Fikih Sintya, S.Pd	33	35	94,28%	Sangat Layak

Dari data diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

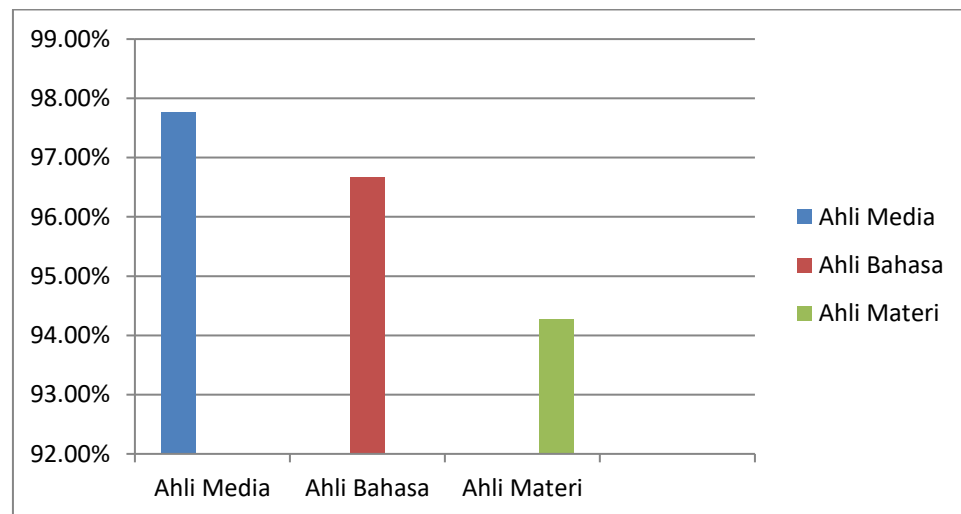
$$Pi = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{33}{35} \times 100\%$$

$$Pi = 94,28\% \text{ (sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh validator ahli materi, diperoleh skor sebesar “94,28%” dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *ular tangga* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil rekap validasi dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi

4. Implementation (Implementasi)

Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan tidak memerlukan revisi, selanjutnya tahap implementasi termasuk langkah pembuatan media ular tangga yang melibatkan melakukan uji coba produk. Langkah selanjutnya yakni menguji atau menerapkan produk yang telah dianggap valid. Adapun tahapan implementasi produk terdiri dari beberapa langkah berikut; (1). uji coba produk mencakup pengujian kepraktisan oleh guru, yang melibatkan satu orang guru kelas sebagai responden; (2) uji coba kepraktisan oleh siswa. Uji coba dilaksanakan di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS, yang melibatkan 20 peserta didik sebagai peserta.

1) Hasil Uji Coba Kepraktisan Oleh Guru

Instrumen yang digunakan dalam uji coba kepraktisan adalah angket. Guru wali kelas IV-A, Ibu Rizky Andini Aulia, S.Pd., yang bertindak sebagai responden diberikan kesempatan untuk memberikan kritik serta saran terkait media ular tangga yang telah digunakan.

Penilaian kepraktisan terhadap media ular tangga ini menggunakan instrumen berupa angket, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Kepraktisan Produk oleh Guru

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Rizky Andini Aulia, S.Pd	46	50	92%	Sangat Praktis

Data dalam tabel merupakan hasil perhitungan berdasarkan rumus ;

$$Pi = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$Pi = 92\% \text{ (sangat praktis)}$$

Berdasarkan hasil analisis respon guru, diperoleh skor sebesar “92%” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa media *ular tangga* layak digunakan di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS.

2) Hasil Uji Coba Kepraktisan Peserta Didik

Uji coba terhadap kepraktisan media ular tangga juga telah dilaksanakan pada 12 siswa dan 8 siswi dikelas IV SD Bani Adam AS. Hasil analisis uji kepraktisan oleh peserta didik ditampilkan dalam tabel berikut :

Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Produk oleh Peserta Didik

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Peserta Didik Kelas IV-A	614	700	87,71%	Sangat Praktis

Dari data analisis diatas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

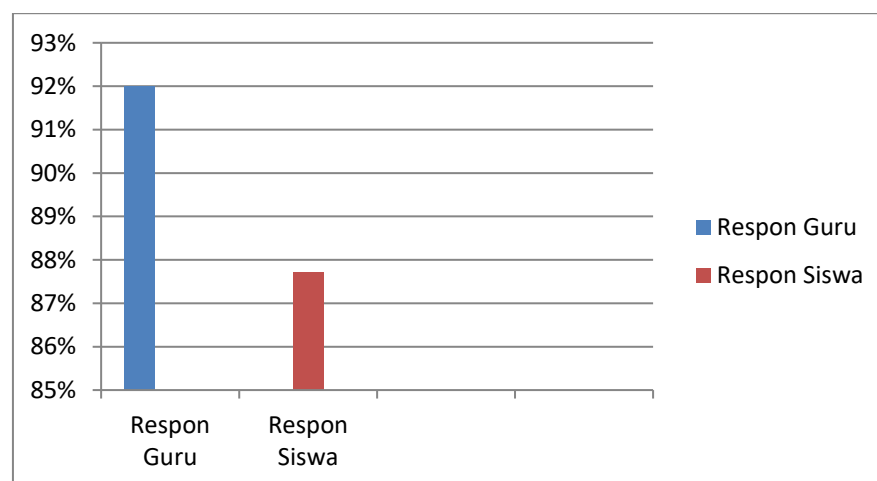
$$Pi = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$Pi = \frac{614}{700} \times 100\%$$

$$Pi = 87,71\% \text{ (sangat praktis)}$$

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba kepada peserta didik, media *ular tangga* pada materi Aku dan Kebutuhanku mencapai skor sebesar “87,71%” dengan kategori “Sangat Praktis”, sehingga media *ular tangga* tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Hasil rekap kepraktisan dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4.2 Hasil Rekap Kepraktisan

4.2 Pembahasan

Berikut adalah temuan dari diskusi penelitian yang akan dianalisis dalam studi ini mencakup :

1) Hasil Diskusi Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Aku dan Kebutuhanku

Hasil akhir produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk ular tangga pada materi aku dan kebutuhanku. Pembuatan media pembelajaran ular tangga telah melalui tahap 1) analisis (*analisis*), 2) design (*desain*), 3) development (*pengembangan*), 4) implementation (*implementasi*) dan 5) evaluation (*evaluasi*). Penelitian dan pengembangan media pertama kali dilakukan dengan tahap analisis.

Tahap analisis (*analysis*) dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik. Tahap ini yaitu melihat kebutuhan peserta didik saat pembelajaran proses pembelajaran berlangsung. Tahap ini dilakukan dengan melihat karakter peserta didik sejauh mana materi yang belum dan sukar dipahami sehingga membutuhkan suatu media belajar mandiri yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran kearah yang lebih baik.

Tahap desain (*design*) dilakukan dengan merancang indikator pembelajaran dan media yang akan dikembangkan dengan melanjutkan tahap analisa setelah dilakukan analisis kurikulum dan konsep dasar untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan relevan dengan kebijakan pendidikan nasional serta sesuai dengan kaidah keilmuan yang mendasari materi pelajaran.

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan kegiatan pembuatan media ular tangga, materi aku dan kebutuhanku yang telah

dirancang pada tahap desain. Pengembangan media ular tangga menggunakan aplikasi *corel draw X7* dalam komputer/*pc*. Kemudian media pembelajaran ular tangga divalidasi oleh validator ahli dan revisi sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak.

Selanjutnya tahap implementasi (*implementation*), tahap ini media ular tangga di uji cobakan di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS sebagai bagian dari uji coba lapangan. Uji coba ini melibatkan penilaian melalui respons dari guru dan peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai respons siswa terhadap penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku.”.

2) Hasil Diskusi Tingkat Kevalidan Media Ular Tangga pada Materi Aku dan Kebutuhanku

Hasil diskusi mengenai tingkat kevalidan media ular tangga menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kevalidan media digunakan untuk memperoleh masukan, saran, dan kritik dari validator, yang kemudian dijadikan dasar untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Para ahli juga menekankan bahwa ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran, mencakup struktur bahasa, kosakata dan keterbacaan, dan kaidah kebahasaan. Untuk menyempurnakan kalimat atau ejaan agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Dalam diskusi, para ahli juga menyoroti pentingnya

aspek evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa media ini tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik dari pengguna, kevalidan media ular tangga dapat terus ditingkatkan. Berdasarkan hasil analisis validasi, dari ahli media memperoleh skor sebesar 97,77%, dinyatakan “Sangat Layak”, dari ahli bahasa memperoleh 96,66% juga “Sangat Layak” dan dari ahli materi sebesar 94,28% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media tersebut sesuai dengan persyaratan kelayakan untuk pemanfaatan dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Hasil Diskusi Tingkat Kepraktisan Media Ular Tangga pada Materi Aku dan Kebutuhanku

Hasil diskusi mengenai tingkat kepraktisan media ular tangga mengungkapkan bahwa sarana pembelajaran ini sangat mudah diakses serta diterapkan oleh pendidik dan peserta didik. Media ular tangga kemudian diuji tingkat kepraktisannya oleh guru dan hasil uji coba memberi indikasi bahwa media itu dinilai “Sangat Praktis”. Selain itu pada tahap implementasi media akan diuji coba kepraktisan kepada peserta didik kelas IV SD Bani Adam AS dengan jumlah 20 peserta didik, melaksanakan uji coba kepraktisan oleh peserta didik menunjukkan kategori “Sangat Praktis”. Respons penilaian yang menguntungkan dari guru dan peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS mengindikasikan media

tersebut dinyatakan memenuhi syarat untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa kelas IV SD Swasta Bani Adam AS sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat kevalidan dari para ahli serta tingkat kepraktisan dari guru dan siswa yang memberikan penilaian sangat baik. Penggunaan media ular tangga ini mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Siswa juga terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang baru, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi, dan siswa dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, memperkuat pemahaman konsep melalui interaksi aktif dengan media, serta membangun keterampilan kolaborasi dalam kelompok.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses pengembangan bahan ajar dalam bentuk buku saku, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media ular tangga mengikuti model pengembangan ADDIE mencakup dari tahap Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada penelitian ini, empat tahap awal telah dilaksanakan dengan baik, sementara tahap evaluasi belum dilakukan secara menyeluruh karena keterbatasan waktu penelitian. Pada tahap Analysis, peneliti menganalisis kebutuhan dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap Design meliputi perancangan media ular tangga serta penyusunan kerangka isinya. Selanjutnya, pada tahap Development, media ular tangga dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang dan kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, untuk menilai validitas produk. Tahap Implementation dilakukan dengan menguji kepraktisan media ular tangga melalui uji coba yang melibatkan guru dan peserta didik.
- 2) Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki kualitas unggul serta layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS. Validasi

dilakukan oleh para ahli media, ahli bahasa, dan materi memberikan penilaian dengan skor rata-rata yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa media ini layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, tampilan visual, dan penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Dengan demikian, media ular tangga dinyatakan valid serta layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

- 3) Kepraktisan media ular tangga diperoleh melalui uji coba pada tahap implementation yang melibatkan guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan dari guru mencapai 92% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil dari para peserta didik kelas IV-A SD Swasta Bani Adam AS, yang terdiri dari 12 siswa dan 8 siswi, mencapai 87,71% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media ular tangga yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SD Swasta Bani Adam AS.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, berikut beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti:

- 1) Penelitian lanjutan dapat melakukan penelitian lebih lanjut terhadap pengembangan media ular tangga pada tahap implementasi ke sekolah dan pada materi-materi IPAS lainnya.

- 2) Peneliti menyarankan agar pengembangan selanjutnya dapat menghasilkan media ular tangga yang lebih baik dan lebih menarik, baik dari segi tampilan, maupun isi, agar dapat lebih meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 3) Pengujian produk dapat dilakukan secara lebih luas untuk mencapai produk pengembangan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Asfika, S., Nuvitalia, D., & Putriyanti, L. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila melalui Habituasi di SD Islam Sjarifudin Kabupaten Kendal. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 1702–1709. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13097>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., . . . Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339
- Matondang, S. E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Kartu Soal dan Ular Tangga pada Materi Termokimia untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1194–1199
- Maulana, M. I., & Erfian, J. (2022). Penerapan Model ADDIE Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika* 4(1), 12–22
- Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>

- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22-28
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1), 86-100
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376
- Putri, K., & Lestari, L. D. (2025). Desain Pendidikan Berwawasan Lingkungan Bagi Anak Melalui Filosofi Memayu Hayuning Bawana. *Jataka: Jurnal Kajian Keluarga, Gender dan Anak*, 1(1), 18-32
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan : UMSU Press
- Rahma, F. I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pengembang Pemahaman Serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-hari. *Islamic Education Review*, 1(1), 1-21
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i3.1250>
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research* 6(1), 208-215
- Setiani, G. A., & Handayani, D. A. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu* 27(2), 262-269
- Subekti, F. D., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA HAWA SMART BOX MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS III SDN GADUNGAN 05 KABUPATEN BLITAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Dasar*, 9(3), 1431–1441
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukriyatun, G. (2022). Pendidikan Karakter pada Kurikulum 2013 dan Perkembangannya Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Primer Edukasi Journal*, 1(2), 23-37
- Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(4), 5185-5194
- Susandi, A., Amelia, D. J., Huda, M. M., MZ, A. A., & Khasanah, L. A. (2025). Relevansi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Digital Menuju Generasi Indonesia Emas 2045. *Journal of Nusantara Education*, 4(2), 107-117
- Wahidah, N., Ambarwati, R., & Sugiarti, L. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Strategi Peer Lesson Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 704-718
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7-19
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2.1, 68-73
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 95–105. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 3(5), 209–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147-153

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran

Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 4 SD Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Capaian Pembelajaran Fase B	Pada akhir Fase B, peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan, percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.
Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kebutuhan dan keinginan manusia, dapat mengenal jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia, serta dapat membedakan jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan mengenai kebutuhan dan keinginan manusia. 2. Mengidentifikasi jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia. 3. Mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan manusia.
Materi Pembelajaran	Aku dan Kebutuhanku
Alokasi Waktu	2 JP
Kata Kunci	Kebutuhan dan Keinginan
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Bergotong-royong • Mandiri • Bernalar kritis

Medan, Agustus 2025



Guru Kelas

Rizky Andini Aulia, S.Pd

Peneliti

Dilla Permata Anggi

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR	
A. INFORMASI UMUM	
Penyusun	Dilla Permata Anggi
Institusi	SD Swasta Bani Adam AS
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Topik	Aku dan Kebutuhanku
Materi Pokok	Keinginan dan Kebutuhan
Jenjang Sekolah	SD
Fase/Kelas	B/IV
Tahun Pelajaran	2024/2025
Semester	2
Alokasi Waktu	2 x 35 menit (2 JP)
Jumlah Pertemuan	1 Pertemuan
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	<i>Teams Games Tournament</i>
Strategi Pembelajaran	Kooperatif
Metode	Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi dan Praktik
Target Peserta Didik	Peserta Didik Reguler
Karakteristik Peserta Didik	Modul ini dapat digunakan oleh semua karakteristik peserta didik
Jumlah Peserta Didik	20
Kompetensi Awal	<ol style="list-style-type: none"> Memahami tentang kebutuhan dan keinginan manusia. Mengenal tentang berbagai jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia. Memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan manusia.
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Berkebinekaan global, Bergotong-royong, Mandiri, Kreatif, Bernalar Kritis
Sarana Dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> Video Pembelajaran Laptop Speaker Media ular tangga

B. KOMPONEN INTI
1. Capaian Pembelajaran (CP)
Di akhir fase B, peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kebutuhan dan keinginan manusia, dapat mengenal jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia, serta dapat membedakan jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia.
2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan mengenai kebutuhan dan keinginan manusia. 2. Mengidentifikasi jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia. 3. Mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan manusia.
4. Tujuan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menjelaskan mengenai kebutuhan dan keinginan manusia melalui model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan benar. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis kebutuhan dan keinginan melalui model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan benar. 3. Peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dan keinginan melalui model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan benar.
5. Pemahaman Bermakna
Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami tentang kebutuhan dan keinginan manusia, mengenal tentang berbagai jenis-jenis kebutuhan dan keinginan manusia dan dapat memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan manusia.
6. Pertanyaan Pemantik
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu kebutuhan? 2. Apa yang kalian butuhkan dalam hidup? 3. Bagaimana cara kalian dalam mendapatkan sesuatu yang kalian butuhkan?
7. Keterampilan Dasar

7. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan (10)

1. Guru menyapa peserta didik dengan salam
2. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
3. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
4. Guru melakukan apersepsi seputar dengan materi
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru

B. Kegiatan Inti (50)

Sintak Teams Games Tournament

Tahap 1. Penyajian Kelas (Class Presentation)

1. Guru mengajak siswa bermain tebak tebakan
 - a. Apa itu kebutuhan dan keinginan?
2. Guru menyajikan materi pelajaran
3. Peserta didik mendengarkan penyajian materi pelajaran yang guru terangkan
4. Guru menunjukan PPT interaktif kepada peserta didik
5. Peserta didik mengamati PPT interaktif yang ditampilkan oleh guru

Tahap 2. Belajar Dalam Kelompok (Teams)

6. Guru membentuk peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang.
7. Peserta didik berkumpul dalam kelompok yang telah dibentuk oleh guru

Tahap 3. Permainan (Games)

8. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan peserta didik bersama kelompoknya yaitu permainan ular tangga yang sudah disiapkan oleh guru.
9. Setiap kelompok berlomba untuk bisa melewati tantangan yang ada dan bisa mencapai garis finish pada permainan ular tangga tersebut.
10. Langkah-langkah tersebut diulangi oleh peserta didik yang lainnya untuk bisa mencapai ke garis finish.
11. Guru menghitung skor pada masing-masing kelompok dan menentukan kelompok yang menang.

Tahap 4. Pertandingan (Tournament)

12. Peserta didik bertanding untuk bisa mencapai ke garis finish.
13. Pada permainan ular tangga, peserta didik harus bisa menjawab pertanyaan atau tantangan yang ada.
14. Peserta didik pada kelompoknya masing-masing harus mempunyai kekompakkan, dan bekerja sama.

1. Guru menyapa peserta didik dengan salam
2. Peserta didik dan guru berdoa bersama sebelum memulai pelajaran
3. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
4. Guru melakukan apersepsi seputar dengan materi
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru

B. Kegiatan Inti (50)

Sintak Teams Games Tournament

Tahap 1. Penyajian Kelas (Class Presentation)

1. Guru mengajak siswa bermain tebak tebakan
 - a. Apa itu kebutuhan dan keinginan?
2. Guru menyajikan materi pelajaran
3. Peserta didik mendengarkan penyajian materi pelajaran yang guru terangkan
4. Guru menunjukan PPT interaktif kepada peserta didik
5. Peserta didik mengamati PPT interaktif yang ditampilkan oleh guru

Tahap 2. Belajar Dalam Kelompok (Teams)

6. Guru membentuk peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang.
7. Peserta didik berkumpul dalam kelompok yang telah dibentuk oleh guru

Tahap 3. Permainan (Games)

8. Guru menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan peserta didik bersama kelompoknya yaitu permainan ular tangga yang sudah disiapkan oleh guru.
9. Setiap kelompok berlomba untuk bisa melewati tantangan yang ada dan bisa mencapai garis finish pada permainan ular tangga tersebut.
10. Langkah-langkah tersebut diulangi oleh peserta didik yang lainnya untuk bisa mencapai ke garis finish.
11. Guru menghitung skor pada masing-masing kelompok dan menentukan kelompok yang menang.

Tahap 4. Pertandingan (Tournament)

12. Peserta didik bertanding untuk bisa mencapai ke garis finish.
13. Pada permainan ular tangga, peserta didik harus bisa menjawab pertanyaan atau tantangan yang ada.
14. Peserta didik pada kelompoknya masing-masing harus mempunyai kekompakkan, dan bekerja sama.

Tahap 5. Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

15. Guru dan peserta didik membahas hasil tournament dan memberitahukan pemenangnya sekaligus memberikan reward kepada kelompok tersebut.

C. Kegiatan Penutup (10)

1. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Peserta didik dan guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Guru memberikan pengutan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru melakukan penilaian hasil belajar.
5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pembelajaran selanjutnya
6. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh satu peserta didik.

7. Asesmen

a. Jenis Asesmen

- 1) Asesmen Formatif

b. Bentuk Asesmen

- 1) Asesmen Formatif

- Sikap (Profil Pelajar Pancasila): Observasi (beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri)
- Kerampilan: Penilaian laporan percobaan
- Pengetahuan: Tanya jawab dan tes uraian

8. Pengayaan Dan Remedial

a. Remedial

1. Memperbaiki tugas, latihan soal yang belum mencapai KKM.

b. Pengayaan

1. Memperdalam materi tentang aku dan kebutuhanku.

Medan, Agustus 2025



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Padang, S.Kom

Guru Kelas

Rizky Andini Aulia, S.Pd

Peneliti

Dilla Permatanggi

Lampiran 3 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Assalamu'alaikum bu,izin untuk mewawancarai ibu.	Wa'alaikumussalam,iya silahkan.
2.	Berapa jumlah seluruh siswa/i di kelas IV ini bu?	Jumlah seluruh siswa/i ada 20 orang
3.	Berapa jumlah siswa di kelas ini bu?	Jumlah siswa 12 orang
4.	Berapa jumlah siswi di kelas ini bu?	Jumlah siswi 8 orang
5.	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini bu?	Kurikulum Merdeka
6.	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran bu?	Iya,saya mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran.
7.	Apakah ibu menggunakan media dan metode pada saat mengajar bu? Media dan metode pembelajaran apa yang pernah ibu gunakan selama proses pembelajaran?	Tidak setiap hari menggunakan media dan metode pada saat saya mengajar. Misalnya pada saat saya mengajar mata pelajaran Ppkn, saya menggunakan media pembelajaran puzzle.
8.	Bagaimana respon siswa/i,jika ibu menggunakan media pada saat proses pembelajaran?	Responya mereka pasti senang, karna terlalu senang mengakibatkan kelas jadi kurang kondusif.
9.	Apa saja tantangan yang ibu hadapi dalam proses mengajar di kelas menggunakan media pembelajaran bu?	Tantangan yang saya hadapi, saat saya sudah menjelaskan berkali-kali tetapi ada beberapa siswa yang pemahamannya kurang aktif. Jadi saya sebagai seorang guru banyak bersabar menghadapinya.
10.	Menurut ibu,apa kelebihan dan kelemahan mengajar menggunakan media pembelajaran bu?	Kelebihannya kalau menggunakan media pembelajaran siswa/i jadi lebih semangat, membuat siswa/i jadi lebih penasaran apa yang akan dipelajari dan jadi mudah memahami materi. Kelemahan dalam mengontrol kelas yang belum bisa dengan baik sehingga kurang kondusif.

Medan, April 2025

Guru Kelas



Rizky Andini Aulia, S.Pd

Link Wawancara : <https://youtu.be/j-7jeg7mVcE?si=RncECCO3Ywdjc3E1>

Dokumentasi Wawancara :



Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Media

Lembar Angket Validasi Ahli Media

Judul : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS
Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV SD Swasta Bani Adam
AS

Peneliti : Dilla Permata Anggi

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Saya memohon ketersediaan Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. untuk memberikan penilaian pada pengembangan media ular tangga dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media ular tangga tersebut. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk persetujuan pengembangan media Ular Tangga ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Identitas

Ahli media : Dr. Lilik Hidayat Puluungan, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

B. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd. anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

3= cukup setuju

4= setuju

5= sangat setuju

C. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Produk Media Ular Tangga	Cover atau tampilan awal media menarik dan relevan dengan tema pembelajaran					√
	Tata letak papan permainan rapi dan mudah dipahami					√
	Desain visual mendukung keterlibatan siswa dalam bermain dan belajar					√
	Warna dan ikon pada papan mendukung daya tarik visual dan tidak membingungkan					√
	Ukuran papan, kotak-kotak, dan teks sesuai untuk siswa SD				√	
	Petunjuk cara bermain ditampilkan dengan jelas dan logis					√
Fungsionalitas media	Papan permainan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa					√
	Soal atau instruksi dalam permainan mudah diakses selama bermain					√
	Alur permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran					√

D. Kritik dan Saran

Komentar umum / saran persetujuan:

Berdasarkan Hasil pemeriksaan Media dan instrumen *validasi content* yang dikembangkan pada dasarnya sudah sangat baik selanjutnya dapat diteruskan untuk penelitian tanpa di revisi.....

.....

.....

E. Kesimpulan

- ①. Valid untuk diuji cobakan
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diuji cobakan

Catatan:

mohon dilingkari salah satunya sesuai kesimpulan Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Medan, Agustus 2025



Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{45} \times 100\% \\
 &= 97,77\% \text{ (sangat layak)}
 \end{aligned}$$

Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Bahasa

Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS
Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV SD Swasta Bani Adam
AS

Peneliti : Dilla Permata Anggi

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Saya memohon ketersediaan Bapak Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum. untuk memberikan penilaian pada pengembangan media ular tangga dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum. mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media ular tangga tersebut. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk persetujuan pengembangan media Ular Tangga ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Identitas

Ahli bahasa : Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum

Jabatan : Dosen Pembelajaran Bahasa dan Sastra

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

B. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang Bapak Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum. anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

3= cukup setuju

4= setuju

5= sangat setuju

C. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Struktur Bahasa	Kalimat pada soal atau petunjuk tersusun secara efektif dan komunikatif					✓
	Tidak ada kalimat yang ambigu atau membingungkan siswa				✓	
Kosakata dan Keterbacaan	Kosakata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa SD					✓
	Teks memiliki ukuran dan jenis huruf yang mudah dibaca					✓
Kaidah Kebahasaan	Ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
	Bahasa yang digunakan bersifat mendidik dan tidak kasar					✓

D. Kritik dan Saran**Komentar umum / saran persetujuan:**

Layak digunakan dalam penelitian


E. Kesimpulan

- ① Valid untuk diuji cobakan
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diuji cobakan

Catatan: mohon dilingkari salah satunya sesuai kesimpulan Bapak Amin Dr.

Yusni Khairul Amri, M.Hum.

Medan, Agustus 2025



Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{29}{30} \times 100\% \\
 &= 96,66\% \text{ (sangat layak)}
 \end{aligned}$$

Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Materi

Angket Validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS
Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV SD Swasta Bani Adam
AS

Peneliti : Dilla Permata Anggi

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Saya memohon ketersediaan Ibu Fikih Sintya, S.Pd. untuk memberikan penilaian pada pengembangan media ular tangga dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu Fikih Sintya, S.Pd. mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media ular tangga tersebut. Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu Fikih Sintya, S.Pd. berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk persetujuan pengembangan media Ular Tangga ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Identitas

Ahli materi : Fikih Sintya, S.Pd
Jabatan : Guru
Instansi : SD Swasta Bani Adam AS

B. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang

Ibu Fikih Sintya, S.Pd. anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

3= cukup setuju

4= setuju

5= sangat setuju

C. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan KD	Materi soal sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV					✓
Kebenaran Konsep	Materi dan jawaban benar secara ilmiah dan tidak menyesatkan siswa				✓	
Kelengkapan Materi	Soal mencakup pokok bahasan “Aku dan Kebutuhanku” secara menyeluruh					✓
	Penyusunan soal dan materi bersifat sistematis dan berurutan				✓	
Relevansi Kontekstual	Soal dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (kontekstual)					✓
Evaluasi & Penyesuaian Soal	Tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan kemampuan siswa SD kelas IV					✓
	Soal dalam permainan memicu pemikiran kritis dan numerasi siswa					✓

D. Kritik dan Saran**Komentar umum / saran persetujuan:**

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

1. Valid untuk diuji cobakan
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diuji cobakan

Catatan: mohon dilingkari salah satunya sesuai kesimpulan Bapak/Ibu

Medan, Agustus 2025



Fikih Sintya, S.Pd

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{33}{35} \times 100\% \\
 &= 94,28\% \text{ (sangat layak)}
 \end{aligned}$$

Lampiran 7 Lembar Angket Kepraktisan Respon Guru

Angket Kepraktisan Respon Guru

Judul : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS
Materi Aku dan Kebutuhanku di Kelas IV SD Swasta Bani Adam
AS

Peneliti : Dilla Permata Anggi

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Tanggapan Ibu akan sangat bermanfaat dalam menilai tingkat kepraktisan media ini di kelas. Melalui pengisian lembar angket yang telah disediakan, Ibu diharapkan dapat menyampaikan penilaian, kritik, dan saran yang membangun agar media ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Atas perhatian dan partisipasi Ibu, saya ucapkan terima kasih.

A. Identitas

Nama : Rizky Andini Aulia, S.Pd
Instansi : SD Swasta Bani Adam AS

B. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang

Ibu Rizky Andini Aulia, S.Pd. anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

3= cukup setuju

4= setuju

5= sangat setuju

C. Aspek Penilaian

Pernyataan	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Media ular tangga ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.					✓
Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.				✓	
Media membantu siswa lebih memahami materi "Aku dan Kebutuhanku".					✓
Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
Media ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa.					✓
Soal dan instruksi dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.					✓
Waktu pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ini cukup efisien.				✓	
Saya tertarik untuk menggunakan media ini kembali dalam pembelajaran selanjutnya.					✓
Media ular tangga ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.					✓
Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.				✓	

D. Kritik dan Saran**Komentar umum / saran persetujuan:**

.....

.....

.....

.....

.....

Medan, Agustus 2025

**Rizky Andini Aulia, S.Pd**

$$\begin{aligned} P_i &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{50} \times 100\% \\ &= 92\% \text{ (sangat praktis)} \end{aligned}$$

Lampiran 8 Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa

Angket Kepraktisan Respon Siswa

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama lengkapmu *ahmad yudha wiryo*
2. Bacalah beberapa pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Kemudian isilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.
4. Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pertanyaan yang tidak jelas.

Keterangan Pilihan :

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

✓3= cukup setuju

4= setuju

5= sangat setuju

B. Identitas

Nama : *ahmad yudha wiryo*

Kelas : IV

C. Daftar Pertanyaan

Pernyataan	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Saya senang bermain ular tangga saat belajar.	✓				
Permainan ular tangga ini mudah dimainkan.	✓				
Saya mengerti cara bermain setelah membaca atau mendengar petunjuknya.	✓				
Saya jadi lebih paham pelajaran tentang kebutuhan sehari-hari.	✓				
Gambar dan warna di papan permainan menarik dan menyenangkan.	✓				
Saya bisa mengikuti aturan main dengan baik.	✓				
Saya ingin bermain lagi saat pelajaran berikutnya.	✓				

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{7}{35} \times 100\% \\
 &= 20\% \quad \text{Terendah}
 \end{aligned}$$

Angket Kepraktisan Respon Siswa

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama lengkapmu
2. Bacalah beberapa pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Kemudian isilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.
4. Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pertanyaan yang tidak jelas.

Keterangan Pilihan :

1= sangat tidak setuju

2 : tidak setuju

3= cukup setuju

4= setuju

5= sangat setuju

B. Identitas

Nama : IR DINA ARMAN Lani SR9

Kelas : IV A

C. Daftar Pertanyaan

Pernyataan	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Saya senang bermain ular tangga saat belajar.				✓	
Permainan ular tangga ini mudah dimainkan.				✓	
Saya mengerti cara bermain setelah membaca atau mendengar petunjuknya.					✓
Saya jadi lebih paham pelajaran tentang kebutuhan sehari-hari.			✓		
Gambar dan warna di papan permainan menarik dan menyenangkan.					✓
Saya bisa mengikuti aturan main dengan baik.				✓	
Saya ingin bermain lagi saat pelajaran berikutnya.					✓

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{35} \times 100\% \\
 &= 85,7\%
 \end{aligned}$$

Sedang

Angket Kepraktisan Respon Siswa

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama lengkapmu *muhammad*
2. Bacalah beberapa pernyataan pada kolom dibawah ini.
3. Kemudian isilah tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.
4. Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pertanyaan yang tidak jelas.

Keterangan Pilihan :

1= sangat tidak setuju

2= tidak setuju

3= cukup setuju

4= setuju

5= sangat setuju

B. Identitas ..

Nama : *muhammad roffiq*

Kelas : *IVd*

C. Daftar Pertanyaan

Pernyataan	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Saya senang bermain ular tangga saat belajar.					5 ✓
Permainan ular tangga ini mudah dimainkan.					✓
Saya mengerti cara bermain setelah membaca atau mendengar petunjuknya.					✓
Saya jadi lebih paham pelajaran tentang kebutuhan sehari-hari.					✓
Gambar dan warna di papan permainan menarik dan menyenangkan.					✓
Saya bisa mengikuti aturan main dengan baik.					✓
Saya ingin bermain lagi saat pelajaran berikutnya.					✓

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{35} \times 100\% \\
 &= 100\% \quad \text{Tertinggi}
 \end{aligned}$$

Lampiran 9 Lembar Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Respon Siswa

Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Respon Siswa

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	Data Mentah	Nilai	Presentase	Kriteria
1.	Ahmad Yuda Wibowo	1	1	1	1	1	1	1	7	0,20	20%	Tidak praktis
2.	Al Fath Baiz Ramadhana	5	5	4	4	5	4	4	31	0,86	86%	Sangat praktis
3.	Aldi Fahrozy	5	5	4	5	4	5	5	33	0,94	94%	Sangat praktis
4.	Aamnda Fadilla	5	1	4	2	5	3	4	24	0,69	69%	Praktis
5.	Arkana Aziz	5	4	3	3	5	5	5	30	0,86	86%	Sangat praktis
6.	Arsy Inara Salsabila	5	5	5	5	5	5	5	35	1	100%	Sangat praktis
7.	Azka Gusnara	5	3	3	2	3	4	3	23	0,66	66%	Praktis
8.	Bayu Lintang Ananda	5	4	5	4	5	4	5	32	0,91	91%	Sangat praktis
9.	Dimas Alfiandra	5	5	4	4	5	4	4	31	0,89	89%	Sangat praktis
10.	Gibran Syahputra	5	5	5	5	5	5	5	35	1	100%	Sangat praktis
11.	Irdina Armandani Siregar	4	4	5	3	5	4	5	30	0,86	86%	Sangat praktis
12.	Khatib Maulana	5	5	5	5	5	5	5	35	1	100%	Sangat praktis
13.	Miftahul	5	5	5	5	5	5	5	35	1	100%	Sangat

	Jannah												praktis
14.	Muhammad Alfi Yusuf	5	4	5	4	5	5	5	33	0,94	94%	Sangat praktis	
15.	Muhammad Raffi	5	5	5	5	5	5	5	35	1	100%	Sangat praktis	
16.	Nurhanifah	5	5	5	5	5	5	5	35	1	100%	Sangat praktis	
17.	Queen Yasmine	5	5	4	5	5	5	5	34	0,97	97%	Sangat praktis	
18.	Ratu Silviana	5	5	5	4	5	5	4	33	0,94	94%	Sangat praktis	
19.	Satria Nabil Handoko	5	5	4	2	4	4	4	28	0,80	80%	Praktis	
20.	Shakila Ananda Syahhira Syah	5	5	5	5	5	5	5	35	1	100%	Sangat Praktis	

Lampiran 10 LKPD

Nama: _____ Kelas: _____

Aku dan Kebutuhanku

Tuliskan semua benda yang kamu butuhkan pada kotak di bawah ini!



Kelompokkan kebutuhan kamu ke dalam tabel yang sesuai!

	Mendesak	Tidak Mendesak
Penting		
Tidak Penting		

Lampiran 11 K1

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 Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

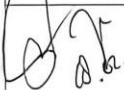
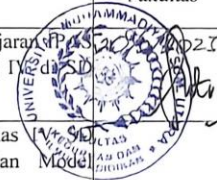
Nama Mahasiswa : Dilla Permata Anggi

N P M : 2102090009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120,0

IPK = 3,81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Deka Fakultas
	Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS	
	Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran CIRC	
	Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS	

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

Medan, 18 Februari 2025

Hormat Pemohon,



Dilla Permata Anggi

Lampiran 12 K2

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 : Dilla Permata Anggi
 NPM : 2102090009
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

“Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing :
Chairunnisa Amelia, 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, 18 Februari 2025
 Hormat Pemohon,


Dilla Permata Anggi

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13 K3



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

Nomor : 530/ II.3-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 : **Dilla Permata Anggi**
N P M : 2102090009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi
Aku dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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 taluwarasa tanggal : **20 Februari 2026**

Medan, 21 Sya'ban 1446 H
20 Februari 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

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



Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal



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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Dilla Permata Anggi
 NPM : 2102090009
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
18/2/2025	ACC Judul	✍
17/7/2025	Menambahkan Referensi	✍
23/7/2025	Menambahkan ATP dan Modul Ajar	✍
25/7/2025	Atc seminar	✍

Medan, Juli 2025

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

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

Nama : Dilla Permata Anggi
 NPM : 2102090009
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS.

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

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

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

Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 28 Bulan Juli 2025 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Dilla Permata Anggi
NPM : 2102090009
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam As
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbarui Latar belakang ↳ Masalah paragraf - Pemateri konsisten letaknya dimana
2.	Analisis Data yang didapat (Alurnya)
3.	Cara kerja ular tangganya
4.	Daftar Pustaka sesuai dengan mendeley

Medan, Agustus 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Lampiran 17 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Dilla Permata Anggi
NPM : 2102090009
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam As

Pada hari Senin, tanggal 28 Juli, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Dosen Pembimbing

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

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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

Lampiran 18 Surat Keterangan



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama : Dilla Permata Anggi
NPM : 2102090009
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam As

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Senin, tanggal 28 Bulan Juli Tahun 2025.

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

Medan, Agustus 2025

Ketua Program Studi

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

Lampiran 19 Surat 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. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> ✉ fkip@umsu.ac.id 📄 [umsumedan](#) 📱 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)

Nomor : 1942/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 27 Shafar 1447 H
 21 Agustus 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Swasta Bani Adam AS
 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 : **Dilla Permata Anggi**
 N P M : 2102090009
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas IV di SD Swasta Bani Adam AS**

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



****Pertinggal****



Lampiran 20 Surat Balasan Riset



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "BANI ADAM - AS" SD SWASTA BANI ADAM 'AS

Jln. Mangan III Psr. 2 Mabar No. 216 Kec. Medan Deli Telp. (061) 6850665
Medan - Indonesia

Kepada,
Yth. Bapak Ibu Pimpinan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
di

Tempat

Perihal: Izin Melakukan Riset di Sekolah

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat permohonan riset yang kami terima Nomor: 1942/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 pada tanggal 21 Agustus 2025, kami dari pihak Sekolah SD SWASTA BANI ADAM AS dengan ini memberikan izin kepada

NAMA : **DILLA PERMATA ANGGI**
NPM : 2102090009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

untuk melakukan riset di lingkungan sekolah kami, sebagaimana yang dimaksud dalam proposal riset tersebut.

Kami menyambut baik dan mendukung kegiatan riset yang akan Anda lakukan, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam bidang Pendidikan. Kami juga mengingatkan agar selama kegiatan riset berlangsung, Ananda dapat menjaga ketertiban dan mematuhi aturan yang berlaku di sekolah ini.

Demikian surat izin ini kami buat. Semoga kegiatan riset berjalan lancar dan sukses.

Hormat kami,

Medan, 25 Agustus 2025

Kepala Sekolah



ASWATI PADANG, S.Kom

Lampiran 21 Hasil Turnitin

Dilla Permata Anggi
(2102090009)

by Cek Turnitin

Submission date: 13-Oct-2025 12:20PM (UTC+0700)

Submission ID: 2779174003

File name: PARARASE.docx (1.75M)

Word count: 10652

Character count: 68176

PARARASE.docx

ORIGINALITY REPORT

20 %	16 %	11 %	8 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1 %
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
3	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
5	id.scribd.com Internet Source	<1 %
6	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
7	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
8	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
9	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1 %
10	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.scribd.com Internet Source	<1 %

jurnal.uns.ac.id

Lampiran 22 Dokumentasi



Wawancara bersama wali kelas



Penjelasan materi didalam kelas



Suanaana kelas pada tahap implementasi media ular tangga



Saat Validasi respon Guru



Foto bersama siswa/i

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Dilla Permata Anggi
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 25 Maret 2003
 NPM : 2102090009
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Anak ke : 1 (Pertama) dari 3 (tiga) bersaudara
 Alamat : Jl. RPH Lk. X Mabar
 No. Telepon : 081260125494
 E-Mail : dillapermataanggi03@gmail.com

Data Orangtua

Nama Ayah : Adi Iswanto
 Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
 Nama Ibu : Suratmiani
 Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Alamat : Jl. RPH Lk. X Mabar

Riwayat Pendidikan

1. Tamatan SD Negeri 064011 Medan
2. Tamatan SMP Negeri 33 Medan
3. Tamatan SMA Laksamana Martadinata Medan
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun 2021 sampai dengan sekarang

Medan, April 2026

Dilla Permata Anggi