

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA MATERI ALAT INDRAS MANUSIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mifta Lailatul Rhodiyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (mifta.19135@mhs.unesa.ac.id)

Julianto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (julianto@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Penelitian pengembangan media permainan ular tangga ini bertujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) model ADDIE yang memiliki 5 tahapan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi lembar validasi, lembar angket respon guru dan peserta didik, serta lembar tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Jumlah subjek dalam penelitian yaitu 12 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pehserut Kabupaten Nganjuk. Analisis data kevalidan diperoleh melalui validasi oleh ahli media dan materi. Tingkat kevalidan media diperoleh dari hasil uji validasi oleh ahli materi sebesar 91,1% dengan kategori sangat valid, dan uji validasi oleh ahli media sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid. Analisis data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik. Tingkat kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon peserta didik sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis dan angket respon guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Teknik analisis data keefektifan diperoleh melalui lembar pretest dan posttest. Tingkat keefektifan media diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik. Media pembelajaran permainan ular tangga efektif digunakan dengan hasil presentase ketuntasan belajar sebesar 92%, serta peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perhitungan N-Gain sebesar 0,63 yang dikategorikan sedang. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga memiliki nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan yang tinggi sehingga layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPA materi alat indra manusia kelas IV Sekolah Dasar. Media permainan ular tangga sebaiknya digunakan sebagai alat untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami materi alat indra manusia.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Alat Indra Manusia, Sekolah Dasar

Abstract

This development research is motivated by the lack of activeness of students during the learning process. This research on the development of snakes and ladders game media aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the snakes and ladders game media material for human senses to improve science learning outcomes for class IV Elementary Schools. The researcher uses the Research and Development (R&D) model of the ADDIE model which has 5 stages. The instruments used in this development research included validation sheets, teacher and student response questionnaire sheets, as well as test sheets consisting of pretest and posttest. The number of subjects in the study were 12 class IV students at SD Negeri 2 Pehserut, Nganjuk Regency. Analysis of the validity of the data was obtained through validation by media and material experts. The validity level of the media was obtained from the results of the validation test by material experts of 91.1% in the very valid category, and the validation test by media experts was 91.6% in the very valid category. Analysis of practicality data was obtained through a questionnaire on the responses of teachers and students. The practicality level of the media was obtained from the student response questionnaire results of 96.6% in the very practical category and the teacher's response questionnaire was 90% in the very practical category. Effectiveness data analysis techniques were obtained through pretest and posttest sheets. The level of effectiveness of the media is obtained from the results of the students' pretest and posttest. The learning media for snakes and ladders game is effectively used with the results of the learning completeness percentage of 92%, as well as increasing student learning outcomes through the N-Gain calculation of 0.63 which is categorized as medium. Based on the results of the data that has been obtained, it can be concluded that the snakes and ladders game media has high validity, practicality and effectiveness values so that it is suitable for use by students in learning natural science material for the human senses in class IV of elementary school. Snakes and ladders game media should be used as a tool to overcome students' problems in understanding the material of the human senses.

Keywords: Development, Learning Media, Snakes and Ladders Game, Human Senses, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu proses memansusiakan manusia atau dikenal dengan istilah humanis (Priswanti, dkk., 2022). Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari diri seseorang. Pendidikan merupakan suatu wadah untuk proses perubahan tingkah laku seseorang menuju suatu arah yang ingin dicapai (Nabila, 2021). Dengan adanya pendidikan, seseorang yang awalnya belum mengerti dibimbing menjadi mengerti. Secara sadar ataupun tidak sadar seseorang pernah melakukan pendidikan, baik pendidikan di Rumah, di Lingkungan Masyarakat, maupun di Sekolah. Pendidikan di Sekolah berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2014) pembelajaran merupakan kegiatan yang tersusun dan terencana dalam memudahkan kegiatan belajar peserta didik dimana melibatkan informasi dan lingkungan. Sejalan dengan itu, Nugraha (2018) berpendapat bahwa dalam suatu pembelajaran guru dan siswa adalah dua komponen yang terikat dan berhubungan satu sama lain untuk menunjang keoptimalan hasil belajar peserta didik.

Guru adalah komponen yang sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebab guru berhubungan langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sutikno, 2021). Strategi dalam menciptakan proses pembelajaran yang baik diawali dengan keprofesionalan guru dalam proses pembelajaran. Guru profesional ditandai dengan keahliannya dalam menampilkan dan melaksanakan tugasnya baik dalam materi ataupun metode (Hamid, 2017). Oleh karena itu, ide kreatif dalam mengembangkan materi ataupun metode harus dimiliki guru profesional guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran yang dilakukan seorang guru pastinya memiliki karakteristik masing-masing, dimana tiap karakter pada suatu mata pelajaran berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Menurut Nurhayati (2018) ada beberapa karakteristik dalam mata pelajaran IPA yang digunakan di Sekolah Dasar, salah satunya yaitu pembelajaran IPA merupakan pembelajara dengan proses berpikir aktif. Pembelajaran. Aisah (2020) menyatakan bahwa IPA tidak hanya berupa prinsip, konsep, fakta, ataupun hukum, namun juga suatu proses penemuan. Dalam pembelajaran IPA diperlukan adanya pengamatan terkait fenomena alam yang terjadi disekitar kita. IPA sangat penting dipelajari peserta didik karena berkaitan dengan kehidupan sehari hari mereka. Sejalan dengan hal tersebut, Ariyanto (2018) menyatakan bahwa IPA

sangat penting dipelajari sejak pendidikan dasar dan digunakan peserta didik guna mempelajari bagaimana keterkaitan manusia dan lingkungan sekitar dengan mengamati dan mengumpulkan konsep yang sistematis dan logis. Mengacu terhadap pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa IPA mempelajari mengenai alam dan peristiwa disekitarnya yang dibuktikan dengan proses pengamatan.

IPA digolongkan kedalam mata pelajaran yang terbilang sulit oleh peserta didik mengingat banyaknya konsep, teori, hafalan dan rumus yang harus dipelajari peserta didik (Sabilla, 2021). Salah satunya yaitu pada materi alat indra manusia pada kelas IV dimana terdapat cukup padat materi yang disampaikan sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Karakteristik materi alat indra yaitu materi ini berkaitan erat dengan materi-materi dalam IPA, materi alat indra manusia tidak terlepas dari pembelajaran IPA mengingat salah satu karakteristik IPA menurut Nurhayati (2018) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA, hampir seluruh alat indra manusia berfungsi dan terlibat. Maka dari itu penting adanya media pembelajaran guna memudahkan peserta didik untuk menerima materi alat indra manusia yang disampaikan guru.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yaitu suatu alat untuk menyampaikan makna pesan agar lebih jelas guna mencapai efektifnya tujuan belajar (Nurrita, 2018). Sejalan dengan itu, Tafonao (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran mampu menyampaikan pesan dari pengirim terhadap penerima, sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian serta keinginan belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menghidupkan peran peserta didik dalam berlangsungnya pembelajaran. Tepatnya penggunaan media dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang diberikan guru sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran dimana peserta didik merasa mudah dan senang sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Nurhasanah, dkk., 2022).

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan peneliti pada guru kelas IV di SD Negeri 2 Pehserut pada tanggal 20 Desember 2022, diperoleh informasi terkait permasalahan yang ada pada SD Negeri 2 Pehserut pada pembelajaran IPA materi alat indra, antara lain kurangnya keaktifan peserta saat mengikuti pembelajaran, peserta didik mudah bosan dan terlihat mengantuk ketika berlangsungnya pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar dan PPT dimana kurang menarik minat peserta didik. Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat berpengaruh terhadap

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan menggunakan media pembelajaran maka proses pembelajaran IPA menjadi lebih efektif. Guru setuju apabila diadakan pengembangan media pembelajaran baru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa KKM mata pelajaran IPA di SD Negeri 2 Pehserut adalah 75 Dimana nilai tertinggi yang berhasil dicapai peserta didik adalah 87 dan nilai terendahnya yaitu 52. Dari 12 peserta didik hanya 5 yang berhasil tuntas dengan mendapatkan nilai diatas KKM.

Mengacu pada permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang melibatkan keaktifan seluruh peserta didik, guna tercapainya hasil belajar yang lebih baik dengan cara meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran “permainan ular tangga”. Berdasarkan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Afifah & Hartatik (2019) bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Afifah & Hartatik (2019) menyampaikan jika belajar sambil bermain merupakan suatu upaya penyampaian materi dengan cara yang menyenangkan. Sejalan dengan itu, Maisyarah & Firman (2019) menyampaikan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu permainan ular tangga yang dikombinasi dengan papan tebak posisi, dimana peserta didik diminta untuk menebak letak kartu angka sesuai dengan posisinya (berkaitan dengan materi). Dengan adanya media permainan ular tangga, maka motivasi belajar peserta didik akan semakin meningkat, mengingat permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang tidak membosankan dan sering dimainkan peserta didik dalam kehidupan sehari hari. Melalui media permainan ular tangga peserta didik akan lebih mudah terhadap penguasaan materi pembelajaran yang disampaikan. Alasan peneliti memilih media permainan ular tangga karena media ini dapat digunakan untuk materi materi lain (tidak hanya sekali pakai saja) serta pembuatannya yang mudah dan murah. Hal ini sejalan dengan pendapat Supranoto (2018) yang menyatakan bahwa media permainan ular tangga memudahkan siswa serta dalam pembuatannya tidak membutuhkan biaya yang mahal.

Permainan ular tangga yang dikembangkan pada penelitian ini berbeda dengan permainan ular tangga yang pernah digunakan peneliti sebelumnya. Permainan ular tangga pada penelitian lain hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya namun ditambahkan dengan adanya beberapa jenis kartu yang memuat soal dan jawaban yang saling berkaitan.

Sedangkan permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu permainan ular tangga yang dikombinasi dengan papan tebak posisi, dimana peserta didik diminta untuk menebak letak kartu angka sesuai dengan posisinya (berkaitan dengan materi). Tentunya media ini melibatkan seluruh peserta didik sehingga semua peserta didik menjadi lebih aktif dan terciptalah proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, pengembangan media ini juga bertujuan untuk mengatasi kurangnya keaktifan dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Manfaat penelitian terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan terutama terkait penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Sedangkan manfaat praktis bagi peserta didik yaitu media dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan terciptanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Adapun manfaat praktis bagi guru yaitu Sebagai masukan untuk guru dalam pengembangan media pembelajaran baru sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik. Selain itu penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan, pengalaman,serta kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPA.

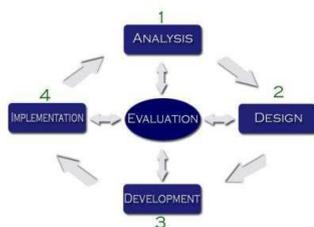
METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji kelayakannya. Tujuan dilakukannya penelitian pengembangan yaitu menciptakan suatu produk guna melakukan perubahan dalam kurun waktu dengan menguji hasil produk dari perubahan tersebut (Nirmala, 2020). Pada penelitian pengembangan ini jenis produk yang dikembangkan adalah media permainan ular tangga materi alat indra manusia Mata Pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation), karena model ini sesuai dengan pengembangan media permainan

ular tangga yang terdiri atas 5 tahap pelaksanaan penelitiannya seperti pada bagan berikut :

Bagan 1. Model Pengembangan ADDIE



(Puspasari & Suryaningsih, 2019)

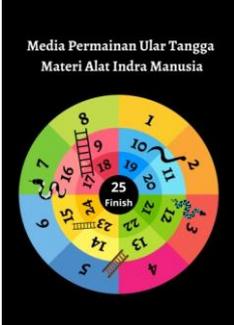
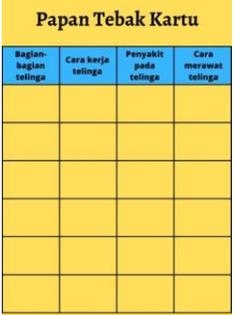
Tahap pertama pada penelitian ini yaitu tahap Analisis. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik sehingga sesuai dengan karakter peserta didik, materi dan tujuan pembelajaran. Dilakukannya wawancara oleh peneliti kepada guru kelas IV di SD Negeri 2 Pehserut mendapatkan informasi mengenai pembelajaran yang ada, dan adanya informasi terkait masalah yang dialami guru selama proses pembelajaran. Adapun analisis pertama yang dilakukan pada tahap ini yaitu analisis masalah, permasalahan diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV di SD Negeri 2 Pehserut, diperoleh informasi terkait masalah yang dialami guru selama proses pembelajaran, masalah tersebut yaitu kurangnya keaktifan peserta saat mengikuti pembelajaran, peserta didik mudah bosan dan terlihat mengantuk ketika berlangsungnya pembelajaran. Masalah tersebut terjadi karena kurang sesuai metode dan media pembelajaran yang digunakan guru serta selama proses pembelajaran. Analisis kedua yaitu analisis kurikulum, kurikulum yang diterapkan SD Negeri 2 Pehserut yaitu kurikulum 2013. Pembelajaran yang dilaksanakan yaitu pembelajaran tematik terpadu dimana antar materinya saling berkaitan, namun pada penelitian ini peneliti berfokus di materi IPA yaitu materi indra pendengaran pada tema 1 (Indahnya Kebersamaan) subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman). Analisis ketiga yaitu analisis kebutuhan peserta didik, penelitian ini mempunyai subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pehserut yang peserta didiknya mempunyai rentang usia 9-10 tahun, dimana pada usia tersebut peserta didik cenderung memiliki hasrat bermain yang tinggi. Dengan menggunakan media ini minat belajar peserta didik akan meningkat mengingat permainan ular tangga mudah dimainkan, tidak membosankan, serta memicu keaktifan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Maisyarah & Firman (2019) bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Analisis keempat yaitu analisis materi, berdasarkan analisis masalah, kurikulum, dan kebutuhan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa materi

yang disampaikan akan lebih mudah apabila disampaikan menggunakan media permainan. Berdasarkan karakteristik materi tersebut, penelitian ini mengembangkan media permainan ular tangga.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti merancang suatu produk dengan mengacu pada hasil dari tahap analisis yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil dari tahapan analisis, maka dalam penelitian ini disusunlah media permainan ular tangga materi alat indra manusia. Media permainan ular tangga dirancang guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi alat indra manusia dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pehserut. Media permainan ular tangga dirancang dalam 3 aspek yaitu tampilan, isi, dan penggunaan. Media ini terdiri dari 2 buah papan yaitu papan permainan ular tangga dan papan tebak posisi. Papan terbuat dari kertas duplex dengan ukuran 50×60 cm dan 60×60 cm. Kemudian dilapisi kertas manila dan didesain dengan menarik. Dadu ular tangga terbuat dari kain flanel yang didesain berbentuk kubus dengan ukuran 10×10 cm. Pion ular tangga berjumlah 3 buah terbuat dari plastik berdiameter 8,5 cm dan tinggi 8 cm dengan warna yang berbeda-beda. Kartu angka berjumlah 25 buah dengan ukuran 10×10 cm terbuat dari kertas karton yang didesain menarik kemudian dilaminating. Petunjuk penggunaan media diprint menggunakan kertas ukuran A4 kemudian dilaminating. Pada tahap ini peneliti juga merancang instrumen penilaian untuk menilai produk yang dikembangkan. Perancangan instrumen mengacu pada aspek-aspek kriteria media pembelajaran yang baik, antara lain aspek tampilan, kelayakan penyajian, serta efektivitas media. Sedangkan kriteria materi yang baik terdiri dari aspek relevansi dengan kurikulum, kelayakan isi, serta kelayakan kebahasaan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti merealisasikan media permainan ular tangga dengan mengacu pada tahap analisis dan perencanaan. Langkah awal pada tahap ini yaitu mendesain media dengan menarik dan menyesuaikan isi media dengan materi alat indra manusia. Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk memudahkan peneliti dalam mendesain media. Setelah desain media disetujui, langkah berikutnya yaitu mencetak media sesuai dengan ukuran dan bahan yang sudah ditentukan. Berikut rancangan media permainan ular tangga yang telah dibuat

Tabel 1. Desain media permainan ular tangga

Gambar	Keterangan
	<p>Papan ular tangga terbuat dari styrofoam dengan ukuran 59,4×84,1 cm. Kemudian untuk gambarnya dicetak menggunakan kertas frontlite 340gr.</p>
	<p>Papan tebak kartu terbuat dari styrofoam dengan ukuran 59,4×84,2 cm. Kemudian untuk gambarnya dicetak menggunakan kertas frontlite 340gr</p>
	<p>Dadu ular tangga terbuat dari kain flanel dengan ukuran 10×10 cm.</p>
	<p>Pion ular tangga berjumlah 3 buah terbuat dari botol bekas minuman yakult yang dililit tali kor</p>
	<p>Kartu angka berjumlah 24 buah dengan ukuran 10×7 cm.</p>

Kemudian dilakukan validasi media dan materi oleh para ahli yang dianggap ahli dalam bidangnya, validasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kevalidan media ular tangga sebelum diuji cobakan. Hasil dari validasi ini akan digunakan mengetahui kevalidan atau kelayakan media permainan ular tangga. Struktur pengukuran pada

lembar validasi ini menggunakan skala Likert dengan skala yang berlaku 1-5.

Tabel 2. Skala Likert validasi

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

(Sugiyono, 2016)

Tahap keempat yaitu tahap penerapan. Pada tahap ini yaitu peneliti mengimplementasikan hasil produk media permainan ular tangga yang telah divalidasi oleh ahli dan telah direvisi oleh peneliti. Pada implementasi ini dilakukan penerapan hasil produk media permainan ular tangga dalam pembelajaran yang telah disesuaikan dengan langkah-langkah yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap implementasi dilakukan dengan tahap uji coba 1 dalam skala kecil yang dilakukan pada seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pehserut dengan jumlah 12 peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda dalam mata pelajaran IPA. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif penggunaan media permainan ular tangga untuk pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 2 Pehserut. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada tahap ini yaitu angket respon peserta didik dan respon guru kelas terkait kepraktisan media, serta lembar soal pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan media.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Pada dasarnya tahap evaluasi ini bisa dilakukan sepanjang pelaksanaan tahap-tahap ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap ini merupakan tahap penekanan untuk memperkuat produk yang dihasilkan.

Data untuk mengetahui kevalidan media permainan ular tangga diperoleh melalui hasil validasi oleh ahli media dan materi. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk mengukur data kuantitatif hasil validasi menggunakan skala Likert. Untuk mengetahui kelayakan media, dapat dihitung dengan rumus berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Media dinyatakan valid jika hasil persentase jawabannya $\geq 61\%$. Berikut tabel kriteria kevalidan media

Tabel 3. Kriteria keberhasilan ketuntasan belajar

Skor	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak valid dan tidak untuk digunakan
21%-40%	Tidak valid dan tidak boleh digunakan
41%-60%	Kurang valid dan belum dapat digunakan perlu revisi besar
61%-80%	Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil
81%-100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

(Riduwan, 2014)

Data untuk mengetahui kepraktisan media permainan ular tangga diperoleh melalui angket respon peserta didik dan respon guru dalam penggunaan media permainan ular tangga. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk mengukur data kuantitatif hasil validasi menggunakan skala Guttman. Adapun kriteria skala Guttman yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria skala Guttman

Kriteria	Skor
YA	1
TIDAK	0

(Sugiyono, 2013)

Setelah mendapatkan hasil berupa skor, maka dihitunglah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{Skor jawaban responden}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Media dinyatakan praktis jika hasil persentase jawabannya $\geq 61\%$. Berikut tabel kriteria kevalidan media

Tabel 5. Kriteria kevalidan media

Skor	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak valid dan tidak untuk digunakan
21%-40%	Tidak valid dan tidak boleh digunakan
41%-60%	Kurang valid dan belum dapat digunakan perlu revisi besar
61%-80%	Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil
81%-100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi

(Riduwan, 2014)

Data untuk mengetahui keefektifan media permainan ular tangga diperoleh melalui nilai hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik. Hasil nilai inilah yang nantinya digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan media, dimana dikatakan efektif apabila terdapat peningkatan terhadap hasil posttest. Peserta didik dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 75 (KKM pelajaran IPA SD Negeri 2 Pehserut). Adapun rumus untuk mengukur

ketuntasan belajar klasikal peserta didik adalah sebagai berikut :

$$PK = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Hadijah, dkk, 2020)

Keterangan :

PK = Ketuntasan belajar klasikal

Hasil dari perhitungan ketuntasan kemudian dianalisis menggunakan taraf keberhasilan ketuntasan belajar sebagai berikut :

Tabel 6.kriteria keberhasilan ketuntasan belajar

Nilai (%)	Kriteria keberhasilan
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

(Sundayana, 2015)

Berikutnya data dianalisis dengan menggunakan Gain Ternormalisasi (N-Gain) untuk mengetahui adanya peningkatan nilai hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus berikut :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skorpretest}}{\text{skor ideal} - \text{skorpretest}}$$

Setelah hasil N-Gain diperoleh, dilanjutkan menghitung nilai peserta didik menggunakan kategori berikut :

Tabel 7. Interpretasi N-Gain Ternormalisasi

Skor N-Gain	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi penurunan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini yaitu produk yang berupa media permainan ular tangga materi alat indra manusia. Media ini dijadikan sebagai alat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar materi lebih mudah dipahami peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi alat indra manusia kelas IV SD. Dalam bab ini peneliti akan membahas mengenai hasil dari permainan ular tangga yang meliputi kevalidan, kelayakan, dan keefektifan dari media permainan ular tangga materi alat indra manusia di Kelas IV.

Media permainan ular tangga dinyatakan valid apabila telah melalui uji validasi produk oleh para ahli dalam bidang tersebut. Berikut merupakan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media :

Tabel 8. Hasil penilaian ahli media terhadap media permainan ular tangga

No	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1.	Media	91,6%	Sangat valid

Sumber : data pribadi peneliti

Melalui uji validasi yang dilakukan oleh ahli media diketahui bahwa media permainan ular tangga memiliki persentase skor 91,6% yang dikategorikan sangat valid digunakan.

Materi yang termuat pada media permainan ular tangga dinyatakan valid apabila telah melalui uji validasi oleh para ahli dalam bidang tersebut. Berikut merupakan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi :

Tabel 9. Hasil penilaian ahli materi terhadap media permainan ular tangga

No	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1.	Materi	91,1%	Sangat valid

Sumber : data pribadi peneliti

Melalui uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi diketahui bahwa media permainan ular tangga memiliki persentase skor 91,1% yang dikategorikan sangat valid, maka media permainan ular tangga dapat diuji cobakan pada tahap berikutnya.

Selanjutnya kepraktisan media permainan yang dilihat dari angket respon guru dan peserta didik terkait kepraktisan media. Angket diberikan kepada Ibu Yayuk Purwaningsih, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 2 Pehserut. Adapun hasil angket guru terhadap media permainan ular tangga sebagai berikut :

Tabel 10. Rekapitulasi hasil angket guru pada media permainan ular tangga

No	Indikator penilaian	Penilaian		Skor
		Ya	Tidak	
	Media			
1.	Media permainan ular tangga menarik bagi peserta didik	✓		1
2.	Pemilihan kombinasi warna dapat menarik peserta didik	✓		1
3.	Peraturan permainan mudah dipahami peserta didik		✓	0
4.	Kualitas gambar baik dan jelas	✓		1
5.	Memudahkan peserta didik untuk mengingat materi	✓		1
6.	Media permainan ular tangga dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran	✓		1
7.	Dengan adanya permainan ular tangga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar	✓		1
	Materi			
8.	Penyampaian materi pada permainan ular tangga menggunakan cara yang menarik dan unik	✓		1
9.	Melalui media permainan ular tangga peserta didik lebih mudah memahami materi alat indra manusia	✓		1
	Bahasa			
10.	Tulisan pada media permainan ular tangga jelas dan mudah dipahami	✓		1
Total				9
Persentase rata-rata				90%
Kategori				Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian guru pada angket guru maka didapatkan skor 90% yang dikategorikan sangat layak dan dapat digunakan.

Angket juga diberikan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pehserut. Adapun hasil angket peserta didik terhadap media permainan ular tangga sebagai berikut

Tabel 11. Rekapitulasi hasil angket peserta didik pada media permainan ular tangga

No	Indikator penilaian	Jumlah jawaban		Skor
		Ya	Tidak	
	Media			
1.	Menurut saya media permainan ular tangga menarik	12	0	12
2.	Menurut saya pemilihan kombinasi warna sudah sesuai	10	2	10
3.	Peraturan permainan mudah saya pahami	11	1	11
4.	Menurut saya kualitas gambar baik dan jelas	12	0	12
5.	Saya lebih mudah untuk mengingat materi	12	0	12
6.	Media permainan ular tangga dapat membantu saya untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran	12	0	12
7.	Dengan adanya permainan ular tangga saya lebih termotivasi untuk belajar	12	0	12
	Materi			
8.	Menurut saya penyampaian materi pada permainan ular tangga menggunakan cara yang menarik dan unik	12	0	12
9.	Melalui media permainan ular tangga saya lebih mudah memahami materi alat indra	12	0	12

	manusia			
	Bahasa			
10.	Menurut saya tulisan pada media permainan ular tangga jelas dan mudah dipahami	11	1	11
Total				116
Persentase rata-rata				96,6%
Kategori				Sangat layak

Sumber : data pribadi peneliti

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik pada angket peserta didik maka didapatkan skor 96,6% yang dikategorikan sangat layak dan dapat digunakan..

Berdasarkan hasil penilaian angket guru dan peserta didik, didapatkan skor 90% dari guru serta 96,6% dari peserta didik. Maka rata-rata skor yang didapatkan terkait kepraktisan media yaitu 93,3% yang terkategori sangat baik dan sangat praktis. Dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh baik terhadap proses pembelajaran. Sehingga kepraktisan dari media permainan ular tangga data tercapai.

Berikutnya untuk mengetahui keefektifan media permainan ular tangga dilihat dari nilai *Pretest* dan *Posttest* diberikan kepada peserta didik. Adapun berikut nilai hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik :

Tabel 12. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Skor Pretest	Skor Posttest
1.	ARP	25	80
2.	APK	45	75
3.	AK	50	90
4.	CSA	55	85
5.	IDM	45	90
6.	MNR	50	90
7.	MRF	60	85
8.	NAH	55	80
9.	PAR	60	85
10.	RBP	20	30
11.	RV	65	85
12.	SMS	70	90
Total Skor		600	965

Sumber : data pribadi peneliti

Berdasarkan data diatas, setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga terdapat 11 Peserta didik yang tuntas (mendapatkan nilai ≥ 75). Sehingga diperoleh ketuntasan

belajar klasikal peserta didik sebesar 91,6% yang dikategorikan sangat baik.

Kemudian untuk mengetahui adanya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* peneliti menganalisis dengan menggunakan rumus Gain Ternormalisasi atau N-Gain. Berikut data yang diperoleh berdasarkan analisis dengan N-Gain :

Tabel 13. Hasil Peningkatan Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama	Peningkatan nilai	N-Gain	Keterangan peningkatan
1	ARP	55	0,73	Tinggi
2	APK	30	0,55	Sedang
3	AK	40	0,8	Tinggi
4	CSA	30	0,67	Sedang
5	IDM	45	0,82	Tinggi
6	MNR	40	0,8	Tinggi
7	MRF	25	0,63	Sedang
8	NAH	25	0,56	Sedang
9	PAR	25	0,63	Sedang
10	RBP	10	0,13	Rendah
11	RV	20	0,57	Sedang
12	SMS	20	0,67	Sedang
Jumlah		365	7,56	-
Rata-Rata		30	0,63	Peningkatan Sedang

Sumber : data pribadi peneliti

Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 50, posttest peserta didik sebesar 80, serta rata-rata peningkatan nilai peserta didik sebesar 30. Sehingga didapatkan skor N-Gain yaitu sebesar 0,63 yang dikategorikan kedalam peningkatan sedang. Dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan nilai tes peserta didik serta mempengaruhi ketuntasan belajar klasikal peserta didik. Sehingga keefektifan dari media permainan ular tangga data tercapai.

Pembahasan

Media permainan ular tangga materi alat indra manusia menyajikan pengetahuan terkait alat indra manusia dalam pembelajaran IPA. Ruang lingkup materi alat indra dalam pembelajaran IPA yang cukup luas memerlukan alat bantu untuk menjelaskan materi agar mudah dipahami dan diingat peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Portanata, dkk. (2017) yang menyatakan apabila tidak ada media pembelajaran maka materi yang disampaikan guru terutama materi yang kompleks menjadi lebih sulit dipahami peserta didik. Oleh karena itu media permainan ular tangga membantu peserta didik untuk memahami materi. Selain itu dengan memodifikasi permainan ular tangga ini, dapat memicu keaktifan peserta didik mengingat dalam penerapannya peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga minat dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Media permainan ular tangga materi alat indra manusia berisikan materi alat indra manusia yang terfokus pada materi indra pendengaran. Penggunaan media ini yaitu peserta didik menjalankan pion pada papan ular tangga sesuai dengan jumlah angka pada dadu yang didapatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ningtyas (2018) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion dengan menggunakan dadu. Kemudian peserta didik mendapatkan kartu angka dengan nomor yang sesuai dengan letak berhentinya pion pada kartu angka. Setelah mendapatkan kartu angka peserta didik diminta menempel kartu tersebut pada papan tebak posisi yang telah disediakan. Jika peserta didik menempel pada posisi yang benar maka mendapat tambahan poin dan jika salah maka akan mendapat pengurangan poin. Setelah semua kartu tertempel pada papan tebak posisi maka guru dan peserta didik berdiskusi membahas materi pada permainan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas, diketahui bahwa media permainan ular tangga sangat layak digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV di SD Negeri 2 Pehserut pada materi alat indra manusia. Hal ini didukung dengan adanya respon positif dari ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik melalui angket dan lembar validasi yang diberikan oleh peneliti, selain itu hal ini juga didukung dengan adanya peningkatan nilai test peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Adapun pembahasan lebih lanjut terkait kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan ular tangga sebagai berikut :

Kevalidan Media

Berdasarkan data hasil validasi media permainan ular tangga oleh ahli media dan ahli materi, diketahui

bahwa media permainan ular tangga memperoleh presentase skor 91,6% dari ahli media serta 91,1% dari ahli materi. Berdasarkan presentase tersebut media permainan ular tangga dikategorikan sangat valid atau layak digunakan. Hal ini berdasarkan teori Riduwan (2014) mengenai kriteria presentase kevalidan media.

Media permainan ular tangga dikategorikan kedalam jenis media visual karena penerapan medianya yang diterapkan dengan menggunakan indra penglihatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti dan Zulfiana (2017) yang menyatakan bahwa media visual yaitu suatu alat untuk menyampaikan informasi dengan lebih menarik yang pengimplementasiannya dengan menggunakan indra penglihatan. Media permainan ular tangga dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan memicu keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan dalam lembar validasi media pada aspek efektivitas media poin 1 dan 3, dimana ahli media memberikan skor 5 yang dikategorikan sangat baik. Materi dalam media permainan ular tangga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan juga kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan dalam lembar validasi materi pada aspek relevansi dengan kurikulum poin 2 dan 3, dimana ahli materi memberikan skor 4 yang dikategorikan baik. Selain itu materi dalam media permainan ular tangga disajikan dengan jelas dan mampu mendorong peserta didik untuk berpikir, hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan dalam lembar validasi materi pada aspek kelayakan isi poin 1 dan 3, dimana ahli materi memberikan skor 4 yang dikategorikan baik. Materi pada media permainan ular tangga juga memiliki kalimat yang efektif serta ketepatan tanda baca dan struktur kalimat, hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan dalam lembar validasi materi pada aspek kelayakan kebahasaan, dimana ahli materi memberikan skor 5 yang dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji validasi media dan materi, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Kepraktisan Media

Media permainan ular tangga yang dikembangkan dinyatakan layak bukan hanya ditinjau dari kevalidannya saja, namun juga ditinjau dari kepraktisannya untuk peserta didik. Media permainan ular tangga sangat praktis dimana hal ini terbukti ketika media diujicobakan dalam proses pembelajaran terlihat peserta didik sangat aktif dan antusias. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamid,dkk. (2020) yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu meningkatkan

minat, rasa ingin tahu, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan angket respon guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pehserut, didapatkan skor 90% dari guru serta 96,6% dari peserta didik. Maka rata-rata skor yang didapatkan terkait kepraktisan media yaitu 93,3% yang terkategori sangat valid. Hal ini berdasarkan skala Guttman dimana dikatakan sangat valid apabila mendapatkan presentase 81% - 100%. Diketahui pada uji coba mendapatkan respon "YA" pada soal nomor 1 mendapatkan presentase sebesar 100%, pada soal nomor 2 mendapatkan presentase sebesar 83%, pada soal nomor 3 mendapatkan presentase sebesar 92%, pada soal nomor 4 mendapatkan presentase sebesar 100%, pada soal nomor 5 mendapatkan presentase sebesar 100%, pada soal nomor 6 mendapatkan presentase sebesar 100%, pada soal nomor 7 mendapatkan presentase sebesar 100%, pada soal nomor 8 mendapatkan presentase sebesar 100%, pada soal nomor 9 mendapatkan presentase sebesar 100%, pada soal nomor 10 mendapatkan presentase sebesar 92%.

Media permainan ular tangga sangat praktis digunakan melihat respons baik dari peserta didik yang aktif dan merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Safitri (2021) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat menghibur, mendidik, praktis, sederhana serta interaktif.

Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik serta uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran

Keefektifan Media

Media permainan ular tangga yang dikembangkan dinyatakan layak bukan hanya ditinjau dari kevalidan dan kepraktisannya saja, namun juga ditinjau dari keefektifannya untuk peserta didik. Media permainan ular tangga digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Hamid, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran media berperan sebagai perantara yang merangsang pikiran dan keinginan agar tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran.

Keefektifan media permainan ular tangga diketahui dari data nilai hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. *Pretest* diberikan pada tanggal 3 Mei 2023 (sebelum media permainan ular tangga di uji cobakan), kemudian untuk *posttest* diberikan pada tanggal 4 Mei 2023 (setelah media permainan ular tangga di uji cobakan).

Berdasarkan data yang diperoleh, setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga terdapat 11 Peserta didik yang tuntas (mendapatkan nilai ≥ 75). Sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal peserta didik sebesar 92 yang dikategorikan sangat baik. Hal ini berdasarkan pendapat Sundayana (2015) terkait kriteria keberhasilan ketuntasan belajar, dimana dikatakan sangat baik apabila mencapai 81-100. Kemudian diketahui nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 50, *posttest* peserta didik sebesar 80, serta rata-rata peningkatan nilai peserta didik sebesar 30. Sehingga didapatkan skor N-Gain yaitu sebesar 0,63 yang dikategorikan kedalam peningkatan sedang. Hal berdasarkan pendapat Sundayana (2015) terkait Interpretasi N-Gain Ternormalisasi, dimana dimana dikatakan terjadi peningkatan sedang apabila skor N-Gain $0,30 \leq g < 0,70$.

Berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan nilai tes peserta didik serta mempengaruhi ketuntasan belajar klasikal peserta didik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang didapatkan dari pengembangan media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar dapat dinyatakan layak digunakan selama proses pembelajaran. Hal ini ditinjau dari sisi kevalidan media, kepraktisan media, serta keefektifan media, dimana hasil datanya diperoleh dari uji validasi dan uji coba produk. berdasarkan 3 indikator tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang baik untuk digunakan pada proses pembelajaran yaitu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada pembelajaran materi alat indra manusia sebelumnya guru menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi kepada peserta didik, namun hal tersebut kurang efektif dimana peserta didik belum memahami dan mengingat materi alat indra manusia yang disampaikan guru, hal ini dibuktikan dengan nilai hasil *pretest* peserta didik yang rata-ratanya 50 dan tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai *pretest* diatas 75 (KKM). Namun setelah penerapan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran, diperoleh ketuntasan belajar klasikal peserta didik sebesar 92 yang dikategorikan sangat baik. Hal ini dapat terjadi karena permainan ular tangga sangat efektif untuk proses pembelajaran materi

alat indra manusia, dimana memicu peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media permainan ular tangga peserta didik tidak hanya dituntut untuk belajar tetapi juga bermain, dimana bermain adalah salah satu hal yang disukai peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dana (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tidak hanya menyenangkan peserta didik namun juga merupakan suatu upaya untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan guru. Menurut Mardhani (2017) media permainan ular tangga adalah media yang penerapannya dilakukan dengan bermain sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Permainan ular tangga yang dikembangkan pada penelitian ini berbeda dengan permainan ular tangga yang pernah digunakan peneliti sebelumnya. Permainan ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu permainan ular tangga yang dikombinasi dengan papan tebak posisi, dimana peserta didik diminta untuk menebak letak kartu angka sesuai dengan posisinya (berkaitan dengan materi). Media ini melibatkan seluruh peserta didik sehingga semua peserta didik menjadi lebih aktif sehingga terciptalah proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengembangan media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut : 1). Berdasarkan uji validasi media permainan ular tangga mendapatkan presentase skor 91,6% dari ahli media serta 91,1% dari ahli materi. Berdasarkan presentase tersebut media permainan ular tangga dikategorikan sangat valid atau sangat layak digunakan. 2). Berdasarkan angket respon guru dan peserta didik terkait kepraktisan media permainan ular tangga mendapatkan presentase skor skor 90% dari guru serta 96,6% dari peserta didik. Maka rata-rata skor yang didapatkan terkait kepraktisan media yaitu 93,3% yang terkategori sangat baik dan sangat praktis 3). Berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk mengetahui keefektifan media, diketahui nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 50, rata rata *posttest* peserta didik sebesar 80, sehingga diperoleh rata-rata peningkatan nilai peserta didik sebesar 30. Kemudian didapatkan skor N-Gain yaitu sebesar 0,63 yang dikategorikan kedalam peningkatan sedang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media permainan ular tangga materi alat indra manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV Sekolah Dasar, saran yang dapat diberikan sebagai berikut : 1). Media permainan ular tangga sebaiknya digunakan sebagai alat untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami materi alat indra manusia. 2). Dalam penggunaan media ular tangga pada proses pembelajaran, guru sebaiknya melakukan pengawasan dengan baik agar tidak terjadi kesalahan dalam penggunaan media. 3). Dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait media permainan ular tangga sebaiknya mengembangkan media yang dapat ditempel di dinding agar semua peserta didik dapat melihat dengan jelas letak pion dan pergerakannya pada papan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* .
- Aisah, S. (2020). Analisis Pemahaman Guru Tentang Konsep Hakikat Ipa dan Pengaruhnya Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Islamic scientific journal* .
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Sramble. *Profesi Pendidikan Dasar* .
- Dana, D. S. (2020). Pengembangan Media Papan Ular Tangga Melingkar Pada Mata Pelajaran IPA dalam Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah* .
- Hadijah, S., Aulia, L., & Eviyanti, C. Y. (2020). Profil Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran Berintegrasi Budaya Aceh. *Jurnal Numeracy. volume 7, Nomor 2* .
- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al Falah, Vol. XVII* 32 .
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis..
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Dasar dan Jurusan Bimbingan dan Konseling* .
- Mardhani, A. W. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta* ..
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri Rejosari. *LP3MKIL Vol.2 No 3* ..
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Volume 3, Nomor 1* .
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV.Alfabeta.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supranoto, H. (2018). Pengembangan Soal HOTS Berbasis Permainan Ular Tangga pada Mata Kuliah Telaah Ekonomi SMA. *Journal of Chemical Information and Modeling* .
- Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutikno, M. S. (2021). *Profesi Guru*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol 2 No 2* .