

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MISSION LADDERS
MATERI PENGGOLOONGAN HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Yeni Dwi Ningrum

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Surabaya
(yeni.20152@mhs.unesa.ac.id)

Farida Istianah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Surabaya
(faridaistianah@unesa.ac.id)

Abstrak

Pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan fasilitas yang terdapat. Pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk merangsang peserta didik dalam meningkatkan pemahaman serta menciptakan pembelajaran yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kelayakan yang terdiri dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Mission Ladders dalam materi penggolongan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan yang terdiri dari uji-t dan N-Gain. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media Mission Ladders sangat valid digunakan dengan persentase 85% untuk validasi media dan 90% untuk validasi materi. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 96,4% dari angket respon peserta didik dan 100% dari angket respon guru, yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil uji keefektifan diperoleh dari ketuntasan belajar peserta didik sebesar 100%, peningkatan skor hasil belajar yang memperoleh N-Gain sebesar 0,63 dengan kriteria tinggi dan hasil perhitungan uji-t diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar antara data *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Mission Ladders layak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, mission ladders, penggolongan hewan, hasil belajar

Abstract

The choice of media in teaching and learning must be adjusted to the characteristics of the students and the existing facilities. The development of game-based learning media can be a solution to stimulate students to increase understanding and create interactive learning. The aim of this research is to determine the feasibility consisting of aspects of validity, practicality and effectiveness of the Mission Ladders learning media in classification material to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students. This type of research is Research and Development (R&D) research with the ADDIE model. The subjects of this research were class V students at SD Muhammadiyah 16 Surabaya. The data analysis techniques used are validity tests, practicality tests and effectiveness tests consisting of the t-test and N-Gain. The validity test results show that the Mission Ladders media is very valid to use with a percentage of 85% for media validation and 90% for material validation. The practicality test results obtained a percentage of 96.4% from the student response questionnaire and 100% from the teacher response questionnaire, both of which are included in the very practical criteria. The results of the effectiveness test were obtained from students' learning completeness of 100%, an increase in the learning outcome score which obtained an N-Gain of 0.63 with high criteria and the results of the t-test calculation showed that the value of Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ so it can be stated that there is a significant difference in learning outcomes between pretest and posttest data. So it can be concluded that the Mission Ladders learning media is suitable for improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students.

Keywords: learning media, mission ladders, animal classification, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mencapai kemajuan suatu negara. Sistem pendidikan yang efektif akan menghasilkan individu yang berkualitas, membentuk sumber daya manusia yang mampu mendorong negara menuju tingkat kemajuan yang lebih tinggi. Melalui pendidikan, potensi yang ada pada setiap individu dapat dikembangkan secara optimal (Maman et al., 2021). Pelaksanaan pendidikan formal dapat terwujud melalui kegiatan belajar di lingkungan sekolah. Tercapainya tujuan pendidikan mengacu pada seberapa baik pembelajaran yang dilakukan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaktif di antara pengajar, peserta didik, dan materi pembelajaran dalam satuan lingkungan pendidikan (Ubabuddin, 2019). Keberhasilan peserta didik dalam belajar ditentukan oleh kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran di kelas. Pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik menjadi bersemangat untuk pergi ke sekolah dan bersiap untuk belajar. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas, namun juga dapat dilaksanakan di luar kelas, terutama dalam konteks materi yang membahas lingkungan sekitar. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu contoh yang mempelajari tentang lingkungan sekitar dan kehidupan sehari – hari.

Mata pelajaran IPA di Indonesia diberikan kepada peserta didik untuk dipelajari, dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga sekolah menengah. IPA merupakan bidang ilmu yang terhubung dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari – hari. Sejalan dengan hal tersebut (Wandini et al., 2022) menyatakan hakikat IPA adalah bagian dari pengetahuan yang terkait dengan fenomena alam yang direpresentasikan melalui fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang dibuktikan validitasnya melalui serangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Pembelajaran IPA dapat menjadi wadah bagi peserta didik dalam pemahaman terhadap diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar. Salah satunya yaitu pada materi penggolongan hewan pada kelas V. Penggolongan hewan termasuk materi yang cukup padat teori yang disampaikan, karena didalamnya membahas tentang jenis pengelompokan hewan berdasarkan makanan, tempat hidup, alat bernafas, hingga cara berkembang biak. Oleh karena itu, perlunya pendidik untuk membuat proses pembelajaran yang interaktif agar memudahkan peserta didik untuk menerima materi, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Observasi dan wawancara dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surabaya, SDN Jemurwonosari I Surabaya, SDN Panjang Jiwo I Surabaya, dan SDN Kebraon I Surabaya. Diketahui selama observasi pada 4 Sekolah Dasar tersebut penggunaan media berupa tulisan

dan gambar yang penyajiannya secara lisan dinilai kurang begitu efektif, seperti pada modul pembelajaran atau media PPT. Diketahui bahwa karakteristik peserta didik mengarah pada gaya belajar kinestetik dan visual maka hal ini menjadi faktor ketidakberhasilan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berupa modul pembelajaran yang dimana hanya berupa teks dan gambar saja.

Peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik saat mendengarkan penjelasan pendidik selama pembelajaran berlangsung fokus mereka tidak akan bertahan lama jika hanya duduk, mereka merasa akan lebih fokus belajar apabila selama proses pembelajaran disertai kegiatan secara fisik (Lestari & Djuhan, 2021). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak interaktif, hanya berfokus pada guru saja, peserta didik menjadi jenuh, sehingga beberapa peserta didik berbicara sendiri dan tidak memberikan perhatian pada materi yang sedang diajarkan. Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang membuat mereka dapat bergerak secara aktif serta terdapat kegiatan yang membuat peserta didik merasa tertantang untuk melakukannya. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus dilakukan secara tepat dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik dan fasilitas yang terdapat di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang cocok dengan situasi sekolah dan keunikan peserta didik yaitu media yang menggunakan pendekatan permainan. Piaget (1962) dalam teorinya menyatakan bahwa bermain tidak hanya mencerminkan tahap perkembangan anak, melainkan juga memberikan kontribusi pada perkembangan kognisi secara keseluruhan (Yus, 2013). Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menjadi aspek terpenting untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang dinamis dan saling berinteraksi antara guru dan murid di dalam ruang kelas.

Salah satunya menggunakan permainan ular tangga sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran ini berupa sebuah permainan yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga dengan maksud untuk meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Memanfaatkan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yang diterapkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, serta keterampilan peserta didik (Anggraini et al., 2018). Media ini juga merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang bersifat konkrit/nyata, sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan. Fasilitas yang ada di sekolah tidak akan menghambat berjalannya pembelajaran saat menerapkan

media pembelajaran ini, karena tidak menggunakan teknologi serta internet.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurcahyani et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga juga mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan peserta didik dan membantu peserta didik dapat aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Pengembangan media ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai rujukan oleh peneliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fika Wulandari tahun 2022 dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah teruji validitasnya melalui evaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Terbukti praktis dan mendapat penilaian positif dari peserta didik dan guru, media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan media ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat pada subjek penelitian, cara bermain, alat dan bahan, item/komponen tambahan media, serta materi yang digunakan. Media permainan ular tangga yang dirancang dalam penelitian ini menunjukkan perbedaan dengan permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian sebelumnya. Karakteristik permainan ular tangga dalam penelitian ini dimainkan secara berkelompok dan dikembangkan menjadi terdapat komponen tambahan yaitu kartu misi dan kartu materi. Misi yang terdapat pada media pembelajaran permainan ular tangga yang dibentuk berupa kartu ini membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Peserta didik tidak hanya diminta untuk mengingat jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Adanya kartu misi ini juga membantu peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam memainkan media ular tangga ini, karena mereka tidak hanya duduk sembari memainkan media ular tangga ini tetapi ada kegiatan menarik yang harus mereka selesaikan sebagai misi dari permainan tersebut. Bentuk misi yang terdapat adalah tebak gaya, tebak gambar, menyanyi, bermain peran, abc 5 dasar, dan misi 369. Setiap berhenti pada kotak yang dituju terdapat misi yang harus diselesaikan, setelah menjawab pertanyaan atau menyelesaikan misi akan mendapatkan kartu materi yang berisi ringkasan materi terkait pertanyaan yang diajukan.

Mengingat bahwa karakteristik gaya belajar peserta didik kelas V adalah pembelajaran yang bersifat kinestetik, maka media pembelajaran ular tangga dengan misi yang harus mereka selesaikan secara berkelompok ini dapat merangsang keaktifan dan melatih kerja sama antar kelompok dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Lutfiyatun (2018) bahwa permainan misi yang dikerjakan secara berkelompok pada dasarnya

merupakan penerapan model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja dengan berkelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, dengan pemanfaatan media pembelajaran ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi penggolongan hewan. Sehingga dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Mission Ladders dalam Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran Mission Ladders materi penggolongan hewan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Selain itu pengembangan media ini juga bertujuan untuk mengatasi kurangnya partisipasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritisnya yaitu hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran IPA, utamanya terkait media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga berbasis *mission game*. Sedangkan manfaat praktis bagi sekolah yaitu masukkan untuk dapat digunakan dalam peningkatan mutu pembelajaran IPA yang ada di sekolah. Selain itu manfaat praktis bagi pendidik yaitu diharapkan mampu memberikan masukkan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan terkait penggunaan media pembelajaran yang beragam di kegiatan pembelajaran dan dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran. serta manfaat praktis bagi peserta didik yaitu diharapkan dapat mempermudah bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan menjadi pembelajaran yang bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau inovasi tertentu, dalam masalah pendidikan menggunakan penelitian ini dapat ditemukan cara mengatasinya sehingga mampu melakukan pengembangan dan menerapkan pendidikan yang lebih inovatif (Okpatrioka, 2023). Tujuan dari kegiatan penelitian dan pengembangan (R&D), yang fokusnya adalah menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk (Sa'diyah et al., 2020). Penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti melibatkan dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Mission Ladders (Permainan Ular Tangga Berbasis Misi) dalam Materi Penggolongan Hewan untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". Permainan papan ular tangga yang dimodifikasi dengan inovasi terdapat komponen – komponen tambahan adalah produk media pembelajaran yang akan diciptakan.

Penelitian ini menerapkan model penelitian pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi).

Bagan 1. Model Pengembangan ADDIE



Pada tahap analisis, melibatkan pengidentifikasian yang diperlukan oleh peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik mereka, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Analisis masalah berdasarkan dari hasil observasi diketahui bahwa kendala terletak pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya adalah minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA rendah. Faktor terjadinya hal ini karena materi dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi penggolongan hewan dikatakan rumit. Peserta didik menganggap materi ini sulit untuk dipahami karena banyak menghafal, hal ini juga didukung dengan cara guru dalam menerapkan metode pembelajaran hanya memanfaatkan metode lisan tanpa melibatkan alat peraga apa pun karena terbatasnya fasilitas dari segi teknologi juga. Analisis yang kedua yaitu analisis kurikulum, pada jenjang kelas V di SD Muhammadiyah 16 Surabaya menerapkan Kurikulum Merdeka. Peneliti akan berfokus pada mata pelajaran IPAS elemen Sains dengan materi penggolongan hewan. Analisis yang ketiga yaitu analisis kebutuhan peserta didik, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surabaya peneliti mendapatkan informasi peserta didik kelas V yang mempunyai rentang usia 10-11 tahun, memiliki karakteristik yang suka melakukan hal apapun dengan bermain termasuk dalam aspek pembelajaran di sekolah. Analisis yang keempat yaitu analisis materi, sesuai dengan analisis permasalahan, kurikulum, dan kebutuhan peserta didik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian materi akan lebih efektif apabila menerapkan penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan, yang telah diadaptasi sesuai dengan keperluan dan karakteristik peserta didik serta mengacu pada kurikulum yang berlaku saat itu. Sejalan dengan analisis

materi tersebut, peneliti mengembangkan alat bantu pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga yang dinamakan Mission Ladders.

Tahap kedua yaitu perencanaan, pada tahap ini, rancangan awal disusun sebagai dasar untuk langkah-langkah berikutnya. Langkah yang pertama yaitu menentukan tujuan media *Mission Ladders*, kemudian membuat rancangan media *Mission Ladders*. Berikut adalah rincian produk yang dihasilkan dalam penelitian ini. Media terdapat 24 kotak keseluruhan dibagi menjadi 4 baris yang berisi pertanyaan dan misi. Setiap baris pada kotak ular tangga memiliki tema sesuai dengan kelompok klasifikasi hewan diantaranya yaitu, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, tempat tinggal, cara bernafas, dan cara berkembang biak. Perangkat dirancang dengan bahan spanduk yang berukuran 180 x 150 cm. Kartu misi dan kartu materi dibentuk berupa *Flash card* yang dibuat menggunakan bahan *art paper* dengan ukuran 7 x 10 cm. Keseluruhan desain ular tangga dan flash card dibuat menggunakan platform *Canva*, dengan tampilan yang menarik melalui kombinasi warna, gambar, dan font yang beragam. Dadu terbuat dengan bahan boneka yang diisi dengan busa dengan ukuran 15 x 15 cm. LKPD yang dicetak ukuran A4 dengan tampilan yang menarik untuk dibagikan kepada setiap kelompok. Pada tahap ini peneliti juga merancang perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran yang digunakan adalah Modul Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Instrumen yang diperlukan terdiri dari lembar validasi materi dan media, lembar tes *pretest* dan *posttest*, lembar angket respon peserta didik dan guru kelas.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan ini merupakan langkah-langkah diarahkan untuk mewujudkan produk berdasarkan hasil pada tahap analisis dan tahap perencanaan yang telah diselesaikan sebelumnya. Tahap awal melibatkan pembuatan desain media yang menarik dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu materi tentang penggolongan hewan. Dalam proses ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk mempermudah perancangan desain media. Setelah desain tersebut mendapatkan persetujuan, peneliti kemudian melanjutkan dengan menghasilkan media dengan ukuran dan bahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan proses validasi terhadap media dan materi oleh para ahli yang diakui keahliannya dalam bidang masing-masing. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kevalidan media *Mission Ladders* sebelum diujicobakan.

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap implementasi ini, peneliti menerapkan produk media pembelajaran *Mission Ladders* dalam proses pembelajaran, yang sudah diselaraskan dengan tahapan – tahapan yang tercantum dalam Modul Ajar. Tahap uji coba

pertama dalam skala kecil, diterapkan pada peserta didik kelas V Al - Battani SD Muhammadiyah 16 Surabaya dengan melibatkan 5 peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan beragam dalam mata pelajaran IPA. Kemudian peserta didik diberi angket respon. Bertujuan untuk mengetahui tanggapan layak digunakan dan efektif dalam penggunaan media Mission Ladders pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan. Uji coba skala besar diterapkan di kelas V Al – Kindi SD Muhammadiyah 16 Surabaya yang berjumlah 26 Peserta didik. Pada uji coba skala besar ini peneliti menerapkan media pembelajaran *Mission Ladders* yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran materi penggolongan hewan dengan didampingi oleh guru kelas. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik dan guru diberi angket respon terkait penggunaan media pembelajaran, serta lembar soal *pretest* dan *posttest* untuk peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kepraktisan dan keefektifan penggunaan media *Mission Ladders* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

Tahap kelima yaitu evaluasi, fokus dari tahap ini adalah melakukan perbaikan terhadap produk pembelajaran sesuai dengan masukan dari peserta didik dan guru kelas yang sudah diberikan pada fase implementasi, dengan tujuan untuk memperkuat kualitas produk yang akan dihasilkan.

Data yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif mencakup evaluasi kevalidan media, yang berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, data kualitatif juga mencakup hasil konversi dari tanggapan berupa saran dan masukan dalam angket yang diberikan guru kelas. Data kualitatif tersebut menjadi acuan untuk melakukan perbaikan dalam pengembangan media. Sedangkan data kuantitatif terdiri dari penilaian skor berdasarkan kriteria yang melibatkan kategori sangat kurang (1), kurang (2), cukup baik (3), baik (4), sangat baik (5) yang dicatat dengan memberikan tanda centang (✓) pada setiap kategori. Selain itu, data kuantitatif juga mencakup skor dari tanggapan angket peserta didik dan guru, yang diartikan sebagai Ya (1) atau Tidak (0). Skor angket ini dihitung dari setiap instrumen untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media. Di sisi lain, hasil tes dihitung dengan membandingkan *pretest* dan *posttest* untuk menilai efektivitas media.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi, lembar angket dan lembar tes. Instrumen validasi digunakan untuk mengetahui validitas media *Mission Ladders* berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Skala yang digunakan pada instrumen validasi materi, media, dan perangkat ini yakni skala Likert.

Tabel 1. Skala Likert

Penilaian	Skor
Sangat valid	5
Valid	4
Cukup valid	3
Kurang valid	2
Sangat tidak valid	1

(Sugiyono, 2015)

Angket respon peserta didik dan guru kelas digunakan sebagai mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran dan mendapatkan masukan berupa pendapat serta saran dari peserta didik selaku pengguna dan guru selaku pengamat. Skala yang digunakan pada instrumen yakni skala Guttman.

Tabel 2. Skala Guttman

Penilaian		Skor
Pernyataan / pertanyaan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pernyataan / pertanyaan negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Sugiyono, 2015)

Lembar tes digunakan untuk mengamati perubahan dalam hasil pembelajaran siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Mission Ladders*, dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sebelum disebarkan saat uji coba dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada setiap butir pertanyaan *pretest* dan *posttest*. Setelah perhitungan uji validitas dan reliabilitas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dinyatakan valid dan reliabel dengan hasil validitas $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan hasil reliabilitas sebesar 0,71.

Teknik analisis data kevalidan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan persentase, hasil validasi tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi seberapa layak media yang telah dikembangkan. Penyimpulan dari hasil validasi materi dan media dapat dibuat dengan merujuk pada kriteria tertentu.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

Persentase	Kriteria kevalidan
≥ 80%	Sangat layak / sangat valid
≥ 70%	Layak / valid
≥ 60%	Kurang layak / valid
< 60%	Tidak layak / valid

(Sugiyono, 2015)

Teknik analisis data kepraktisan dari lembar angket respon peserta didik dan guru dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal/total}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh persentase, hasil tersebut dimanfaatkan untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat praktis dari media yang telah dikembangkan. Kesimpulan dari hasil evaluasi kepraktisan media dapat ditarik dengan merujuk kriteria yang telah ditetapkan berikut.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan

Persentase	Kriteria kepraktisan
≥ 80%	Sangat praktis
≥ 70%	Praktis
≥ 60%	Kurang praktis
< 60%	Tidak praktis

(Sugiyono, 2015)

Teknik analisis data keefektifan diperoleh dari hasil data lembar *pretest* dan *posttest* dihitung dengan perhitungan ketuntasan belajar, uji-t, dan N-Gain. Ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat skor} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil persentase yang didapat diinterpretasikan sebagai berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 5. Kriteria Ketuntasan Belajar

Persentase	Kriteria
≥ 80%	Sangat baik
≥ 70%	Baik
≥ 60%	Cukup
< 60%	Kurang

(Sugiyono, 2015)

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Mission Ladders dapat dilihat dari perbedaan nilai rata – rata *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan uji-t (*paired samples t-test*). Uji-t dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Tingkat signifikansi atau taraf kesalahan yang digunakan pada uji-t ialah $\alpha = 0.05$. adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media Mission Ladders terhadap hasil belajar peserta didik kelas V

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media Mission Ladders terhadap hasil belajar peserta didik kelas V

Dasar pengambilan keputusan menurut Nuryadi et al., (2017) yang digunakan pada uji-t adalah sebagai berikut: T_{hitung} atau nilai Sig. < 0,05 berbeda secara signifikansi (H_0 ditolak). Apabila T_{hitung} atau nilai Sig. > 0,05 Tidak berbeda secara signifikansi (H_0 diterima).

Berikutnya untuk mengetahui peningkatan skor hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media Mission Ladders dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{(\text{posttest} - \text{pretest})}{(\text{maksimal} - \text{pretest})}$$

Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan program excel yang selanjutnya hasil Nilai N-gain dapat diinterpretasikan sebagai berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 6. Kriteria N-Gain

Kriteria	Nilai N-Gain
Sangat tinggi	≥ 0,8
Tinggi	≥ 0,6
Sedang	≥ 0,4
Rendah	≥ 0,2
Tidak ada peningkatan	< 0,2

(Arikunto, 2021)

Dalam penelitian ini, kriteria efektif dapat diperoleh jika nilai N-Gain berada pada kategori sedang hingga sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran “Mission Ladders” pada materi penggolongan hewan kelas V Sekolah Dasar ini dikembangkan dengan model penelitian ADDIE. Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan (RnD) ini disesuaikan dengan prosedur pada model penelitian ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), *evaluation* (evaluasi). Berikut hasil pengembangan yang telah dilakukan.

Tabel 1. Hasil Pengembangan Media Mission Ladders

Gambar	Keterangan
Alas Media Mission Ladders	
	Media berukuran 180 x 150 cm, media ini dicetak menggunakan bahan banner.

Gambar	Keterangan
Bagian Depan Kartu Misi	
	Kartu berukuran 7 x 10 cm, kartu dicetak menggunakan bahan <i>art paper</i> dengan ketebalan 310 gram. Tulisan pada kartu menggunakan font Hellprint dengan ukuran 49.
Bagian Belakang Kartu Misi	
	Kartu berukuran 7 x 10 cm, kartu ini dicetak menggunakan bahan <i>art paper</i> dengan ketebalan 310 gram.
Bagian Depan Kartu Materi	
	Kartu berukuran 7 x 10 cm, kartu ini dicetak menggunakan bahan <i>art paper</i> dengan ketebalan 310 gram
Bagian Belakang Kartu Materi	
	Kartu berukuran 7 x 10 cm, kartu ini dicetak menggunakan bahan <i>art paper</i> dengan ketebalan 310 gram. Tulisan pada kartu menggunakan font dan ukuran yang berbeda-beda.

Tabel 2. Pengembangan Kartu Petunjuk

Gambar	Keterangan
Bagian Depan Kartu Petunjuk	
	Kartu berukuran 23 x 13 cm, kartu ini dicetak menggunakan kertas <i>buffalo</i> dengan ketebalan 230 gram. Font dan ukuran yang digunakan berbeda-beda dengan rincian berikut: 1. Judul: Galalin, ukuran 26 pt 2. Deskripsi Singkat: Handy Casual, ukuran 16 pt

Bagian Belakang Kartu Petunjuk	
	Kartu berukuran 23 x 13 cm, kartu ini dicetak menggunakan kertas <i>buffalo</i> dengan ketebalan 230 gram. Tulisan pada kartu menggunakan font Handy Casual dengan ukuran 16 pt.

Hasil Kelayakan

Kevalidan

a. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh salah satu dosen rumpun IPA di Universitas Negeri Surabaya. Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi sebagai media pembelajaran dan sebagai acuan perbaikan. Berikut ini merupakan hasil penilaian validasi materi.

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian Materi	20
2.	Tampilan Media	8
3.	Penggunaan Bahasa	15
4.	Penyajian	12
5.	Keefektifan	16
Jumlah Skor		75
Skor Maksimal		85

Dari validasi tersebut diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh sebesar 75 dari skor maksimal 85. Kesesuaian indikator tersebut memperoleh persentase 85%. Hal ini menunjukkan kriteria validitas materi dari media Mission Ladders “sangat valid”. Selain itu tidak ada perbaikan dari validator pada materi yang telah dikembangkan pada media Mission Ladders.

b. Validasi Media

Validator media dilakukan oleh salah satu dosen di Universitas Negeri Surabaya. Dilakukannya validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan menjadi acuan dalam perbaikan media yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan hasil penilaian validasi media Mission Ladders.

Tabel 4 Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan	21
2.	Petunjuk Penggunaan	10
3.	Teks	15
4.	Kemudahan	10
5.	Komposisi Bahan	8
6.	Penggunaan	15
Jumlah Skor		72
Skor Maksimal		80

Dari validasi tersebut diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh sebesar 72 dari skor maksimal 80. Kesesuaian indikator tersebut memperoleh persentase 90%. Hal ini menunjukkan kriteria validitas media Mission Ladders “sangat valid” dengan jenjang persentase $\geq 80\%$ layak digunakan dengan sedikit revisi. Berikut hasil revisi media Mission Ladders.

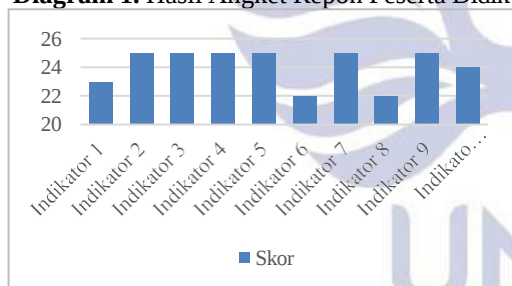
Tabel 5. Hasil Revisi Media Mission Ladders

Sebelum revisi	Setelah revisi
	
Memperbaiki warna tulisan pada kotak pertanyaan agar bisa terbaca dengan jelas	
	
Memperbaiki potongan kartu agar lebih aman digunakan siswa	

Kepraktisan

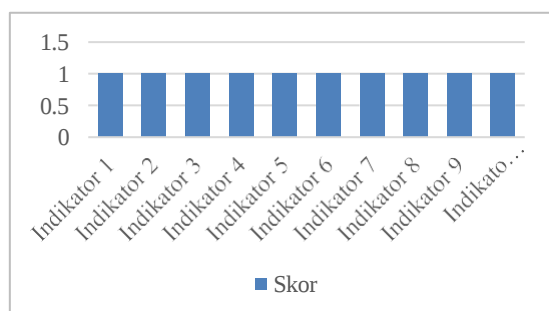
Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik dan guru kelas pada saat uji coba produk. Berikut adalah hasil angket respon peserta didik.

Diagram 1. Hasil Angket Repon Peserta Didik



Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa persentase yang didapat sebesar 96,4% yang dimana hal tersebut memperoleh kriteria “sangat praktis”. Selain dari data hasil angket repon peserta didik, kepraktisan media juga diperoleh dari angket repon guru kelas, berikut data hasil angket repon guru kelas.

Diagram 2. Hasil Angket Respon Guru



Berdasarkan tabel tersebut, persentase yang diperoleh sebesar 100% dan termasuk kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru maka disimpulkan media Mission Ladders sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Keefektifan

Keefektifan media Mission Ladders diperoleh dari hasil belajar peserta didik selama melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Mission Ladders. Data hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* dari 26 peserta didik kelas V Al-Kindi SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik uji coba skala besar adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	AH	58	94	0.85	Sangat tinggi
2.	AK	82	94	0.6	Tinggi
3.	AMP	76	94	0.75	Tinggi
4.	AMPA	46	88	0.7	Tinggi
5.	ARM	64	76	0.3	Rendah
6.	AAI	64	76	0.3	Rendah
7.	BAP	58	100	1	Sangat tinggi
8.	BCBS	46	88	0.7	Tinggi
9.	DMA	46	88	0.7	Tinggi
10.	DMA	46	88	0.7	Tinggi
11.	FKA	58	88	0.7	Tinggi
12.	KWS	64	76	0.3	Rendah
13.	MHR	58	82	0.57	Sedang
14.	MNM	64	76	0.3	Rendah
15.	MA	64	88	0.6	Tinggi
16.	MTA	58	94	0.85	Sangat tinggi
17.	NNS	52	94	0.8	Sangat tinggi
18.	NAK	58	82	0.57	Sedang
19.	RAK	70	82	0.4	Sedang
20.	RAD	88	100	1	Sangat tinggi
21.	RSB	52	88	0.75	Tinggi
22.	RAY	46	76	0.5	Sedang
23.	SPR	40	76	0	Rendah
24.	SDR	70	82	0.4	Sedang
25.	SDS	70	82	0.4	Sedang
26.	UYA	64	76	0.3	Rendah
Rata-rata		60,7	85.9	0.63	Tinggi

Hasil *pretest* dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat skor} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{4}{26} \times 100\% = 15\%$$

Persentase tersebut menunjukkan bahwa pada pengerjaan *pretest* ketuntasan belajar hanya sebesar 15% saja dan berada pada kriteria kurang. Kemudian nilai *posttest* dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat skor} \geq 75}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{26}{26} \times 100\% = 100\%$$

Dari perhitungan tersebut, diketahui bahwa pada pengerjaan *posttest* setelah implementasi media hasil ketuntasan belajar peserta didik memperoleh 100% dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Mission Ladders pada materi penggolongan hewan tidak hanya dilihat dengan persentase ketuntasan belajar tetapi, juga dianalisis melalui uji-t untuk mengetahui perbedaan nilai yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media Mission Ladders pada materi penggolongan hewan.

Tabel 7. Hasil Uji-t

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		n	Mean	Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-25.153	12.2399	2.4004	-30.0976	-20.2100	-10.479	25	.000

Dari hasil uji-t berpasangan dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak karena nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka dari hasil uji-t berpasangan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar antara data *pretest* dan *posttest*.

Untuk mengetahui peningkatan skor hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media Mission Ladders pada materi penggolongan hewan, maka dilakukan uji N-Gain pada setiap kategori. Berikut merupakan hasil perolehan N-Gain.

$$\begin{aligned}
 < g > = \frac{(\text{posttest} - \text{pretest})}{(\text{maksimal} - \text{pretest})} \\
 < g > = \frac{(84,5 - 60,7)}{(100 - 60,7)} = 0,63
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh N-Gain sebesar 0,63 dengan kategori peningkatan “tinggi”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Mission Ladders dapat membantu peserta didik dalam memahami materi penggolongan hewan sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahap

yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan disisipkan evaluasi dan revisi untuk pengembangan produk yang berkualitas. Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui kelayakan yang terdiri dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Mission Ladders dalam materi penggolongan hewan.

Pengembangan media Mission Ladders pada materi penggolongan hewan didasari oleh beberapa permasalahan yang peneliti temukan dari proses observasi dan wawancara. Dari permasalahan tersebut kemudian peneliti membuat inovasi sebagai bentuk solusi, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran yang dikaitkan dengan kegiatan bermain. Media Mission Ladders ini mengandung materi penggolongan hewan didalamnya. Penggunaan media Mission Ladders ini tidak jauh berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun terdapat penambahan komponen misi untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ayu Megawaty et al., 2021) yang menyatakan bahwa permainan berbasis misi yang diterapkan pada anak – anak sekolah dasar membuat anak – anak dengan karakter sangat senang bermain dapat membantu menambah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya, diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran Mission Ladders penggolongan hewan ini sangat layak digunakan. Hasil tersebut diperoleh dari nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang menegaskan bahwa media Mission Ladders ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi penggolongan hewan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kevalidan digunakan sebagai alat ukur untuk menguji valid atau tidaknya suatu media. Validasi dilakukan dengan cara melibatkan seorang ahli berpengalaman untuk menilai produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2015). Kegiatan validasi dilakukan oleh dosen PGSD Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan 2 tahapan yaitu validasi materi dan media. Penilaian validasi media yang dilakukan oleh salah satu dosen PGSD mendapatkan persentase akhir yaitu 90% dan 85% dengan kriteria “sangat valid”. Media Mission Ladders ini termasuk media cetak, sesuai dengan pendapat bahwa (Qomariyah & Khotimah, 2020) media cetak dapat meningkatkan minat serta mendorong keaktifan peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi media pada aspek penggunaan pada indikator 2 dan 3 mendapatkan kategori sangat setuju. Materi yang tercantum dalam media ini sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi materi pada aspek kesesuaian materi pada

indikator 1 dan 2 yang mendapatkan penilaian dengan kategori setuju. Selain itu, media Mission Ladders juga mampu membantu peserta didik dalam memahami materi serta penanaman konsep penggolongan hewan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi materi pada aspek penyajian pada indikator 2 dan 3 mendapatkan kategori setuju. Mengacu pada hasil validasi materi dan media yang dilakukan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa media Mission Ladders pada materi penggolongan hewan valid dan layak untuk diterapkan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Setelah melakukan validasi, media diujicobakan untuk mendapat respon peserta didik dan guru kelas. Media Mission Ladders dinilai sangat praktis dimana hal ini dibuktikan dengan ketertarikan serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hasan et al., 2021) media pembelajaran memberikan pengaruh baik dalam motivasi belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh hasil persentase yakni sebesar 92% sedangkan pada uji coba skala besar memperoleh persentase sebesar 96,4% yang termasuk ke dalam kategori “sangat praktis”. Selain pengisian angket respon peserta didik, juga dilakukan pengisian angket oleh guru kelas untuk mengetahui tanggapan guru kelas sebagai pengamat selama penerapan media Mission Ladders dalam pembelajaran. Hasil pengisian angket respon guru kelas mendapatkan hasil persentase sebesar 100% yang hal tersebut masuk dalam kriteria “sangat praktis”. Diketahui dari hasil pengisian angket ini juga diketahui bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi dan membuat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang terbukti dalam indikator pertanyaan pada angket tersebut. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat (Sari & Wangid 2021) yang menyatakan bahwa permainan bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas, yang pada akhirnya dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Keefektifan media Mission Ladders diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* untuk 26 peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Lembar *pretest* diberikan kepada peserta didik sebelum penerapan media Mission Ladders. Sedangkan lembar *posttest* diberikan setelah penerapan media Mission Ladders. Sehingga peneliti mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum adanya media Mission Ladders dan pengaruhnya dalam meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar setelah penerapan media dalam pembelajaran materi penggolongan hewan. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dengan nilai rata – rata *pretest* sebesar 60,7 dan rata – rata nilai *posttest* sebesar

85,9. Ketuntasan belajar peserta didik memperoleh kriteria sangat baik dengan seluruh peserta didik telah mencapai nilai ketuntasan belajar. Dari hasil uji-t diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Selain itu untuk mengetahui peningkatan skor hasil belajar dilakukan analisis N-Gain didapatkan 20 peserta didik mengalami peningkatan dalam kategori sedang dan tinggi dengan hasil N-Gain secara keseluruhan rata – rata sebesar 0,63. Hasil N-Gain tersebut termasuk dalam kriteria “tinggi” (Arikunto, 2021).

Peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan keberhasilan penggunaan media Mission Ladders. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media Mission Ladders mampu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media Mission Ladders ini tidak hanya berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar tetapi juga keaktifan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurcahyani et al., (2023) yang menyatakan Peserta didik dapat aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran, dan penggunaan media ular tangga juga mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan peserta didik. Bermain secara berkelompok membuat peserta didik harus berinteraksi baik dengan teman maupun guru. Piaget (1962) dalam teorinya menyatakan bahwa bermain tidak hanya mencerminkan tahap perkembangan anak, melainkan juga memberikan kontribusi pada perkembangan kognisi secara keseluruhan (Yus, 2013).

Berdasarkan dari uraian hasil pengembangan media sesuai dengan tahapan ADDIE dan perolehan hasil kelayakan media Mission Ladders, maka media Mission Ladders dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD dalam materi penggolongan hewan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Mission Ladders layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA pada materi penggolongan hewan kelas V Sekolah Dasar. Kelayakan media Mission Ladders ini terdiri dari 3 aspek yang dijabarkan sebagai berikut. 1) Media Mission Ladders dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi media dan materi yang memperoleh persentase sebesar 90% untuk validasi media dan 85% untuk validasi materi. Kedua validasi tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid. 2) Media Mission Ladders dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru kelas yang memperoleh persentase sebesar 96,4% untuk hasil angket respon peserta didik dan 100% untuk hasil angket respon guru kelas. Berdasarkan

perolehan persentase tersebut keduanya termasuk dalam kriteria sangat praktis. 3) Media Mission Ladders dinyatakan efektif berdasarkan ketuntasan hasil belajar, pengaruh media terhadap hasil belajar, serta peningkatan hasil belajar. Ketuntasan hasil belajar memperoleh persentase sebesar 100%. Berikutnya, melalui uji-t berpasangan (paired sample test) mendapatkan nilai Sig. 0,000 maka diketahui adanya pengaruh media Mission Ladders pada hasil belajar peserta didik. Berikutnya dilanjutkan dengan menghitung N-Gain dan diperoleh hasil 0,63 sehingga diketahui bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kriteria tinggi.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran Mission Ladders materi penggolongan hewan yang telah dilakukan, diberikan saran sebagai berikut. 1) Media Mission Ladders dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami materi penggolongan hewan. 2) Media Mission Ladders dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan media dengan materi yang berbeda. 3) Media Mission Ladders dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk melengkapi kekurangan yang ada agar media ini lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). Penerapan model pembelajaran student teams achievement division (stad) melalui media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar ips pada peserta didik kelas 2 sd. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (R. Damayanti, Ed.; 3rd ed.). Bumi Aksara.
- Ayu Megawaty, D., Sani Assubhi, Z., & Aziz Assuja, M. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Komputasi* (Vol. 9, Issue 1).
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Tahta Media Group.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Lestari, S., & Djuhan, M. W. (2021). Analisis Gaya Belajar Visual, Audiotori Dan Kinestetik Dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. In *IIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Nomor* (Vol. 1).
- Lutfiyatun, E. L. (2018). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter dan Kecerdasan Majemuk dalam Penerapan Korpus Linguistik dan Mission Walls. *Jurnal Teknodik*, 61. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i3.340>
- Maman, Rachman, Moch. S., Irawati, Hasbullah, & Juhji. (2021). Karakteristik Peserta Didik: Sebuah Tinjauan Studi Kepustakaan. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(Vol 8 No 1 (2021)).
- Nurchayani, F., Basori, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6(Vol. 6 (2023): SEMDIKJAR 6).
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (1st ed.). Si Buku Media.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(Vol. 1 No. 1 (2023): MARET : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya).
- Qomariyah, R., & Khotimah, H. (2020). Penggunaan Media Cetak Dalam Pembelajaran Seni Budaya Materi Menggambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Keaktifan Siswa Kelas Iii Sd. *Jurnal Likhitaprajna*, 21(Vol 21 No 2 (2019)), 181–187.
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., AR, Z. T., & Nasaruddin, N. (2020). Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10(1), 42–73. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73>
- Sari, A. A., & Wangid, M. N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Go Go Egg Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 25–32. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5630>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (21st ed.). Alfabeta.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, V.
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Rini, N. I., Aprianni, S., & Rahmadani, A. (2022). *Menerapkan Proses Keterampilan dalam Pembelajaran IPA di MI/SD* (Vol. 4).
- Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(2), 153–158. <https://doi.org/10.21009/JIV.0802.9>