

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA
MATERI TUMBUHAN SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH
IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH SIDOMULYO JABUNG**

SKRIPSI

OLEH:

SILVI NANDHITA NUR CAHYANI

NPM.22101013072



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2025

ABSTRAK

Cahyani Nur Nandhita Silvi 2025 Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di bumi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-hidayah Sidomulyo Jabung. Skripsi, Universitas Islam Malang Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd, Pembimbing 2 : Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd

Kata kunci: media pembelajaran ular tangga, ADDIE, validitas, efektivitas, hasil belajar.

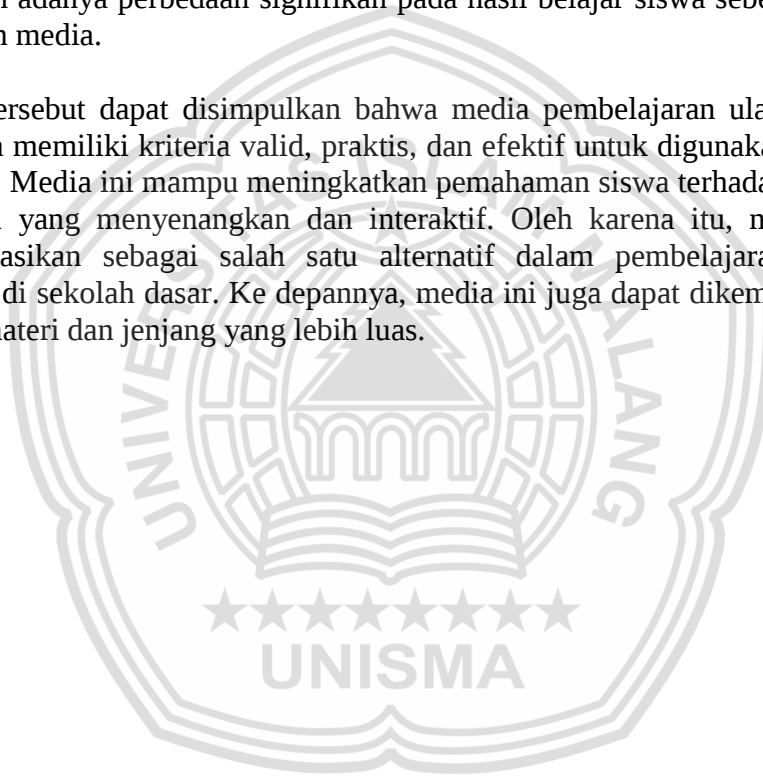
Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, berkualitas, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Sayangnya, masih banyak praktik pembelajaran di lapangan yang dilakukan secara monoton dan bergantung pada metode konvensional seperti buku teks atau Lembar Kerja Siswa (LKS). Di MI Al-Hidayah Sidomulyo Jabung, ditemukan permasalahan berupa rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi “Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi”. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada guru dan siswa, rata-rata nilai siswa hanya mencapai angka 60, dengan nilai tertinggi sebesar 70, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, banyak siswa merasa bosan karena kurangnya variasi metode pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media berbasis permainan merupakan alternatif yang tepat karena dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga, yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi IPAS melalui permainan edukatif. Permainan ini memuat soal-soal dan tantangan yang relevan dengan topik “Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi”, sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar secara aktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran ular tangga yang sesuai dengan materi IPAS untuk siswa kelas IV MI; (2) mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli; dan (3) menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil angket kepada guru dan siswa. Kemudian, media dirancang dan dikembangkan menjadi permainan ular tangga dalam bentuk banner berukuran besar, yang memuat kotak-kotak permainan berisi soal dan instruksi. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli materi,

ahli desain media, dan guru IPAS. Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan dalam pembelajaran dan diuji efektivitasnya melalui pretest dan posttest.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli materi memberikan skor kelayakan sebesar 97,14%, masuk dalam kategori “sangat valid”, sedangkan ahli desain media memberikan nilai 89,41%, yang juga termasuk dalam kategori “valid”. Uji coba terhadap siswa kelas IV menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 86,83%, menandakan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik minat siswa. Peningkatan hasil belajar juga terlihat signifikan, dengan nilai pretest rata-rata 58,67 dan posttest meningkat menjadi 81,33. Uji statistik menggunakan uji-t menghasilkan nilai $t_{hitung} = 7,982$, yang lebih tinggi dari $t_{tabel} = 2,144$, menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memiliki kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS berbasis permainan di sekolah dasar. Ke depannya, media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi dan jenjang yang lebih luas.



ABSTRACT

Cahyani Nur Nandhita Silvi 2025 Development of Snakes and Ladders Media on the Material of Plants as Sources of Life on Earth to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students of Al-Hidayah Sidomulyo Jabung Elementary School. Thesis, Islamic University of Malang Supervisor 1: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd, Supervisor 2: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd

Keywords: snakes and ladders learning media, ADDIE, validity, effectiveness, learning outcomes.

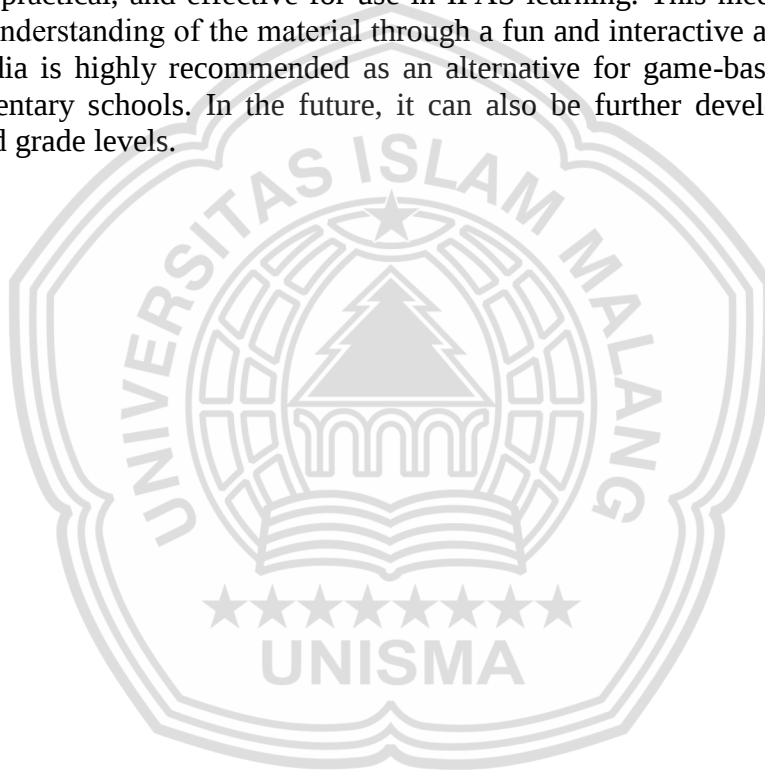
Education plays a central role in shaping intelligent, high-quality, and adaptive human resources in response to the demands of the times. In teaching and learning activities, the use of engaging instructional media that aligns with the characteristics of students is one of the key factors in supporting successful learning. Unfortunately, many classroom practices still rely on monotonous and conventional methods such as textbooks or student worksheets (LKS). At MI Al-Hidayah Sidomulyo Jabung, a problem was identified in the form of low learning outcomes among fourth-grade students in the subject of Science and Social Studies (IPAS), particularly on the topic “Plants as a Source of Life on Earth.” Based on questionnaires distributed to teachers and students, the average student score was only 60, with the highest score being 70—still below the Minimum Mastery Criteria (KKM). Moreover, many students expressed boredom due to the lack of enjoyable and varied teaching methods.

As a solution to this problem, it is necessary to develop innovative learning media that can enhance students’ learning motivation. Game-based media is an appropriate alternative as it can create an active and enjoyable learning environment. One such medium developed in this research is a *snakes and ladders*-based instructional game, specifically designed to deliver IPAS content through an educational game. This game includes questions and challenges related to the topic “Plants as a Source of Life on Earth,” allowing students to not only play but also learn actively.

The objectives of this study are to: (1) develop a *snakes and ladders* instructional medium that aligns with IPAS content for fourth-grade MI students; (2) determine the validity level of the media based on expert validation; and (3) analyze the effectiveness of the media in improving student learning outcomes. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. In the initial phase, a needs analysis was conducted based on questionnaires given to teachers and students. The media was then designed and developed into a large banner-format *snakes and ladders* game, containing game squares with questions and instructions. Validation was carried out by three experts—subject matter expert, media design expert, and IPAS teacher. After being deemed feasible, the media was implemented in teaching and tested for its effectiveness using pretest and posttest scores.

The validation results show that the media is highly suitable for use in the learning process. The subject matter expert gave a feasibility score of 97.14%, categorized as "very valid," while the media design expert gave a score of 89.41%, also categorized as "valid." Trials with fourth-grade students revealed a practicality score of 86.83%, indicating that the media is easy to use and attracts students' interest. Learning outcomes also showed significant improvement, with pretest scores averaging 58.67 and posttest scores increasing to 81.33. A statistical t-test yielded a t_{hitung} (calculated t-value) of 7.982, which is greater than t_{tabel} (table t-value) of 2.144, indicating a significant difference in student learning outcomes before and after using the media.

From these results, it can be concluded that the *snakes and ladders* instructional media developed is valid, practical, and effective for use in IPAS learning. This medium can improve students' understanding of the material through a fun and interactive approach. Therefore, this media is highly recommended as an alternative for game-based IPAS instruction in elementary schools. In the future, it can also be further developed for broader subjects and grade levels.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dimasa sekarang maupun masa depan pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan individu. Dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting didalamnya. Pendidik sebisa mungkin beradaptasi dengan perkembangan dunia saat ini, untuk mendukung kemajuan pendidikan di era abad 2.1.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) mengemukakan bahwa : pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memahami aspek rohani , pengendalian, kepribadian, kecerdasan, amal saleh , dan keterampilan yang dituntut darinya , masyarakat luas , bangsa , dan negara . Dalam proses pembelajaran, sangat penting untuk memiliki seorang guru profesional yang mampu merencanakan, melaksanakan, serta mengomunikasikan dan menyebarkan kegiatan belajar. Guru juga bertanggung jawab dalam memastikan pendidikan bersama. Kegiatan pembelajaran yang berkualitas memerlukan dukungan dari berbagai faktor, termasuk instrumen atau media yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

Salah satu metode untuk perkembangan pendidikan yang dapat kita lakukan adalah mengurangi pembelajaran di kelas yang monoton dan berbasis

statistik, yang membuat siswa kurang memperhatikan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitasnya sendiri di kelas. Dengan demikian, agar adanya program pendidikan yang menantang dan menghilangkan mitos bahwa belajar adalah proses yang membosankan dan menjemukan. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut perlunya dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan komunikatif dengan menggunakan media pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut (Fadilah et al., 2023) mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Kesimpulannya adalah bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung proses belajar agar lebih efektif dan optimal. Di era modern ini, pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku dan papan tulis, tetapi juga memanfaatkan berbagai jenis media, seperti media visual, audio, dan audio visual, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Peneliti telah menyebar kuisioner kepada guru kelas IV A MI Al-hidayah Sidomulyo Jabung dari hasil kuisioner kebutuhan tersebut peneliti mendapatkan hasil bahwa pembelajaran IPAS pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi siswa hanya mengenal media pembelajaran berupa buku siswa atau disebut dengan lembar kerja siswa (LKS). Berdasarkan hasil

kuisisioner Guru bahwasanya hasil belajar siswa kelas IV A MI Al-hidayah Sidomulyo Jabung tahun 2024 rata-rata siswa rata-rata mendapatkan nilai 60 dan mendapat nilai tertinggi yaitu 70 sehingga nilai tersebut masih dibawah standart KKM. Setelah peneliti mengidentifikasi masalah yang dialami guru, diketahui bahwa guru tidak memiliki sumber pengajaran apa pun untuk membantu siswa memahami materi , sehingga siswa tidak tertarik dengan pembelajaran, evaluasi yang diberikan guru hanya memberi mereka materi tertulis yang mungkin mereka gunakan .Akibatnya, hasil belajar siswa tidak terlalu tinggi, dengan KKM yang jauh dari nilai siswa tersebut.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang didapatkan dari guru dan 18 siswa, terdapat berbagai kebutuhan dan harapan terkait pembelajaran IPAS pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. berdasarkan hasil kuisisioner Guru menyampaikan bahwa Pembelajaran di sekolah saat ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menentukan metode dan sumber belajar yang digunakan. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi "Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi", sumber belajar utama yang digunakan oleh guru adalah buku guru. Namun, dalam pelaksanaannya, beberapa guru mengungkapkan adanya kendala dalam mengajarkan materi ini secara efektif kepada siswa.

Berdasarkan hasil kuisisioner yang diberikan kepada 18 siswa, diketahui bahwa 70,6% siswa menyukai belajar IPAS, sementara 29,4% lainnya menyatakan kurang menyukai mata pelajaran tersebut. Selain itu, sebanyak

94,4% siswa memiliki keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang tumbuhan di sekitar mereka. Sebanyak 88,2% siswa telah mendengar istilah "Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi", sedangkan 11,8% lainnya belum pernah mendengar istilah tersebut.

Dalam hal metode pembelajaran, mayoritas siswa (94,4%) menyatakan bahwa mereka senang belajar sambil bermain. Khususnya, dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga, sebanyak 72,2% siswa menunjukkan minat untuk belajar menggunakan media ini, sedangkan 27,8% lainnya kurang tertarik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran IPAS adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan hasil kuisioner, guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti permainan ular tangga pada materi "Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi" memiliki beberapa keuntungan. Salah satu manfaat utama yang diungkapkan adalah meningkatnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran karena metode ini menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran, sehingga membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

Selain itu, saran dan masukan dari guru terkait penggunaan media pembelajaran ular tangga menunjukkan bahwa media ini dianggap bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru menilai bahwa di sekolah mereka masih jarang menggunakan media pembelajaran

yang inovatif seperti ini, sehingga kehadiran media permainan dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi alternatif yang menarik untuk menghindari pembelajaran yang monoton. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Masalah kesulitan belajar tersebut dapat diatasi dengan dikembangkannya media pembelajaran yang efektif. Diantaranya adalah media pembelajaran ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran berupa permainan yang menggunakan banner yang telah didesain dengan kotak-kotak kecil berisi pertanyaan seputar materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dan berisi perintah tantangan. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah pemain dalam mencapai kotak finish. Media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan ular tangga merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Media ini berbasis pada permainan ular tangga tradisional yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa.

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian Anjelina Wati yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Wati, 2021). Sedangkan penelitian Reza Nurussofa dan Heni Puji Astuti penelitian dengan judul pengembangan media

pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar (Nurussofa & Astuti, 2023). Dari penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga layak untuk dikembangkan. Sehingga peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditulis peneliti diata, maka dapat dirumuskan permasalahan berikut:

1. Bagaimana spesifikasi media ular tangga pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV MI Alhidayah Sidomulyo Jabung?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Alhidayah Sidomulyo Jabung?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV yang sudah memakai media pembelajaran ular tangga dengan yang belum memakai media pembelajaran ular tangga?

C. Tujuan Pengembangan Proyek

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan spesifikasi media pembelajaran ular tangga pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Alhidayah Sidomulyo Jabung.
2. Menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Alhidayah Sidomulyo Jabung berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba penggunaan di kelas.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa kelas IV MI Alhidayah Sidomulyo Jabung yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis permainan ular tangga yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi untuk siswa kelas IV MI. Media ini disusun dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan hasil belajar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Fisik Media
 - a. Media dikemas dalam bentuk banner berukuran $\pm 2 \times 2$ meter, dicetak dengan bahan yang kuat dan tahan lama agar dapat digunakan secara berulang.

- b. Mengandung 100 kotak seperti permainan ular tangga tradisional, namun dimodifikasi dengan unsur edukatif.
2. Isi Kotak Permainan
 - a. Beberapa kotak berisi pertanyaan seputar materi tumbuhan, fakta ilmiah, gambar bagian tumbuhan, dan instruksi khusus.
 - b. Terdapat kotak ambil kartu yang memandu pemain untuk menjawab soal, menerima hadiah, atau hukuman edukatif.
3. Peralatan Pendukung
 - a. Dadu berukuran besar yang terbuat dari kain flanel dan dakron, ringan dan aman digunakan oleh anak-anak.
 - b. Pion permainan adalah siswa itu sendiri yang menjadi pemain langsung, sehingga permainan lebih aktif dan melibatkan fisik.
 - c. Kartu pertanyaan berisi soal IPAS kelas IV sesuai kurikulum, dirancang untuk melatih pemahaman dan berpikir kritis siswa.
 - d. Kartu hadiah/hukuman untuk meningkatkan antusiasme bermain dan mendukung suasana belajar yang menyenangkan.
4. Komponen Edukatif
 - a. Soal-soal dan konten permainan disesuaikan dengan CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) dari Kurikulum Merdeka.
 - b. Materi meliputi: bagian-bagian tumbuhan, proses fotosintesis, manfaat tumbuhan, dan jenis-jenis perkembangbiakan tumbuhan.
5. Panduan Penggunaan

- a. Dilengkapi buku petunjuk penggunaan media untuk guru dan siswa, berisi aturan permainan, cara bermain, dan penilaian.
- b. Panduan disusun secara sistematis dan mudah dipahami, agar guru dapat memanfaatkan media ini secara mandiri.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ular tangga dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV MI Al-Hidayah Sidomulyo Jabung masih belum optimal. Pembelajaran cenderung monoton, hanya menggunakan buku siswa atau LKS, tanpa dukungan media yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan, kurang termotivasi, dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dampaknya, nilai hasil belajar siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Media pembelajaran perlu dikembangkan karena:

1. Karakteristik Siswa SD/MI yang Suka Bermain

Siswa usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang sangat menyukai aktivitas bermain. Mereka belajar lebih efektif melalui metode yang menyenangkan dan bersifat langsung (konkret). Karena itu, pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga menjadi sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

2. Minat dan Motivasi Siswa yang Rendah

Hasil kuisisioner menunjukkan sebagian siswa kurang menyukai pelajaran IPAS karena dianggap membosankan. Dengan menggabungkan unsur

permainan dan materi pelajaran, media ular tangga dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Ketika siswa tertarik, mereka akan lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

3. Kurangnya Media Interaktif di Sekolah

Guru dan siswa di MI Al-Hidayah belum pernah menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam pembelajaran IPAS. Ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap inovasi media yang mudah digunakan namun mampu menyampaikan materi secara menyenangkan. Media ular tangga menjawab kebutuhan tersebut karena praktis, hemat biaya, dan dapat digunakan berulang kali.

4. Dukungan terhadap Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan mendorong keaktifan. Media ular tangga sejalan dengan semangat kurikulum ini karena dapat mendorong siswa belajar sambil bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi secara sosial dalam kelompok.

5. Relevansi dengan Tujuan Pendidikan Abad 21

Pendidikan masa kini menuntut kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah. Permainan edukatif seperti ular tangga mendorong siswa berpikir cepat, menjawab soal dengan tepat, dan bekerja sama dengan teman, sehingga turut membentuk kompetensi yang dibutuhkan di abad 21.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Peneliti menyadari mengembangkan media pembelajaran memiliki asumsi dan keterbatasan, yaitu :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- b. Media pembelajaran ular tangga akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- c. Media pembelajaran Ular Tangga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- d. Penggunaan media pembelajaran ular tangga memudahkan guru dan peserta didik saat pembelajaran di kelas serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.

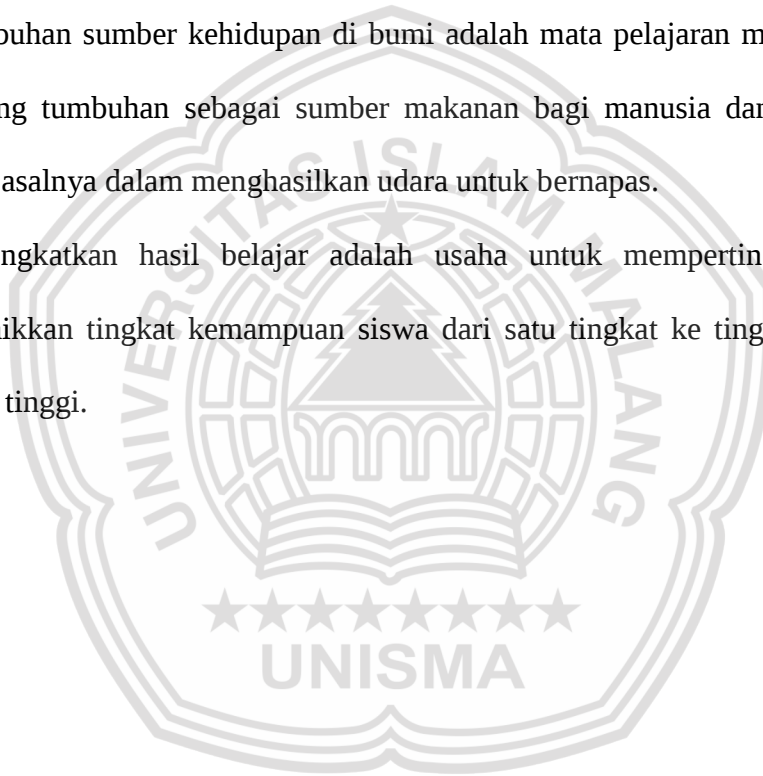
2. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti menyadari mengembangkan media pembelajaran ular tangga ini memiliki keterbatasan pengembangan diantaranya :

- a. Produk yang akan dikembangkan terfokuskan pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- b. Pada siswa kelas IV semester 1 materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran ular tangga adalah media pembelajaran berupa permainan yang menggunakan banner yang telah didesain dengan kotak-kotak kecil berisi pertanyaan seputar materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dan berisi perintah tantangan. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah pemain dalam mencapai kotak *finish*.
2. Tumbuhan sumber kehidupan di bumi adalah mata pelajaran membahas tentang tumbuhan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan, serta asalnya dalam menghasilkan udara untuk bernapas.
3. Meningkatkan hasil belajar adalah usaha untuk mempertinggi atau menaikkan tingkat kemampuan siswa dari satu tingkat ke tingkat yang lebih tinggi.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Setelah Direvisi

1. Kajian Hasil Pengembangan Media Ular Tangga Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi

Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi diawali dengan tahap analisis, Berdasarkan hasil observasi, dan kuisioner yang dilakukan di kelas IV A MI Al-Hidayah Sidomulyo Jabung, diketahui bahwa pembelajaran IPAS pada materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku siswa (LKS). Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, serta kurangnya interaksi aktif antara guru dan siswa di dalam kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 60 dengan nilai tertinggi 78, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu, guru mengakui belum memiliki sumber pengajaran tambahan yang menarik dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui kuisioner yang dibagikan, diketahui bahwa mayoritas siswa (70,6%) menyukai mata pelajaran IPAS, dan sebagian besar siswa (94,4%) memiliki ketertarikan untuk mengetahui lebih banyak tentang tumbuhan di sekitar mereka. Bahkan, 94,4% siswa menyatakan menyukai kegiatan belajar

sambil bermain. Media pembelajaran berbasis permainan, seperti ular tangga, juga menunjukkan potensi positif, dengan 72,2% siswa menyatakan minat untuk belajar menggunakan media tersebut.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi & Sulistiono et al., 2023) dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di MI Al-Ahsan Mendalanwangi Wagir” yang mengembangkan media pembelajaran papan penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas I MI Al-Ahsan Mendalanwangi Wagir. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 56,33 menjadi 90,33. Media yang dikembangkan terbukti mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan motivasi, dan mempermudah siswa memahami materi yang dianggap sulit.

Menanggapi temuan tersebut, Pada tahap perencanaan (*design*) peneliti merancang sebuah media pembelajaran inovatif berbasis permainan ular tangga. Media ini dirancang untuk memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, guna meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Format permainan ular tangga dipilih berdasarkan hasil kuisioner yang menunjukkan bahwa 94,4% siswa menyukai belajar sambil bermain dan 72,2% siswa tertarik belajar menggunakan media ini.

Desain awal media pembelajaran ular tangga ini mengadopsi konsep permainan ular tangga pada umumnya, terdiri dari kotak-kotak permainan dengan gambar ular dan tangga. Saat pion berhenti di kotak tertentu, siswa akan menjawab pertanyaan, melihat gambar tumbuhan, atau mengikuti instruksi, seperti "ambil kartu soal". Kartu soal berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi. Permainan menggunakan dadu kain flanel berbentuk kubus berisi dakron, bernomor 1–6, yang dilempar untuk menentukan langkah. Pemain yang pertama mencapai kotak ke-100 menjadi pemenang. Media ini dicetak dalam bentuk banner berukuran 2x2 meter dan dikemas dalam kotak penyimpanan tebal agar awet dan dapat digunakan berulang kali.

Dalam konteks perencanaan ini sejalan dengan (Lestari & Sulistiani et al., 2023) pada jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar (Smart Stair) pada Materi Satuan Panjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Islam Almaarif 01 Singosari” di mana peneliti terlebih dahulu melakukan tinjauan terhadap materi serta perencanaan bahan yang efektif dan efisien. Peneliti pada penelitian tersebut memilih styrofoam sebagai bahan utama karena ringan, mudah dibentuk, dan ekonomis, serta menghindari bahan seperti triplek dan akrilik yang lebih berat dan mahal. Pendekatan ini menunjukkan bahwa dalam proses desain media pembelajaran, pemilihan bahan sangat penting untuk mempertimbangkan aspek kepraktisan, efisiensi biaya, dan kemudahan penggunaan oleh siswa.

Tahap pengembangan (*Development*) merupakan proses mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi produk media pembelajaran konkret. Komponen media ular tangga mulai dari papan media ular tangga, dadu, petunjuk permainan, kartu pertanyaan, telah berhasil diintegrasikan. Produk yang telah dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli desain guna memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian (M. Septiani et al., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV” menunjukkan tingkat keefektifan media permainan ular tangga mengindikasikan bahwa media tersebut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Hal ini diperkuat oleh Penelitian (Pratiwi & Hardini, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran IPA dengan hasil validasi media sebesar 78,67% dan materi 72,5%, keduanya ber kriteria “Tinggi”. Hasil ini sejalan dengan penelitian ini, karena keduanya menggunakan media ular tangga, melibatkan siswa kelas IV SD, dan bertujuan meningkatkan pembelajaran IPA melalui media permainan.

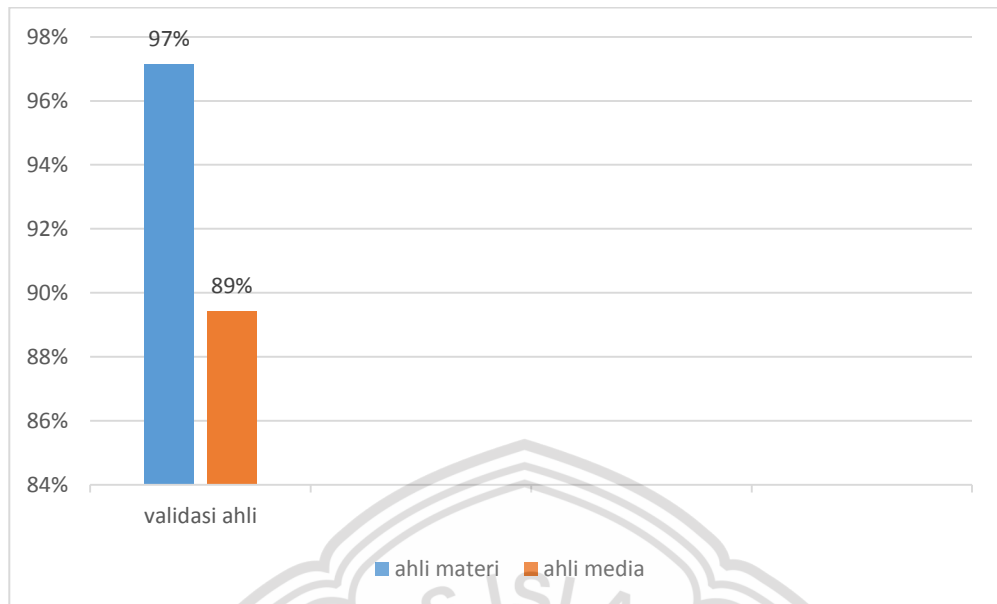
Penelitian (Kusuma Ardi & Dessty, 2023) menunjukkan bahwa media ular tangga meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam numerasi melalui metode belajar sambil bermain. Hasil ini sejalan dengan penelitian ini, yang juga menggunakan media ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi tumbuhan sebagai sumber kehidupan di Bumi. Hal ini juga kuatkan pada penelitian (Miza Anniza et al., 2024) dengan judul “Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu” digaris bawahi bahwa siswa lebih senang belajar sambil bermain maka media pembelajaran ular tangga ini sangat efisien jika digunakan dalam pembelajaran. Yang terakhir (Wadud & Lailiyah, 2024) menunjukkan bahwa rendahnya minat dan hasil belajar siswa disebabkan oleh kejenuhan, kurangnya keterlibatan, serta penggunaan media konvensional. Hal ini relevan dengan temuan penelitian ini, di mana siswa kelas IV A MI Al-Hidayah hanya mengenal media berupa LKS, merasa bosan, dan nilai rata-rata mereka masih di bawah KKM, yaitu 60 dengan nilai tertinggi 78.

2. Kajian Hasil Uji Coba Produk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MI Al-Hidayah Sidomulyo Jabung

Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa telah dinilai melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli desain, serta melalui uji coba langsung kepada siswa di lapangan. Berdasarkan validasi ahli materi, bahwa

persentase tingkat validasi materi media pembelajaran mencapai 97,14%. Jika dikonversikan ke dalam tabel kriteria kevalidan, capaian 97,14% tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga tumbuhan sumber kehidupan dibumi tidak memerlukan revisi. Berdasarkan komentar dari ahli materi juga memberikan kritik dan saran bahwa media pembelajaran ular tangga tumbuhan sumber kehidupan dibumi dinilai sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ular tangga juga berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sedangkan menurut ahli desain media Validasi oleh ahli desain menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga mencapai persentase 89,41%, termasuk kategori sangat valid, sehingga tidak memerlukan revisi. Namun, ahli memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain: perintah harus disusun secara jelas dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa, penggunaan warna sebaiknya tidak gradasi namun cukup satu warna kontras, karakter anak dalam media perlu disesuaikan agar lebih menarik, soal dengan redaksi panjang dicetak langsung di kartu soal, petunjuk permainan dibuat dalam bentuk buku saku, dan ditambahkan kunci jawaban untuk mempermudah evaluasi.

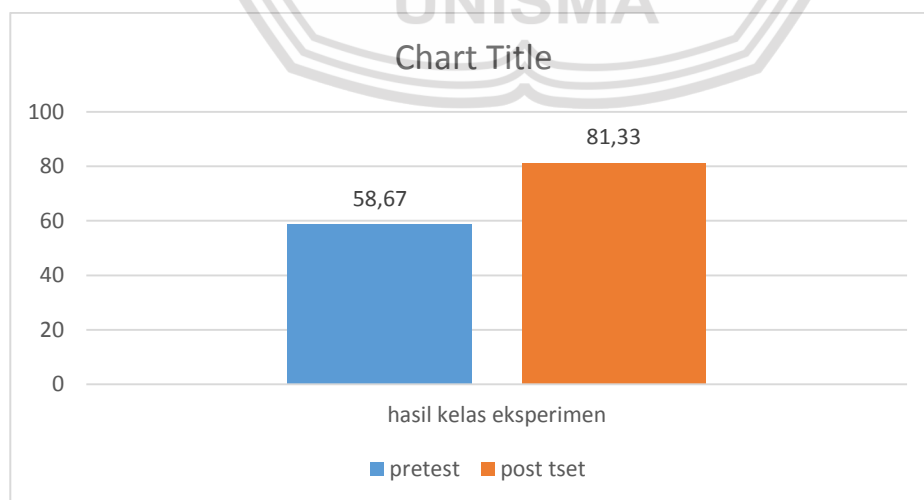


Gambar 5.1 diagram hasil validasi ahli materi dan media

Selanjutnya, uji coba lapangan dilakukan pada 15 siswa kelas IV MI Al-Hidayah Sidomulyo Jabung Berdasarkan hasil perhitungan, persentase validasi dari angket siswa terhadap media pembelajaran ular tangga mencapai 86,83%. Jika mengacu pada tabel kriteria kevalidan, angka tersebut masuk dalam kategori valid. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga pada materi bangun datar dinilai layak digunakan tanpa perlu dilakukan revisi. siswa memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media ular tangga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih semangat dan aktif mengikuti kegiatan karena media disajikan dalam bentuk permainan yang familiar dan menarik. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa media ini membantu mereka lebih mudah memahami materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi, karena disajikan

dalam bentuk soal dan tantangan yang mendorong mereka untuk berpikir sambil bermain.

Peningkatan hasil belajar siswa tampak secara nyata melalui perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Persentase ketuntasan belajar pada saat pre-test tercatat sebesar 58,67, sedangkan pada saat post-test mengalami peningkatan menjadi 81,33. Uji-t menunjukkan bahwa nilai t-hitung (7,982) lebih besar dari t-tabel (2,144) pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi. Dengan demikian, hipotesis H1 diterima (terdapat perbedaan signifikan), sementara H0 ditolak (tidak terdapat perbedaan signifikan). Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi MI Al-Hidayah Sidomulyo Jabung.



Gambar 5.2 diagram hasil pretest dan post test

Temuan terkait kelayakan dan efektivitas media ular tangga ini sejalan dengan hasil sejumlah penelitian terdahulu. Menurut (Agustini et al., 2024) Studi pada kelas IV SD IT Insan Qur'ani Lampung menggunakan media “Padlet ULIK” (Ular Tangga Interaktif Kreatif). Hasil pre- post-test menunjukkan peningkatan signifikan, dan analisis N-gain mengindikasikan efektivitas media untuk pembelajaran IPAS Penelitian ini mendukung temuan Anda bahwa media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, karena media dikemas secara menarik dan berbasis permainan yang memicu antusiasme siswa.. Sedangkan menurut (Widiana et al., 2023) Penelitian R&D model ADDIE pada media ular tangga untuk IPA kelas IV. Validitas ahli materi mencapai 92,86% dan media 82,86%. Uji- t menunjukkan $t_{hitung} (9,6) > t_{tabel} (2,144)$, mengonfirmasi peningkatan hasil belajar siswa, Ini memperkuat bahwa media ini tidak hanya valid secara desain dan isi, tetapi juga efektif secara statistik dalam meningkatkan hasil belajar.

Menurut (Devantari et al., 2024) Pengembangan media ular tangga berbasis Problem Based Learning pada materi perubahan wujud benda. Validitas ahli media/materi vakum 90–91%, $t_{hitung} = 9,591 > t_{tabel} (2,037)$, terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar IPA. Ini menunjukkan bahwa media ini fleksibel untuk berbagai submateri IPA di SD, termasuk materi tumbuhan yang Anda teliti. Terakhir menurut

(Wahyuni & Asmah, n.d.) Analisis persepsi siswa terhadap game edukasi ular tangga di pembelajaran IPA. Hasilnya menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif, minat belajar, dan pemahaman konsep. menunjukkan bahwa media ular tangga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun keterlibatan aktif dan antusiasme siswa, aspek penting dalam pembelajaran IPAS.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran ular tangga tumbuhan sumber kehidupan di bumi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Siswa disarankan untuk memahami aturan permainan terlebih dahulu agar dapat memainkan media ular tangga dengan lancar dan tertib.
- b. Siswa dianjurkan untuk membaca sumber belajar yang relevan guna memperkaya pemahaman terhadap materi Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan di Bumi.
- c. Guru diharapkan berperan aktif dalam membimbing siswa selama penggunaan media, membantu memahami materi, serta mengawasi dan mengevaluasi lembar jawaban siswa, sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar.

2. Saran Diseminasi

Untuk memperluas manfaat media pembelajaran ular tangga, diperlukan upaya diseminasi agar penggunaannya tidak terbatas pada satu sekolah saja. Diseminasi

dapat dilakukan melalui sosialisasi dalam forum guru seperti MGMP atau KKG, pelatihan atau workshop bagi guru kelas IV, serta publikasi hasil penelitian dalam bentuk artikel ilmiah maupun media digital. Selain itu, kerja sama dengan lembaga pendidikan seperti Dinas Pendidikan atau Kementerian Agama juga penting agar media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif bahan ajar IPAS yang efektif dan menyenangkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan dalam pengembangan selanjutnya. Pengembangan dapat diarahkan pada perluasan cakupan materi agar tidak terbatas pada satu topik dan jenjang kelas saja. Selain itu, aspek visual perlu disempurnakan, seperti pemilihan warna dan ukuran huruf yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Media juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital agar lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan mendukung pembelajaran daring maupun luring. Penambahan variasi tingkat kesulitan soal secara bertahap akan meningkatkan daya ukur pencapaian belajar siswa. Panduan permainan juga dapat dibuat lebih interaktif, misalnya melalui video atau infografis animatif. Dengan pengembangan lanjutan yang tepat, media ini diharapkan menjadi sarana pembelajaran yang semakin adaptif, menarik, dan bermanfaat bagi siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Problem Based Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sd. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
- Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, M. P. (2009). *Buku Media Pembelajaran gunawan* (Nomor January).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herawadi, D. (2020). Struktur Fungsi dan Metabolisme Tubuh Tumbuhan. *Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (QITEP) in Science*, 1–75.
- Idhayani, N., Sitti Salma, Mp., & Jumiati Yusuf, Mp. (n.d.). *Bermain Dan Permainan Anak Penerbit Cv.Eureka Media Aksara*.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh

Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>

Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>

Lestari, R., Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar (Smart Stair) Pada Materi Satuan Panjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Almaarif 01 Singosari. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(3), 95–105.

Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.

Miza Anniza, Winda Ramadiani, & Selvi Riwayati. (2024). Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 91–96. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1183>

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. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>

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

Pranata, W., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan*:

Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 6(2), 185.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i2.14441>

Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>

Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.

Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.

Septiani, T. B. (2025). *RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING*. 07(01), 175–185.

Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>

Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.

Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>

Wahyudi, A. tri, Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2023). Pengembangan media Pembelajaran Papan Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Mi Al-Ahsan Mendalanwangi Wagir. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(3), 437–445.

Wahyuni, A. W., & Asmah, S. (n.d.). *Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi Ular*

Tangga dalam Pembelajaran IPA. 5(20), 6239–6246.

- 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. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9–18. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Problem Based Learning Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sd. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
- Drs. Rudi Susilana, M.Si, Cepi Riana, M. P. (2009). *Buku Media Pembelajaran gunawan* (Nomor January).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herawadi, D. (2020). Struktur Fungsi dan Metabolisme Tubuh Tumbuhan. *Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (QITEP) in Science*, 1–75.
- Idhayani, N., Sitti Salma, Mp., & Jumiaty Yusuf, Mp. (n.d.). *Bermain Dan Permainan Anak* Penerbit Cv.Eureka Media Aksara.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Lestari, R., Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar (Smart Stair) Pada Materi Satuan Panjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Almaarif 01 Singosari. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(3), 95–105.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Miza Anniza, Winda Ramadiani, & Selvi Riwayati. (2024). Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II

Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 91–96. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1183>

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. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>

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

Pranata, W., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(2), 185. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i2.14441>

Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>

Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.

Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208–215.

Septiani, T. B. (2025). *RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING*. 07(01), 175–185.

Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>

Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.

Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially

terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>

Wahyudi, A. tri, Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2023). Pengembangan media Pembelajaran Papan Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Mi Al-Ahsan Mendalanwangi Wagir. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(3), 437–445.

Wahyuni, A. W., & Asmah, S. (n.d.). *Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi Ular Tangga dalam Pembelajaran IPA*. 5(20), 6239–6246.

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. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>

Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>