

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS IV
PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKTIF
DI SEKOLAH DASAR NAHDLATUL ULAMA (SDNU) 05
HIDAYATUL MURID AMPEL - WULUHAN - JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Umi Qoimatul Husna

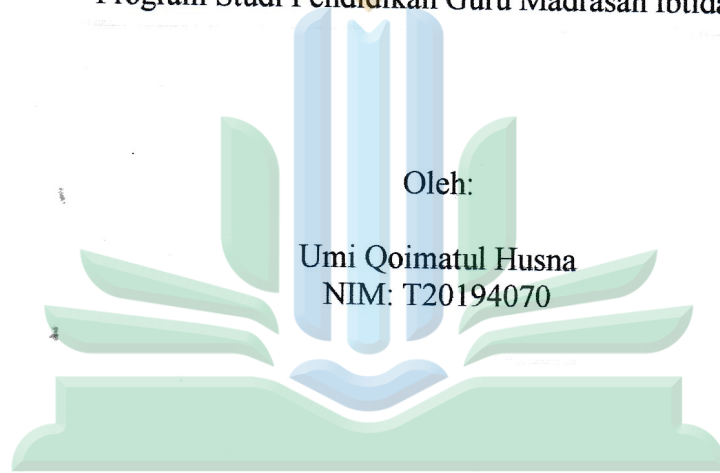
NIM: T20194070

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS IV
PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKTIF
DI SEKOLAH DASAR NAHDLATUL ULAMA (SDNU) 05
HIDAYATUL MURID AMPEL - WULUHAN - JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi salah satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Umi Qoimatul Husna
NIM: T20194070

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui oleh
Dosen pembimbing



Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015032003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS IV
PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKTIF
DI SEKOLAH DASAR NAHDLATUL ULAMA (SDNU) 05
HIDAYATUL MURID AMPEL - WULUHAN - JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Senin

Tanggal: 01 April 2024

Tim Penguji

Ketua

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP.198003062011012009

Sekretaris

Mohammad Kholil, M.Pd.
NIP.198911272019032008

Anggota:

1. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP.197304242000031005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”
(QS. Al. Insyirah: 6)¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Agus Hidayatulloh, dkk., *ALJAMIL Al-Qur'an Tajwid Warna, Terjemah Per Kata, Terjemah Inggris* (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2012), 596.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan rahmat serta hidayah Nya, sholawat serta salam selalu terurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hiduku.

1. Terimakasih untuk Bapak Ahmad Damsir dan Ibu Siti Rohanah atas segenap rasa hormat atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian doa yang selalu beliau berikan.
2. Terimakasih untuk Kakak pertama saya Umi Hanik dan kakak kedua saya Umi Nur Azizah atas kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian doa yang selalu beliau berikan.

Semoga segala bantuan, bimbingan serta dorongan yang telah diberikan kepada peneliti dicatat sebagai amal baik dan mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT, kritik dan saran semua pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dapat serta bermanfaat bagi semua pembaca.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur Alhamdulillah rabbil aalamiin penulis haturkan kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena Allah telah melimpahkan karunia dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan hasil maksimal. Tugas akhir ini merupakan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmatnya kepada umat manusia.

Skripsi ini merupakan hasil atas penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Power Point untuk pembelajaran IPAS ditingkat SD/MI. Semoga skripsi ini dan media yang dihasilkan dapat berguna dengan baik dikemudian hari.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini, baik yang membantu secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih dan hormat penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi ini.

3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktunya untuk menyetujui hasil skripsi yang diselesaikan.
5. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik selaku dosen yang sangat membantu peneliti merencanakan dan melaksanakan aktivitas akademik.
6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna selesainya skripsi ini.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli media yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
8. Bapak Dinar Maftukh Fajar, M.Pfis, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Selaku Validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan masukan sebagai pengembangan media yang baik dan menarik.
9. Segenap dosen Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq jember yang telah bersedia dan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis.
10. Bapak A. Multazam Fahmi, S.Pd.I , Selaku kepala SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di lembaganya.

11. Bapak Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd, selaku wali kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel yang telah membantu dalam memberikan motivasi, bimbingan dan arahan selama proses penelitian.
12. Siswa kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah bersedia membantu melancarkan penelitian ini.

Penulis sangat menyadari bahwa tidak ada yang sempurna di dunia ini, begitu pun penulis skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi skripsi ini lebih baik dan sempurna.

Dengan segala kekurangan yang ada dalam skripsi ini, atas izin Allah SWT penulis sangat berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin Ya Robbal 'alamin.

Jember, 15 Januari 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Umi Qoimatul Husna
NIM.T20194070

ABSTRAK

Umi Qoimatul Husna, 2024: *Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya Di Sekitar Kita Kelas Iv Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (Sdnu 05) Hidayatul Murid Ampel Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember*

Kata Kunci : Media, Ular Tangga Interaktif, Pembelajaran IPAS

Kurangnya penggunaan perangkat pembelajaran atau media pembelajaran oleh guru menyebabkan guru kesulitan saat menyampaikan materi dan siswa tidak fokus saat proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan itu siswa kesulitan untuk memahami materi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik antusias dan semangat saat belajar supaya pembelajaran efektif. Media Ular Tangga Interaktif merupakan media yang dapat diterapkan saat pembelajaran di kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid.

Dalam pengembangan media ular tangga interaktif ada 3 rumusan masalah di antaranya yaitu : (1) Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (Sdnu) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember? (2) Bagaimana kelayakan Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (Sdnu) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember ? (3) Bagaimana Keefektifan Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Kelas Iv Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (Sdnu) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan Ular Tangga Interaktif Kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Desa Ampel Wuluhan Jember. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan Ular Tangga Interaktif Kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Desa Ampel Wuluhan Jember. (3) Menguji Keefektifan media pembelajaran permainan Ular Tangga Interaktif Kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Desa Ampel Wuluhan Jember

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari metode Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket (kuisioner), dan dokumentasi.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan (1) produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini yaitu media ular tangga interaktif yang digunakan pada kelas IV materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). (2) Hasil kelayakan media ular tangga interaktif berdasarkan uji validasi oleh ahli media sebesar 96%, validasi ahli materi sebesar 96%, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 100%. (3) Hasil uji keefektifan berdasarkan hasil soal pretest dan post test sebesar 60% sedangkan analisis peserta didik sebesar 96,42%.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	8
G. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	35
C. Uji Coba Produk.....	37
1. Desain Uji Coba Produk.....	37
2. Subjek Uji Coba	37
3. Jenis Data	39
4. Instrumen Pengumpulan Data	40
5. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel	46
B. Penyajian Data Uji Coba.....	52
C. Analisis Data	70
D. Revisi Produk	71

BAB V KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	79
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	84
C. Kesimpulan	86

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	18
3.1	Skala Likert Analisis Kelayakan.....	42
3.2	Kriteria Uji Kelayakan.....	43
3.3	Skala Likert Analisis Respon Peserta Didik	44
3.4	Kriteria Respon Peserta Didik	45
4.1	Data Pendidik Dan Tenaga Pendidik	48
4.2	Data Jumlah Peserta Didik SD NU 05 Hidayatul Murid	50
4.3	Data Peserta Didik Kelas IV Tahun Ajaran 2022/2023	50
4.4	Data Sarana Dan Prasarana SD NU 05 Hidayatul Murid	51
4.5	Langkah-Langkah Dalam Pembuatan Media Ular Tangga Interaktif	56
4.6	Hasil Validasi Ahli Materi	62
4.7	Hasil Validasi Ahli Media	63
4.8	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	64
4.9	Hasil Pretest Peserta Didik Kelas IV.....	67
4.10	Hasil Postest Peserta Didik Kelas IV.....	68
4.11	Hasil Validasi Validator	70
4.12	Kriteria Normalis Gain	72
4.13	Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score	72
4.14	Analisis Data Menggunakan N-Gain Score	72
4.15	Hasil Angket Peserta Didik.....	75
4.16	Hasil Responden Peserta Didik	75
4.17	Revisi Produk Oleh Ahli Materi dan Ahli Media.....	76

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
2.1	Gambar Gaya Otot	31
2.2	Gambar Gaya Gesek	31
2.3	Gambar Gaya Magnet.....	32
2.4	Gambar Gaya Gravitasi	32
4.1	Proses Pembuatan Media Ular Tangga.....	58
4.2	Media Ular Tangga Interaktif	59
4.3	Gambar Dadu Ular Tangga	60
4.4	Gambar Kartu Soal.....	60
4.5	Gambar Kartu Jawaban	61
4.6	Gambar Mengerjakan Soal Pretest	66
4.7	Pelaksanaan Penggunaan Media Ular Tangga Interaktif	66
4.8	Gambar Pengerjaan Soal Posttest	67
4.9	Diagram Peningkatan Pretest – Posttest Peserta Didik	74
4.10	Gambar Peserta Didik Kelas IV Mengisi Angket.....	74

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sebagai fondasi yang esensial untuk membentuk jalur masa depan suatu negara. Hal ini tercermin dalam maksud Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, yang mendefinisikan pendidikan sebagai upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, etika, dan keterampilan.²

Sejumlah manfaat dapat diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran, termasuk kemampuannya untuk memperluas cakupan materi pembelajaran yang disampaikan di ruang kelas, seperti buku, gambar, dan berbagai sumber lainnya. Proses pembelajaran menjadi lebih beragam bagi siswa, memberikan pengalaman belajar konkret dan langsung. Winingsih mengidentifikasi salah satu tantangan dalam sistem pendidikan Indonesia terkait kurangnya dukungan dari sarana dan prasarana untuk proses belajar mengajar. Dengan kata lain, fasilitas sekolah di Indonesia belum sepenuhnya mendukung pelaksanaan proses pendidikan. Pasal 45 dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan kewajiban

² Katharina Serlinda Ngadha, Marsianus Meka, Efrida Ita, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada," Jurnal Citra Pendidikan, Vol.2 No.1 (2022).

setiap lembaga pendidikan formal dan nonformal untuk menyediakan sarana dan prasarana guna memenuhi kebutuhan pendidikan.

Deklarasi ini menegaskan tanggung jawab setiap satuan pendidikan dalam menyediakan segala fasilitas yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas, termasuk sarana belajar. Media pembelajaran memberikan dampak positif, antara lain meningkatkan kesadaran dan perilaku siswa di kelas. Selain itu, pembelajaran melalui media juga dapat meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu siswa, karena melibatkan imajinasi dan sensitivitas mereka terhadap konsep-konsep baru yang dipahami melalui penggunaan media.³

Guru perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, efektif, dan menarik, terutama dalam konteks pengajaran IPAS. Mata pelajaran Sains dan Teknologi merupakan bagian integral dari Kurikulum Merdeka, yang menggabungkan aspek sains dan ilmu-ilmu sosial. IPAS bertujuan untuk mengarahkan dan mengembangkan kemampuan siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis, analitis, sistematis, kreatif, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan berbagai sarana pembelajaran menjadi penting, karena pemahaman konsep dalam pembelajaran memerlukan berbagai metode. Guru perlu menunjukkan inovasi dan inisiatif dalam menciptakan sarana pembelajaran baru sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

³ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.2 No.1 (2021).

Media pembelajaran berupa permainan multimedia Ular Tangga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih pada papan tradisional berukuran 10x10 kotak.⁴ Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil oleh pemain, dan kotak-kotak tersebut diberi nomor 1 sampai 100 dengan gambar ular tangga. Ular dan tangga dalam permainan ini diakui memiliki potensi untuk mendukung perkembangan seseorang secara intelektual, sosial, moral, emosional, dan fisik.⁵

Sejarah permainan ular tangga bermula pada abad ke-2 sebelum masehi dengan sebutan "Paramapada Sopanam" atau "Tangga Keselamatan." Pada awalnya, permainan ini populer di India dengan nama Moksha Patamu dan dikenal sebagai Leela di beberapa wilayah, seperti *Vaikuntapali* di *Andhra Pradesh*. Permainan ini kemudian dihadirkan ke Victoria, Inggris, pada tahun 1892 oleh John Jacques dengan versi baru. Pada tahun 1943, Milton Bradley memperkenalkan permainan ini di Amerika dan memberinya nama "*Snakes and Ladders*," yang secara harfiah berarti ular tangga.⁶

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di SDNU 05 Hidayatul Murid Kelas 4 Desa Ampel Wuluhan Jember, terungkap bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya penggunaan

⁴ Irfan, Jarkawi, Eka Sri Handayani, "Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier," *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, Vol.3 No.2 (September 2020)

⁵ Sri Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iii Sekolah Dasar," (Tesis Institut Agama Islam Negeri Batusangkar), 35

⁶ Andi Sitti Hartika, Ahmad Afiif, Dan Besse Marjani Alwi, Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B Tk Citra Samata," *Nanaeke: Indonesian Journal Of Early Childhood Education* Vol.3 No.1 (2020)

media selain buku teks oleh guru. Siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi sains karena penjelasan guru yang terbatas. Upaya siswa untuk melakukan percobaan atau praktek juga terhambat oleh keterbatasan sarana dan prasarana menurut guru.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "Gaya di sekitar kita," diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan menciptakan kondisi yang memungkinkan mereka memahami materi tersebut. Salah satu opsi adalah menggunakan permainan ular tangga, yang merupakan media pembelajaran berbasis permainan tradisional. Kelebihan dari penggunaan ular tangga sebagai materi pembelajaran adalah siswa dapat belajar sambil bermain, bekerja dalam kelompok, dan memahami materi dengan dukungan gambar permainan.⁷

Sebagai respons terhadap temuan tersebut, penelitian akan dilakukan untuk mengembangkan permainan ular tangga interaktif dengan menggunakan perangkat keras *Stylus* di sekitar kita di SD NU 05 Hidayatul Siswa Ampel Wuluhan Jember. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan proses pembelajaran dan minat belajar siswa. Dengan mengatasi permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember".

⁷ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Ips di Sekolah Dasar", Jurnal Inovasi pembelajaran, Vol.1 No.1, (Mei 2015)

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember?
2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember?
3. Bagaimana Keefektivan Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember
2. Mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember
3. Menguji Keefektivan Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan – Jember.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penciptaan materi ular tangga pada kegiatan pembelajaran IPAS materi “Gaya Di Sekitar Kita” mempunyai keunikan dan mungkin berbeda dengan

materi ular tangga lainnya. Spesifikasi teknis ular tangga sebagai media pembelajaran IPAS adalah:

1. Produk yang dihasilkan adalah media permainan ular tangga interaktif
2. Media Permainan Ular Tangga Interaktif sebagai sarana pembelajaran IPAS diambil langsung dari materi pelajaran Kelas IV sesuai silabus yang berlaku saat ini.
3. Media Permainan Ular Tangga sebagai alternatif dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai topik.
4. Media interaktif permainan Ular Tangga membantu guru menyampaikan isi pelajaran dan membantu guru membuat materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa.
5. Media ini bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran di ruang kelas ataupun dalam proses pembelajaran pada waktu senggang di luar kelas.
6. Media Permainan Ular Tangga Interaktif menyajikan materi dalam format yang menarik agar siswa tetap tertarik dalam belajar.
7. Media Interaktif Ular Tangga, ditujukan untuk siswa khususnya siswa kelas IV SD NU 05 Hidayatul Ampel Wuluhan Jember.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat memperkaya pemahaman di bidang akademis terkait pengembangan media pembelajaran yang inovatif

dengan memanfaatkan metode pembelajaran menggunakan media ular tangga interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Mampu merangsang ketertarikan dalam proses belajar dan memberikan dukungan pada pemahaman siswa dengan dokumen yang lebih mudah, sehingga meningkatkan pengetahuannya tentang gaya.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan terhadap pengembangan materi pembelajaran tentang media permainan ular tangga selama proses pembelajaran. Dan juga sebagai bahan pembelajaran dan referensi untuk meningkatkan mutu pengajaran dan menciptakan materi pembelajaran yang relevan dengan situasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh sekolah terletak pada pengetahuan konsep-konsep baru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajarannya di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan pemahaman penelitian dan pengembangan (R&D) peneliti mengembangkan materi “Gaya Di Sekitar Kita”.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian dan pengembangan media interaktif Ular Tangga dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan materi pendidikan lainnya.

F. Asumsi Keterbatasan Peneliti Pengembangan

Dalam penelitian ini, media yang diaplikasikan adalah berupa media cetak yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan pencapaian hasil belajar, terutama pada materi "Gaya di Sekitar Kita." Permainan ular tangga interaktif dianggap sebagai elemen pendukung pembelajaran yang menarik perhatian siswa, khususnya dalam proses pembelajaran IPAS, dengan harapan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Sejumlah penelitian pengembangan permainan ular tangga telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti studi yang dilakukan oleh Rifki Afandi. Penelitian tersebut menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada subjek penelitian. Sebelum menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga, nilai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 55% siswa mencapai nilai di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal). Setelah menerapkan dukungan pembelajaran melalui permainan ular tangga, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan 100% siswa mencapai nilai KKM yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 45%.

Analisis pengembangan ini bersandar pada sejumlah hipotesis yang menjadi standar evaluasi dalam proses perancangan media pembelajaran ini, termasuk:

1. Media Permainan Ular Tangga Interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang “Gaya di Sekitar Kita”
2. Dapat membantu siswa mengetahui betapa menyenangkan media interaktif Ular Tangga karena dapat memahami materi sambil bermain dan hal ini menjadi poin penting agar siswa tertarik mempelajari mata Pelajaran tersebut.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran Ular tangga

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada proses menciptakan suatu produk, yaitu bahan pembelajaran berupa permainan ular tangga, dengan dasar pada teori pengembangan yang relevan. Teori pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang melibatkan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Media permainan ular tangga interaktif dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa pada materi “Gaya di Sekitar Kita”. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga interaktif yang berbahan Banner berukuran 250x250cm yang tersusun atas

gambar dan teks/tulisan yang berisi pertanyaan atau soal-soal tentang materi Gaya di Sekitar kita. Konsep permainan ular tangga interaktif yaitu permainan dimainkan oleh 2 anak atau bahkan lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar dan sebuah amplop yang di dalamnya terdapat pertanyaan, dan ada juga kotak yang bertulisan AMBIL KARTU jika siswa mendapatkan kotak tersebut maka siswa mengambil kartu yang simpan dalam laci mini.

Dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan ular siswa harus bisa menjawab pertanyaan yang sudah tersedia jika siswa tidak bisa menjawabnya maka dalam permainan tersebut siswa harus turun sesuai jalan ular tersebut. Dan apabila mendapatkan tangga siswa di ijin naik kalau bisa menjawab pertanyaan, jika siswa tidak bisa menjawabnya maka tidak di perbolehkan naik tangga. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada kotak finish yang pertama.

Sebagai pemain yang langsung berperan sebagai pionnya. Hal ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam menyampaikan isi dari materi dan menjawab pertanyaan dari setiap kartu yang terdapat nomor urutan ular tangga.

2. Gaya di Sekitar Kita

Konsep gaya sering diartikan sebagai dorongan atau tarikan. Untuk menghasilkan kekuatan diperlukan energi. Meskipun tak terlihat, gaya mampu memberikan pengaruh yang dapat dirasakan. Gaya dapat

dikategorikan menjadi beberapa tipe, termasuk gaya gesek, gaya pegas, gaya gravitasi, dan gaya magnet. Materi mengenai gaya termasuk dalam pelajaran IPAS yang diajarkan di kelas IV pada semester ganjil.

Dengan demikian maka yang di maksud dengan gaya adalah gerakan menarik atau mendorong yang menyebabkan pergerakan pada benda. Adapun alat yang digunakan untuk mengukur besar kecil suatu gaya disebut dengan dynamometer. Dengan satuan pengukuran dalam *newton* (N). Dampak dari gaya dapat memengaruhi kondisi suatu objek, sehingga dapat membuat benda diam menjadi bergerak, benda yang bergerak menjadi diam, merubah bentuk objek, dan mengalihkan arah gerak suatu objek.⁸

Dengan demikian yang dimaksud dengan media pembelajaran permainan ular tangga interaktif pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Muri Desa Ampel - Wuluhan – Jember adalah sebuah perangkat pembelajaran yang membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut dapat belajar dan bermain bersama dengan tujuan pembelajaran lebih efektif dan peserta didik dapat berperan aktif serta dapat mengembangkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata.

⁸ Aris Prastyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa Kelas VIII Materi Gaya," Jurnal Pendidikan Fisika, Vol.1 No.1 (2013).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian sebelumnya telah menjalankan penelitian dengan menerapkan metode pengembangan media pembelajaran. Beberapa contoh penelitian terdahulu yang berkaitan dengan evolusi media pembelajaran adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hendro Perta, yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada sub Materi Jaringan Kelas VII”.⁹

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat peningkatan hasil belajar siswa pada materi Biologi kelas VII melalui penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran online. Selama pelaksanaan pembelajaran di kelas VII, beberapa kendala muncul, seperti kesulitan siswa dalam memahami sub-materi jaringan, kurangnya dukungan perangkat keras untuk materi tersebut, dan kebutuhan waktu yang diperlukan untuk menyiapkan materi pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Penyebabnya terkait dengan penggunaan buku referensi sebagai sumber utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah oleh guru. Selain itu, guru juga memanfaatkan berbagai alat seperti simpul genetik, papan catur, dan lainnya. Namun, untuk materi seperti sistem saraf dan jaringan, guru masih terbatas pada penggunaan buku dan gambar sebagai materi pembelajaran.

⁹ Hendro Perta, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada sub Materi Jaringan kelas VII”. (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021).

Perbandingan dan kontras antara penelitian ini dengan studi yang akan saya jalankan terletak pada penggunaan metode *Research & Development* (R&D) dalam keduanya. Meskipun keduanya memanfaatkan pendekatan tersebut, penelitian saya akan difokuskan pada siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama (SMP), sementara penelitian yang akan saya lakukan akan menitikberatkan pada siswa kelas II di SMP Nahdatul Ulama 05 Hidayatul Ampel Wuluhan Jember. Perbedaan lainnya terletak pada fokus materi pembelajaran, di mana penelitian ini menitikberatkan pada materi "Jaringan," sementara penelitian yang akan saya jalankan akan berfokus pada materi "Gaya di Sekitar Kita".

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Maratussholihah. Yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas VI SDN Bobul."¹⁰

Penelitian ini bertujuan untuk merancang langkah-langkah pengembangan materi pembelajaran masalah sosial yang terstruktur dan berlapis-lapis bagi siswa kelas 4 di SD Negeri Bobul. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran yang padat dan tangga terkait dengan masalah sosial terhadap pencapaian akademik siswa kelas IV SD Negeri Bobul.

Pada penelitian ini, diobservasi bahwa di kelas VI SDN Bobul, metode pengajaran masih bergantung pada penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran

¹⁰ Ulfah Maratussholihah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas VI SDN BOBUL", (Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tritayasa, 2018).

terutama terfokus pada buku teks yang telah dimiliki oleh guru. Selain itu, gaya pengajaran guru dinilai kurang menarik dan tidak dapat memicu minat siswa untuk belajar mata pelajaran tersebut. Dampak dari hal ini terlihat dari hasil tes harian siswa yang kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa hanya berinteraksi dengan teks atau membaca dan mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah sosial dan mengintegrasikannya dalam permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS, dengan tujuan membantu siswa belajar IPS dan meningkatkan pencapaian akademik mereka.

Perbedaan dan kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan saya lakukan dapat diidentifikasi melalui perbandingan tujuan dan sasaran penelitian. Perbedaan utamanya adalah bahwa penelitian ini ditargetkan untuk siswa kelas VI di SDN Babul, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan akan difokuskan pada siswa kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember. Meskipun demikian, persamaan antara kedua penelitian ini terletak pada pendekatan pengembangan materi pembelajaran dalam bentuk Media Ular Tangga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri ghea inka, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTS Negeri 4 Aceh Barat”.¹¹

¹¹ Putri ghea inka, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTS Negeri 4 Aceh Barat”, (Skripsi, di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2021).

Dalam penelitian ini, diketahui bahwa ketika pembelajaran menggunakan pendekatan tradisional dengan menyampaikan materi menggunakan metode presentasi dan diskusi serta hanya mengandalkan buku sebagai media pembelajaran. Buku teks tersebut hanya tersedia di lingkungan sekolah. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan membuat sebagian siswa saling berinteraksi, bahkan meninggalkan kelas atau melewati materi yang sedang diajarkan. Penyebabnya adalah kurangnya sarana dan prasarana lain yang dapat membantu siswa dalam mengakses pengetahuan, yang berdampak pada menurunnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mencapai target pembelajaran dengan memperkenalkan informasi kepada siswa.

Perbedaan dan kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan saya lakukan dapat dijelaskan sebagai berikut: perbedaannya terletak pada target penelitian, dimana penelitian ini ditujukan kepada siswa di MTsN 4 Aceh, sementara penelitian yang akan saya lakukan akan difokuskan pada siswa kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember. Disamping itu, terdapat perbedaan pada fokus materi pembelajaran, dimana penelitian ini memusatkan perhatian pada dokumen bertajuk "Sistem Pergerakan Manusia," sementara penelitian yang akan saya lakukan akan menitikberatkan pada materi "Gaya di Sekitar Kita".

Sementara itu, kesamaan antara kedua penelitian ini terletak pada penerapan metode *Research & Development* (R&D) dan upaya bersama dalam mengembangkan materi pembelajaran berupa Media Ular Tangga.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rakata Nurul Syafa yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan berbahasa siswa pada materi Kosakata Baku dan Tidak Baku”.¹²

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menghadapi tantangan dalam memahami bahasa Indonesia, terutama terkait dengan perluasan kosa kata dan pencapaian kemampuan berbahasa. Faktor lain yang mempengaruhi adalah kurangnya keahlian guru dalam mengadopsi teknologi dan media pembelajaran yang tidak sesuai atau kurang menarik. Oleh karena itu, untuk efektivitas penyampaian materi, diperlukan pengembangan materi pembelajaran yang menarik, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain.

Perbandingan dan kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan saya jalankan dapat diidentifikasi dari berbagai aspek. Secara khusus, perbedaan signifikan terletak pada kelompok subjek penelitian, dimana penelitian ini difokuskan pada siswa kelas III di SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan akan menitikberatkan pada siswa kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember. Selain itu, fokus materi pembelajaran pada penelitian ini terpusat pada "Kosakata Standar dan Non-Standar",

¹² Rakata Nurul Syafa, “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan berbahasa siswa pada materi Kosakata Baku dan Tidak Baku”, (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2022)

sementara penelitian yang akan saya lakukan akan memusatkan perhatian pada materi "Gaya di Sekitar Kita".

Meskipun demikian, terdapat persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan saya jalankan. Kedua penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) sebagai pendekatan utama. Selain itu, keduanya mengusung pengembangan materi pembelajaran melalui Media Ular Tangga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fauzan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dalam bentuk permainan ular tangga pada perpangkatan dan bentuk akar".¹³

Siswa, terutama di tingkat sekolah menengah, sering menghadapi kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika yang dianggap sulit dan tidak menarik, sehingga membuat mereka kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kejenuhan muncul karena kurangnya pemanfaatan media sebagai sumber pembelajaran, yang membuat proses belajar menjadi monoton dan membosankan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk mengatasi tantangan ini, karena media tersebut memiliki fungsi untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Perbedaan dan kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan saya jalankan dapat diidentifikasi dari berbagai aspek. Secara spesifik,

¹³ Ahmad Fauzan, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dalam bentuk permainan ular tangga pada perpangkatan dan bentuk akar", (Skripsi Institut Agama Islam IAIN Bukittinggi, 2019).

perbedaan utamanya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian ini difokuskan pada siswa SMPN 1 Banuhampu, sementara penelitian yang akan saya laksanakan akan mengarah pada siswa kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember. Materi kajian dalam penelitian ini berpusat pada "Kekuatan dan Bentuk Sumber", sedangkan penelitian yang akan saya jalankan akan memusatkan perhatian pada materi "Kekuatan di sekitar kita".

Meskipun demikian, terdapat kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan saya jalankan. Keduanya menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) sebagai pendekatan utama. Selain itu, kedua penelitian mengusung pengembangan materi pembelajaran melalui Media Ular Tangga sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Tabel 2.1
Tabel Persamaan dan perbedaan penelitian

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
1.	Hendro Perta	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Sub Materi Jaringan Kelas VII	1. Penelitian tersebut tertuju pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu kelas VII, sedangkan penelitian saya tertuju pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Nahdatul Ulama 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan	1. Penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan sama-sama menggunakan Metode <i>Research & Development</i> (R&D).

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			<p>Jember.</p> <p>2. Materi pembelajaran pada penelitian tersebut tertuju pada materi “Jaringan”, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada materi “Gaya di Sekitar Kita”.</p>	
2.	Ulfah Maratussolihah	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas VI SDN Bobul.	1. Penelitian tersebut tertuju pada kelas VI SDN Bobul, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember.	1. Penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa Media Ular Tangga Interaktif.
3.	Putri Ghea Inka	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTS Negeri 4 Aceh Barat	1. Penelitian tersebut tertuju pada peserta didik MTsN 4 Aceh, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember.	1. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama menggunakan Metode <i>Research & Development (R&D)</i> , 2. dan sama-

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			pembelajaran pada penelitian tersebut tertuju pada materi "Sistem Gerak Manusia", sedangkan penelitian yang akan saya lakukan tertuju pada materi "Gaya di Sekitar Kita".	sama mengembangkan media pembelajaran berupa Media Ular Tangga.
4.	Rakata Nurul Syafa	Pengembangan Media Ular Tangga untuk Pembelajaran Keterampilan berbahasa siswa pada materi Kosakata Baku dan Tidak Baku	Penelitian tersebut tertuju pada siswa III, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan di kelas IV. Peneliti tersebut meneliti mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan mata pelajaran yang saya teliti yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).	Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama menggunakan Metode <i>Research & Development (R&D)</i> , sama-sama mengembangkan Media Ular Tangga
5.	Ahmad Fauzan	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dalam bentuk permainan ular tangga pada perpangkatan dan bentuk akar	1. Peneliti tersebut meneliti materi tentang Perpangkatan dan Bentuk akar pelajaran Matematika, sedangkan materi penelitian saya yaitu tentang Gaya mata Pelajaran IPAS. 2. peneliti tersebut tertuju pada sekolah SMPN	1. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni sama-sama menggunakan Metode <i>Research & Development (R&D)</i> , 2. Dan menggunakan

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	2	3	4	5
			1 Banuhampu, penelitian saya pada siswa SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan.	model pengembangan versi ADDIE.

B. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad menegaskan, media pendidikan banyak dimanfaatkan untuk hal-hal positif, seperti meningkatkan kepekaan kelas dan memperbaiki perilaku siswa. Paparan media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan ketajaman intelektual siswa, sebab media tersebut memberikan dukungan kepada siswa memahami apa yang akan dikembangkan melalui pengalaman, sehingga mengembangkan kemampuan berbahasa dan kepekaannya terhadap hal-hal baru. Insinyur dapat mengembangkan materi pembelajaran dan merencanakan bagaimana mencerminkan keterlibatan siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan serta tujuan partisipasi siswa, sehingga dapat merangsang keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar. Untuk

mendorong peran aktif siswa, guru harus memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki standar yang memadai.¹⁴

Media pembelajaran merupakan pengembangan dari proses pembelajaran. Media memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran dimaksudkan untuk mengatur pembelajaran, memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa lebih memperhatikan penjelasan guru. Nurrita mengatakan, alat dan sumber media pembelajaran digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk belajar.¹⁵

b. Pentingnya media pembelajaran

Kata “media” dalam arti luas berarti “saluran komunikasi” dan mengacu pada segala sesuatu yang memuat informasi dari saluran transmisi yang harus disampaikan kepada penerima. Menurut tujuan umum penggunaan media, khususnya untuk meningkatkan komunikasi. Dengan dasar tersebut, fungsi media adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas dan efek pembelajaran
- 2) Memudahkan pembelajaran bagi pendidik;
- 3) Memberikan pedoman terhadap tujuan yang harus dicapai;
- 4) Meningkatkan evaluasi diri;

¹⁴Anjelina Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar”, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.2 No.1 (2021).

¹⁵Gaby Ester, Sulistyani Puteri Ramadhani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Sumber Eergi Siswa Kelas IV SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 6 No. 2 (Agustus 2022)

- 5) Merangsang kreativitas guru
- 6) Membantu guru yang mengkhususkan diri pada bidang tertentu.¹⁶

Sehingga, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi elemen krusial karena mampu memicu ketertarikan siswa.

c. Manfaat dan fungsi media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran telah meningkatkan keinginan siswa untuk menjadi lebih siap di kelas. Setelah beberapa waktu, interaksi kognitif, motivasi, emosi, dan sosial anggota akan menjadi lebih baik.¹⁷

Konsep pemanfaatan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang telah disusun dan dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Media ini dimainkan oleh empat hingga lima siswa,
- 2) Permainan dimulai dari awal,
- 3) Sebelum memulai langkah permainan, setiap siswa harus melempar dadu.
- 4) Setiap siswa harus melakukan langkah sesuai dengan angka yang mereka dapatkan dari dadu yang dilempar.
- 5) Setiap siswa yang menempuh langkah sejalan dengan hasil lemparan dadu melalui kotak (kolom), sehingga siswa aktif

¹⁶ Liza Puspita, Chrisnaji Banindra Yudha dan Niken Vioeza, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika”, (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Semnara 2021), PGSD 035.

¹⁷Jendriadi, Rima Rahayu Melati, Warlan Sukandar, Ismira, Vivi Puspita, Zaturrahmi, Evi Desmariansi, Rahmi Anwar, “Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara”, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.7 No.1 (2023).

mencari informasi terkait materi pelajaran dan tujuan pembelajaran.

Konsep dan desain inovatif media ini membuatnya menonjol. Tidak dapat dihindari bahwa setiap huruf di papan permainan dan kartu pertanyaan digunakan, dan untuk menunjukkan betapa pentingnya siswa dalam permainan, heder diperlukan. Instruksi ditulis dengan benar dan digunakan.¹⁸

Berdasarkan diskusi tentang manfaat permainan ular tangga, dikatakan bahwa permainan tersebut pada dasarnya membantu permainan ular tangga dapat berperan dalam mengembangkan aspek fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional siswa. Selain itu, permainan ini dapat menjadi sarana yang menyenangkan untuk memperkuat pemahaman terhadap peraturan. Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran

Bagian dari elemen media dalam permainan ular tangga adalah gambar ular tangga atau gambar lain yang sesuai dengan tema permainan. Gambar atau foto memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik perhatian dan menggambarkan fakta atau informasi. Dalam konteks ini, gambar atau foto termasuk dalam kategori media visual representatif, yang

¹⁸Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.2 No.1 (2021).

bisa berupa gambar representatif, seperti lukisan atau foto yang menggambarkan proses atau keadaan tertentu.

Satya menjelaskan bahwa dalam permainan ular tangga, arena permainan umumnya terbentuk oleh papan atau karton berlapis kotak-kotak, dengan ukuran standar sekitar 10 x 10 kotak. Setiap kotak diberikan nomor urutan, dimulai dari nomor 1 di sudut kiri bawah hingga mencapai nomor 10 di sudut kanan bawah. Baris berikutnya berlanjut dari kanan ke kiri, dimulai dari nomor 11 hingga nomor 20, dan seterusnya, hingga mencapai nomor 100 di sudut kiri atas. Beberapa kotak tertentu memuat gambar yang menggambarkan pesan atau tindakan tertentu. Tindakan baik dan buruk memiliki gambar yang berbeda, dan umumnya tindakan baik dihargai dengan naiknya tangga ke kotak yang lebih tinggi, sementara tindakan buruk dihukum dengan turunnya tangga ke kotak yang lebih rendah.¹⁹

2. Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran bertujuan menyampaikan pesan atau informasi dari narasumber kepada penerima pesan, memungkinkan mereka untuk menyerap dan memahaminya secara efektif. Dalam dinamika kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian informasi dan pesan yang diperlukan oleh peserta didik.

¹⁹ Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas III Sekolah Dasar." (Tesis, IAIN Batusangkar, 2020).

Dengan demikian, siswa dapat dengan lebih mudah mengolah dan memahami data melalui proses yang sederhana. Penggunaan media kreatif merupakan salah satu metode yang dapat dipergunakan untuk mengarahkan serta merancang proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran memiliki signifikansi penting karena dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran yang mungkin kurang jelas, dengan memanfaatkan media sebagai alat perantara.²⁰

Secara umum interaktif berarti terdapat aksi dua arah dan terjadi hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Dalam banyak hal interaktif sangat dibutuhkan agar dapat terjadi hubungan dan mencapai tujuan tertentu. Saling aktif antara kedua belah pihak atau lebih dibutuhkan agar terjadi hubungan timbal balik antara keduanya.

Media pembelajaran juga dapat berguna untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Bentuk-bentuk media juga sangat beragam, di mana dimaksudkan untuk mempermudah para pengguna dalam mengaplikasikan media disaat situasi berbeda.²¹

²⁰ Jendriadi, Rima Rahayu Melati, Warlan Sukandar, Ismira, Vivi Puspita, Zaturrahmi, Evi Desmariyani, Rahmi Anwar, "Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7 No.1 (2023).

²¹ Adi Sumarsono , Murni Sianturi, "Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Edutama*, Vol.6 No.2 (2019)

3. Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak, melibatkan dua orang atau lebih. Permainan ini menggunakan papan yang terdiri dari garis-garis kotak-kotak kecil yang dihiasi dengan gambar tangga atau ular yang saling terhubung. Selain kemudahan dalam bermain, permainan ini juga dapat bersifat mendidik dan efektif ketika dimainkan secara bersama-sama. Setiap permainan memiliki aturan tersendiri, seperti halnya dalam permainan ular tangga yang memiliki beberapa peraturan di antaranya:

- a. Anak-anak menempatkan kerucut pada kotak awal pada lembaran ular tangga yang terbuat dari kertas.
- b. Lalu, dadu dimasukkan ke dalam wadah kecil dan diacak.
- c. Apabila terdapat enam titik di salah satu sisi dadu, anak akan menggerakkan kerucut pada kotak ular tangga sejauh enam langkah. Jika kerucut berada pada kotak yang menunjukkan tangga atau kepala ular, maka kerucut akan diangkat hingga mencapai ujung tangga. Sebaliknya, jika kerucut berada pada kotak yang menunjukkan ekor
- d. Setelah itu, pemain kedua beraksi secara bergantian dengan pemain pertama, melaksanakan tindakan yang serupa.

- e. Permainan ular tangga ini telah diadaptasi agar sesuai dengan konten pembelajaran sehingga dapat dinilai secara maksimal.²²

Pembelajaran ular tangga memiliki banyak keuntungan, seperti:

- a. Siswa belajar dengan bermain
- b. Siswa harus berkelompok daripada belajar sendiri.
- c. Permainan ular tangga membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan dukungan dari gambar-gambar yang terdapat di dalamnya.
- d. Pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga tidak mahal.²³

4. Pembelajaran IPAS

Satu aspek kurikulum merdeka yang terbaru adalah mata pelajaran IPAS, yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Fokus penelitian IPAS melibatkan karakteristik, fenomena, dan interaksi antara unsur-unsur biotik dan abiotik di Bumi, termasuk bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan dan menghadapi tantangan yang terkait.²⁴

Menurut pandangan Kamiludin dan Suryaman, kurikulum adalah rangkaian program pendidikan yang dirancang dan diterapkan untuk mencapai tujuan akademik, yang terdiri dari komponen-

²²Liza Puspita, Chrisnaji Yudha, Niken Vioreza, "Pengembangan Media Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III" Semnara 2021 (PGSD 035).

²³Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah dasar", Jurnal Inovasi Pembelajaran, Vol.1, No.1 (Mei 2015).

²⁴Achmad Fanani, Cholifah Tur Rosidah, Trimman Juniarso, Geisya Eilina Roys, Eldine Salsabila Putri, Vannila, "Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD," Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan, ISSN 2797-3174, (2022).

komponen yang saling terkait dan saling mendukung. Hidayani mengemukakan bahwa kurikulum memegang peranan yang sangat krusial dalam segala aktivitas pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum harus dapat terus meningkatkan mutunya. Diperlukan kemampuan kurikulum untuk beradaptasi dengan kondisi unik di setiap sekolah, memperhatikan kebutuhan dan tahap perkembangan siswa, memenuhi tuntutan pengembangan nasional, dan selaras dengan nilai-nilai Pancasila serta prinsip-prinsip Undang-Undang Dasar 1945.

Hidayani menjelaskan kurikulum menempati posisi sentral dalam seluruh ragam kegiatan pendidikan, agar terciptanya tujuan pendidikan, kurikulum harus mampu meningkatkan kualitasnya, dimana kurikulum harus bisa menyesuaikan dengan situasi setiap sekolah baik, memperhatikan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik, kebutuhan pengembangan nasional dengan tetap mengingat bahwa pendidikan nasional berpangkal pada kebudayaan nasional dan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.²⁵

Kurikulum memiliki peran yang sangat efektif di tingkat nasional dan internasional dalam membantu menyebarkan serta membentuk pemahaman dan perilaku individu terkait kesadaran identitas. Kesadaran identitas mencakup cara berpikir, kemandirian,

²⁵ Dewi Rahmadayanti, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, Vol.6 No.4 (2022).

dan orientasi pribadi (aspek internal-psikologis), serta posisi, peran, dan tanggung jawab sosial individu (aspek eksternal-sosiologis) yang terhubung dengan kemampuan dan proses pemahaman perubahan jati diri.²⁶

Materi IPAS tentang gaya diajarkan selama semester ganjil di kelas IV. Materi ini terdiri dari empat materi atau BAB, selain materi Gaya di Sekitar Kita. Materi-materi ini adalah sebagai berikut: 1) Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi; 2) Wujud Zat dan Perubahannya; 3) Gaya di Sekitar Kita; dan 4) Mengubah Bentuk Energi.

a. Gaya

Mata pelajaran tentang gaya dan gerak dalam IPAS kelas IV sekolah dasar harus diajarkan kepada siswa. Kekuatan yang memungkinkan suatu objek mengalami perubahan posisi atau

bentuknya disebut gaya. Gaya sering dijelaskan sebagai tarikan atau dorongan, dan meskipun pengaruhnya dapat dirasakan, namun tidak dapat terlihat. Di sisi lain, gerak merujuk pada perubahan posisi atau kedudukan suatu objek terhadap suatu titik acuan tertentu. Oleh karena itu, suatu objek dianggap mengalami gerak jika terjadi perubahan kedudukan terhadap titik acuan tersebut.

²⁶ Maman Suryaman, "Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar," Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar, E-ISBN : 978-602-5830-27-3, (Oktober 2020).

b. Jenis-jenis gaya

1) Gaya otot

Gaya yang dihasilkan oleh kontraksi otot dalam tubuh disebut gaya otot. Sebagai contoh, saat kita menendang bola, tubuh kita menggunakan gaya otot untuk menggerakkan anggota tubuh, yang memungkinkan kita melakukan tindakan seperti mendorong kursi atau memanjat pohon.



Gambar 2.1 Gaya Otot

2) Gaya gesek

Gaya gesek adalah kekuatan yang muncul saat dua permukaan benda bersentuhan satu sama lain. Sebagai contoh, saat melakukan pengereman pada sepeda motor, sistem pengereman akan menghasilkan gaya gesek karena terjadi kontak antara rem dan pelek.



Rem cakram kendaraan bekerja berdasarkan gaya gesekan



Gesekan udara dengan mobil bisa menghambat gerak mobil

Gambar 2.2 Gaya Gesek

3) Gaya magnet

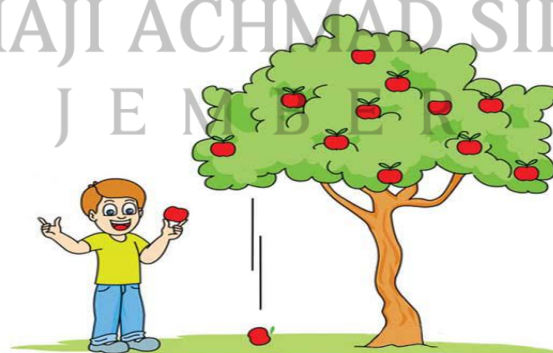
Gaya yang timbul akibat adanya magnet disebut sebagai gaya magnet. Sebagai contoh, ketika sebatang magnet mendekati diri pada sekrup besi.



Gambar 2.3 Gaya Magnet

4) Gaya gravitasi

Gaya gravitasi terjadi karena adanya tarikan gravitasi bumi terhadap setiap objek di atas permukaannya, menyebabkan kita dapat berdiri tegak di daratan dan tidak melayang di udara.²⁷



Gambar 2.4 Gaya Gravitasi

²⁷ Wardatun Nafisah, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV Sdn Tanjung Jati 1," Research Jurnal, Vol.9 No.1 (2021).

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian *Research & Development* R&D merupakan bentuk penelitian yang digunakan sebagai metode untuk mengembangkan dan menguji suatu produk khusus. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan untuk menciptakan produk tertentu dan mengukur seberapa efektif produk tersebut. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif oleh masyarakat umum.²⁸

Suatu teknik penelitian yang dikenal sebagai penelitian dan pengembangan dimanfaatkan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak, seperti buku, modul, paket pembelajaran, program, dan alat bantu belajar.²⁹

Penelitian ini memanfaatkan model pengembangan ADDIE untuk merancang desain pembelajaran. Pendekatan ADDIE merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan siswa, ahli materi, serta para ahli yang melakukan validasi terhadap media dan objek penelitian. Dalam rangka menciptakan produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan dengan

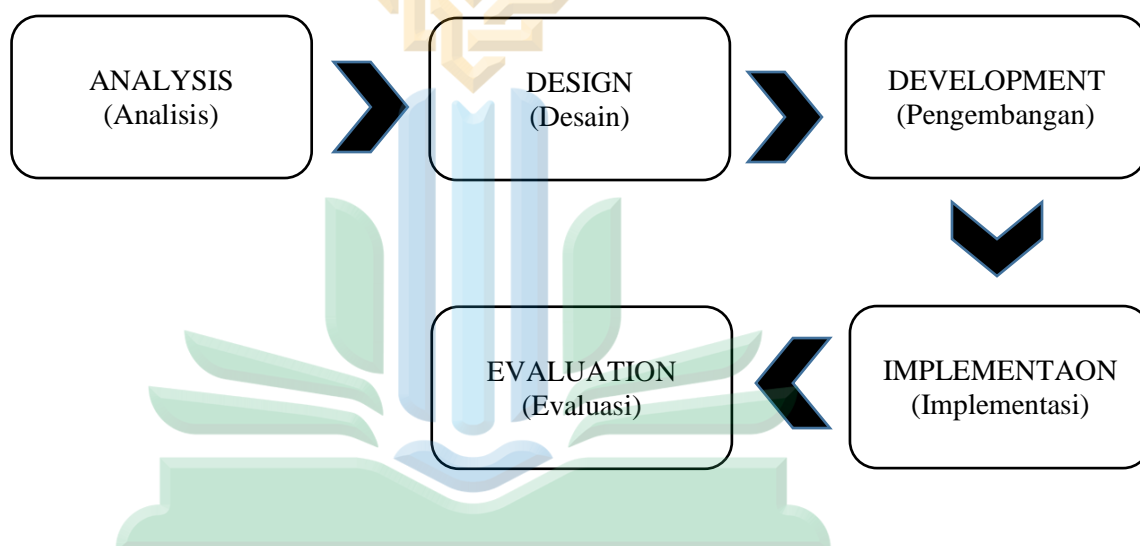
²⁸ Andi Rustandi, "Penerapan Model ADDIE Dalam pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *Jurnal Fasilkom*, Vol.11 No.2 (2021).

²⁹ Sri Haryati, "Research And Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan," Vol.37 No.1 (September 2012).

menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (R&D), diterapkanlah desain instruksional model ADDIE.

Peneliti memilih metode pengembangan ADDIE karena memiliki keunggulan dalam tahapan kerjanya yang sistematis. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang sah, setiap langkah dievaluasi dan di revisi.

Berikut langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE yaitu:³⁰



Keunggulan Model ADDIE termasuk kemampuan untuk berfungsi sebagai pedoman untuk membangun infrastruktur dan alat untuk suatu program pelatihan atau pembelajaran yang memiliki efektivitas tinggi, bersifat dinamis, dan mampu mendukung peningkatan kinerja pelatihan itu sendiri melalui proses yang diperlukan.

³⁰Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Metode ADDIE Pada Anak Usia Dini," Jurnal Intruksional, Vol.1 No.2 (April 2020).

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah lima langkah dalam proses penelitian dan pengembangan ADDIE. Berikut adalah penjelasannya:

1. Tahap Analisis

Pada langkah ini, dilakukan observasi dan interaksi dengan guru kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan diperlukan untuk mengumpulkan informasi tentang masalah pembelajaran. Penulis kemudian mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dan membuat media pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk menyelesaikannya. Sebagai berikut adalah hasil analisis yang dilakukan penulis:

a. Analisis Peserta didik

Siswa Sekolah Dasar umumnya senang bermain, seperti yang ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang bermain selama pelajaran.

Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton guna meningkatkan mutu proses pengajaran.

b. Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran adalah proses yang dibutuhkan untuk menentukan kemampuan siswa yang diperlukan.

2. Tahap Design

Kegiatan yang dilakukan selama proses desain Permainan Ular Tangga adalah:

a. Membuat Tampilan Media

Untuk memulai pengembangan media pembelajaran Ular Tangga, gambar papan permainan ular tangga, bidak permainan, dan warna dan ukuran papan dirancang.

b. Desain Soal, Jawaban dan Aturan Permainan

Setelah merancang desain produk, peneliti mencari referensi untuk penyusunan aturan permainan, membuat soal dan jawaban latihan untuk digunakan dalam media permainan Ular Tangga interaktif. Desain yang telah dibuat peneliti yaitu media permainan ular tangga interaktif pada bab 3 (Gaya di Sekitar Kita) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Proses di mana produk pengembangan dibuat. Pada tahap ini, pengembangan rancangan dilakukan. Produk yang dibuat kemudian didiskusikan dengan ahli dan divalidasi oleh ahli. Setelah validasi ahli, produk diubah untuk digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan.

4. Tahap *Implementation*

Setelah ditunjukkan bahwa produk itu benar-benar layak digunakan, ia kemudian digunakan di lapangan. Produk yang dikembangkan selama pembelajaran digunakan oleh siswa selama uji coba.

5. Tahap Evaluasi

Pada langkah ini, dilakukan identifikasi terhadap kesalahan yang mungkin muncul selama proses penelitian akan dianalisis dan diperbaiki.³¹

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas media permainan ular tangga interaktif yang sudah dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan digunakan.

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk adalah gambaran dari penilaian produk. Desain uji coba yang digunakan pada tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kelayakan produk yang dihasilkan sesuai dengan seberapa sesuainya produk dengan tujuan dan sasaran melalui beberapa tahap, yaitu

a. Desain Produk

Produk yang dihasilkan berupa media permainan ular tangga interaktif yang medianya berbahan banner berukuran 250x250 cm dengan jumlah 30 kotak. Setiap bahan yang dibuat sesuai dengan fungsinya masing-masing dan juga produk yang peneliti buat berkualitas, menarik, dan bermanfaat.

b. Tahap Uji Ahli

Tahap uji coba terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

³¹ Rahmat Arofah, Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Islamic Education Jurnal*, Vol.3 No.1 (Juni 2019).

- 1) Peneliti menunjukkan hasil media permainan ular tangga interaktif kepada dosen para ahli yaitu 1 dosen ahli media dan 1 dosen ahli materi
- 2) Uji ahli melakukan analisis terhadap penilaian media berupa kritik, saran dan masukan.
- 3) Peneliti melakukan revisi atau perbaikan pada media permainan ular tangga interaktif berdasarkan kritik dan saran dari uji ahli.
- 4) Uji Ahli memberikan penilaian melalui angket dan memberikan masukan yang mana berfungsi untuk membuktikan apakah produk yang peneliti buat layak untuk di implementasikan dalam tahap berikutnya.
- 5) Tahap uji lapangan adalah mencoba produk pada peserta didik didampingi guru kelas untuk mengetahui keefektifan media permainan ular tangga interaktif pembelajaran IPAS yang dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU 05) Hidayatul Murid Ampel.

2. Subjek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini terdiri dari dua dosen, satu guru kelas, dan seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU 05) Hidayatul Murid Ampel.

- a. Dosen (Ahli Media) adalah Bapak Muhammad Sholahudin Amrulloh, M.Pd., dosen yang ada di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember tepatnya dosen Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan.

- b. Validator ahli materi adalah Bapak Dinar Maftukh Fajar, M.Pd. dosen yang ada di Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember tepatnya dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- c. Guru ahli pembelajaran Ahli pembelajaran adalah Guru kelas IV SDNU 05 Hidayatul Murid Ampel untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan produk. Yaitu bapak Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd.

d. Peserta didik

Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU 05) Hidayatul Murid Ampel dengan jumlah 20 siswa. Peserta didik untuk mengukur pemahaman materi dan keefektifan melalui pengembangan Media Permainan Ular Tangga Interaktif pembelajaran IPAS.

3. Jenis Data

Jenis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif :

a. Analisis Data Kualitatif

Pendekatan analisis yang diterapkan adalah model Miles & Huberman, yang mencakup langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

b. Analisis Data Kuantitatif.

Dalam penelitian ini, analisis kuantitatif menjadi penting karena data yang terhimpun memerlukan perhitungan yang tepat. Metode analisis

data yang diterapkan adalah analisis statistik deskriptif, yang mencakup presentasi data melalui tabel atau grafik.³²

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati :

a. Wawancara

Penggunaan teknik wawancara dilibatkan dalam proses pengumpulan data selama studi pendahuluan untuk menentukan masalah yang akan diteliti, serta untuk mengetahui umpan balik dari responden penelitian. Proses wawancara dilaksanakan sebelum dan sesudah tahap uji coba. Tujuan wawancara ini adalah untuk meraih data awal penelitian, dan hasil informasi yang terkumpul digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan penelitian secara lebih detail.³³

b. Observasi

Dengan menggunakan observasi, sarana sekolah, metode pembelajaran, dan karakteristik siswa di kelas IV SD NU 05 Hidayatul

Murid Ampel Wuluhan Jember dapat diidentifikasi.³⁴

³² Gatut Setiadi, Nurma Yuwita, "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model ADDIE Bagi Mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.2 No.2 (2020).

³³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm.193-194

³⁴ Gatut Setiadi, Nurma Yuwita, "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model ADDIE bagi Mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang," *Jurnal management pendidikan Islam*, Vol.2 No.2 (2020).

c. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui pemberian seperangkat pertanyaan dan pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁵ Instrumen yang akan digunakan terdapat validator ahli media Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, ahli materi yaitu Bapak Dinar Maftukh Fajar, M.PFis. dan guru kelas IV yaitu Bapak Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd serta siswa kelas IV Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU 05) Hidayatul Murid Ampel. Tujuan penggunaan angket atau kuesioner untuk mengetahui tanggapan para ahli media, guru dan peserta didik mengenai kevalidan dan keefektifan terhadap produk sehingga diperoleh skor sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah data yang terkumpul yang akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini mengacu pada konsep Hubberman dan Miles, yaitu tahap reduksi data, display data dan kesimpulan atau

³⁵Katharina Serlinda Ngadha, Marsianus Meka, Efrida Ita, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada," Jural Citra Pendidikan, Vol.2 No.1 (2022).

verifikasi.³⁶ Langkah-langkah yang harus dilaksanakan oleh peneliti sebagai berikut:

- i. Pengumpulan data yang dihasilkan dari kelas IV Sekolah dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU 05) Hidayatul Murid Ampel.
- ii. Ketika data sudah diperoleh, selanjutnya data tersebut ditulis secara rinci agar data menjadi komplek. Maka dari itu dibutuhkan analisis data melalui reduksi data.

b. Analisis Data Kuantitatif

Setelah reduksi selanjutnya menyajikan data. Data kuantitatif yaitu pengumpul data angket yang telah dibuat oleh peneliti untuk mengetahui data berdasarkan hasil respon para ahli, hasil *pretest* dan *posttest*, serta hasil angket peserta didik.

c. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dalam pengembangan media *culture box* (kotak kebudayaan) diperoleh dari hasil 4 ahli validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli validitas instrumen soal serta ahli pembelajaran. Data kuantitatif didapat berdasarkan hasil *checklist* pada lembar validator yaitu :³⁷

³⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung:Alfabeta, 2022), 321

³⁷ Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, (Bandung:Alfabeta, 2019), 165

Tabel 3.1
Skala Likert Analisis Kelayakan

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Ragu-ragu
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert diatas dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan rumus:³⁸

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-ah =Validasi ahli

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor yang diharapkan

Setelah dilakukan perhitungan pada tiap komponen, selanjutnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayakan produk media permainan ular tangga interaktif. Berikut tabel kriteria uji kelayakan yaitu :

Tabel 3.2
Kriteria Uji Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	81 – 100%	Sangat Setuju	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 100%	Setuju	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 100%	Ragu-ragu	Cukup layak, perlu direvisi
4	21 – 100%	Tidak Setuju	Tidak layak, perlu direvisi
5	< 21%	Sangat Tidak Setuju	Sangat tidak layak, perlu direvisi

³⁸ Sa'adun Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

d. Analisis keefektivan dalam media permainan ular tangga interaktif ditentukan berdasarkan hasil soal *pretest*, hasil soal *post test* dan angket respon peserta didik

1) Analisis hasil soal *pretest* dan soal *post test*

Analisis soal diketahui berdasarkan soal *pretest* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan jumlah 20 peserta didik. Analisis hasil soal *pretest* dan soal *post test* dilakukan dengan perhitungan *N-Gain Score*. Keefektivan hasil soal *pretest* dan soal *post test* peserta didik dilihat dari selisish antara skor awal dan tes akhir, sehingga dapat diketahui yang mana dikategorikan gain tinggi dan yang aman dikategorikan gain rendah.³⁹

$$N\text{-Gain Score} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

2) Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik dalam pengembangan media permainan ular tangga interaktif diketahui dari pemberian angket yang diperoleh berdasarkan presentase respon peserta didik

Tabel 3.3
Skala Likert Analisis Respon Peserta Didik

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Ragu-ragu
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

³⁹ Richard R Hake, Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechnics With Gender, High-School Physics and Pretest Score on Mathematics and Spatial Visualtion: Jurnal Physics Education Research Conference, (Agustus 2022),114

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert diatas dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan rumus :

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-ah =Validasi ahli

TSe = Total skor empirik

TSh = Total skor yang diharapkan

Setelah dilakukan perhitungan pada tiap komponen, selanjtnya pemberian keputusan mengenai kualitas kelayaan produk media permainan ular tangga interaktif. Berikut tabel kriteria uji kelayakan yaitu :

Tabel 3.4
Kriteria Respon Peserta Didik

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	81 – 100%	Sangat Setuju	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 – 100%	Setuju	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 – 100%	Ragu-ragu	Cukup layak, perlu direvisi
4	21 – 100%	Tidak Setuju	Tidak layak, perlu direvisi
5	< 21%	Sangat Tidak Setuju	Sangat tidak layak, perlu direvisi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Profil SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel

Sekolah dasar swasta nahdlatul Ulama 05 Hidayatul Murid, juga dikenal sebagai SD NU 05 Hidayatul Murid, terletak di Desa Ampel, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember. SD NU 05 Hidayatul Murid dimiliki oleh YASPPIBIS (Yayasan Pondok Pesantren Islam Bintang Sembilan). Sekolah ini didirikan pada tahun 1963 dan masih menjadi sekolah yang berbasis Ahlusunnah Walljamaah. Lokasi SD NU 05 Hidayatul Murid adalah di Jalan KH Dewantara 176, Kelurahan Ampel, Kecamatan Wuluhan, Kabupaten Jember. Kode posnya adalah 68162.⁴⁰

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SD NU 05 Hidayatul Murid dilakukan setiap pagi dari pukul 07.00 hingga 12.00 WIB. Sebelum KBM, siswa melakukan Sholat Sunnah (Dhuha) berjamaah. Setelah itu, siswa kembali ke kelas masing-masing dan berdoa bersama untuk memulai pembelajaran. Setiap pukul 12.00 WIB peserta didik melakukan sholat dhuhur berjamaah. Selain itu, ada kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan di luar kelas yang diikuti oleh seluruh siswa SD NU 05 Hidayatul Murid. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan bakat dan minat siswa, seperti sepak bola, bulu tangkis, pencak cilat, melukis, puisi, BTQ, Tilawah dan pramuka. SD NU 05

⁴⁰ Profil SDNU 05 Hidayatul Murid”, (Jember 07/12/2023)

Hidayatul Murid dipimpin oleh Bapak A. Multazam Fahmi, S.Pd.I., dan memiliki akreditasi A.

1. Visi dan Misi

a. Visi

Meluluskan siswa beriman, berakhlaqul Karimah, dan berprestasi”

b. misi

- Mendidik siswa memiliki iman dan syariat Islam Ahlusunnah Waljamaah.
- Membiasakan siswa berperilaku islami.
- Mendidik siswa selalu bersyukur atas potensi diri dan mengembangkannya untuk berprestasi.
- Melaksanakan KBM aktif dan menyenangkan.⁴¹

2. Tujuan Sekolah

Dalam implementasi kurikulum, SD NU 05 Hidayatul Murid

berharap dapat mencapai tujuan berikut:

- a. Mengoptimalkan sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung rencana pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar;
- b. Membangun sistem penilaian yang menggunakan teknologi digital.
- c. Menciptakan siswa yang taat dan melakukan ibadah pada waktunya
- d. Meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap kepedulian sosial

⁴¹ Dokumen File Profil SDNU 05 Hidayatul Murid, (diberikan tanggal 30 Oktober 2023)

- e. Membuat program sekolah yang menunjukkan implementasi kebhinekaan global di Masyarakat
- f. Membuat kurikulum yang bangga akan potensi daerah
- g. Menerapkan dasar gotong royong dalam kegiatan kelas hingga sekolah
- h. Melaksanakan program dan pembelajaran HOT untuk meningkatkan bernalar kritis dan kreativitas
- i. Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi
- j. Menjaga prestasi sebelumnya.⁴²

Dengan mempertimbangkan profil di atas, SD NU 05 Hidayatul Murid tetap menjadi sekolah swasta favorit di daerah tersebut. Ini karena sekolah tersebut memiliki akreditasi A, menerapkan kurikulum merdeka, dan memiliki visi dan misi yang berkaitan dengan akhlak dan iman Ahlusunnah Waljamaah.

3. Data Guru

Ada 12 guru di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel. Daftar nama guru tahun 2022/2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	JK	Sertifikasi	
					Ya	Tdk
1	A. Multazam Fahmi, S.Pd.I	S1	Kep Sekolah	L		√
2	Zuhrotul Faidah, S.Pd.I	S1	Guru	P		√
3	Ahmad Shodiq, S.Pd	S1	Guru	L	√	

⁴² Dokumentasi File Profil SDNU 05 Hidayatul Murid”, (Jember 07/12/2023)

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	JK	Sertifikasi	
					Ya	Tdk
4	Mabrur, S.Pd	S1	Guru	L	√	
5	Moh Shodiq, S.Pd	S1	Guru	L	√	
6	Hilmatul Lubaba, S.Pd	S1	Guru	P	√	
7	Siti Qumaidah, S.Pd	S1	Guru	P	√	
8	Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd	S1	Guru	L		√
9	Muhammad Kholili, S.Pd.I	S1	Guru	L		√
10	Vina Febrianti, S.Pd	S1	Guru	P		√
11	Muhammad Ilham Rizki	SMK	Guru	L		√
12	Rizki Wulandari	SMA	TU/Operator	P		√

Jumlah guru di SD NU 05 Hidayatul Murid berjumlah 12 guru, dengan 10 guru yang sudah S1 dan 2 yang belum S1. Ada juga 5 guru yang sudah bersertifikasi dan 7 guru yang belum.

Peneliti fokus pada siswa kelas IV, yang terdiri dari 20 siswa, dan wali kelasnya adalah Bapak Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd.

Beliau mencapai Pendidikan tingkat satu di Universitas Islam Jember, Program Studi (Bimbingan dan Konseling). Beliau belum

bersertifikasi, beliau diangkat menjadi wali kelas pada bulan September tahun 2023.

4. Data Siswa

Di SD NU 05 Hidayatul Murid pada tahun ajaran 2022/2023, jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 129 peserta didik, yang terdiri dari 69 Laki-laki dan 60 Perempuan.

Tabel 4.2
Data Jumlah Peserta didik SD NU 05 Hidayatul Murid

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	18	9	27
II	10	14	24
III	10	10	20
IV	11	9	20
V	15	8	23
VI	5	10	15
Jumlah	69	60	129

Namun peneliti hanya berfokus di kelas IV. Dalam penelitian ini terdapat data peserta didik kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan. Adapun jumlah peserta didik kelas IV di antaranya:

Tabel 4.3
Tabel Peserta Didik Kelas IV Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama	Jenis kelamin
1	Adellia Kusuma Rachmawati	P
2	Ana Nur Maulidina	P
3	Andika Wahyu Prastyo	L
4	Anisa Bhakta Gurung	P
5	Bintang Naufal Basuki	L
6	Chandra Andika Putra	L
7	Farel Fastabikhul Khoirot	L
8	Kayla Talita Azzahra	P
9	Khoirul Alif Nur Za'im	L
10	Moch Fadil Abdillah	L
11	Muhamad Khabibur Rohman	L
12	Muhammad Aldo Helsa Pratama	L
13	Muhammad Zainul Rohman	L
14	Nafisah Zahra Assifana	P
15	Rehan Al-Faruq	L
16	Shaina Dwi Aqila Ramadhani	P
17	Silna Faradisa	P
18	Velinna Asyanti	P
19	Wassi'ni Darul Ilmi	L
20	Zidna Dzirwatul Muna	P

Data diatas menunjukkan jumlah peserta didik kelas IV berjumlah 12 siswa yaitu 9 peserta didik perempuan dan 11 peserta didik Laki-Laki.

Dalam soal Prettest, dari 20 siswa yang belum menggunakan perangkat pembelajaran Ular Tangga Interaktif, nilai siswa sangat rendah; hanya 3 siswa yang memiliki nilai di atas KKM, dan nilai siswa lainnya di bawah KKM. Setelah menggunakan perangkat pembelajaran Ular Tangga Interaktif untuk mengerjakan soal posttest, semua nilai siswa di atas KKM. Dengan demikian, media ular tangga interaktif dianggap sangat optimal.

5. Data Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana, yang mencakup semua fasilitas yang secara langsung dipergunakan dan mendukung proses pembelajaran di sekolah, sangat memengaruhi kemampuan siswa dalam belajar.

Adapun beberapa fasilitas yang terdapat pada SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Tabel 4.4

Data Sarana dan Prasarana
SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor Guru	1	Baik
2	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3	Ruang tata usaha	1	Baik
4	Ruang kelas	6	Baik
5	Aula	1	Baik
6	Musholla	1	Baik
7	Perpustakaan	1	Baik
8	Laboratorium computer	-	-
9	Toilet guru	1	Baik
10	Toilet siswa	3	Baik

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
11	Kantin	1	Baik
12	Gudang	1	Baik
13	Tempat parkir	1	Baik

Dari Dari tabel sarana dan prasarana di atas kelas yang dilakukan oleh peneliti yaitu di kelas IV. Adapun sarana yang dimiliki kelas IV yaitu antara lain :

- 1) Papan tulis 2
- 2) Meja Guru
- 3) Meja dan kursi yang berjumlah masing-masing 10
- 4) Luas kelas 15x15
- 5) Terdapat lemari yang berisi buku baca
- 6) Gambar atau poster yang dibuat dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan juga motivasi kepada para siswa.

B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyampaian uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, termasuk guru IPAS dan siswa kelas IV. Melakukan tes secara bertahap. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga interaktif dengan materi Gaya di Sekitar Kita untuk peserta didik kelas IV. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan. Berikut ini adalah hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan:

1. Hasil *Analysis* (Analisis)

Dalam penelitian model ADDIE ini, tahap pertama adalah analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi atau wawancara dengan guru kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel pada tanggal 30 Oktober 2023 tentang perkembangan pendidikan. Pada titik ini, tujuan kami adalah untuk mendapatkan beberapa informasi tentang lembaga tersebut. Analisis kebutuhan, karakteristik, dan kinerja siswa adalah analisis yang dilakukan oleh peneliti.

a. Analisis Sekolah

Pada tahap analisis sekolah, peneliti melakukannya. Pada analisis sekolah ini, data sekolah yang berkaitan dengan penelitian ditemukan. Untuk mengetahui masalah pembelajaran peserta didik, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan pada tanggal 30 Oktober 2023. Kepala sekolah menyatakan bahwa tidak ada media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang cukup. Di SD NU 05, kelas 3,6 Hidayatul Murid masih menggunakan kurikulum 2013, tetapi di kelas 1,2,4,5 sudah menggunakan Kurikulum merdeka.

Guru yang menggunakan Kurikulum merdeka harus memiliki keahlian profesional dan menguasai teknik pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis ular tangga interaktif untuk pembelajaran IPAS karena bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Pada Analisis Kebutuhan, peneliti ingin mengetahui masalah apa yang terjadi di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel. Sehubungan dengan materi "Gaya di Sekitar Kita", guru kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid diobservasi atau wawancara pada tanggal 21 November 2023. Umumnya untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi guru saat memberikan materi IPAS kepada siswa. Menurut Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd

“Karena siswa tidak fokus, saya merasa sulit untuk mengontrol mereka selama pembelajaran. Selama pembelajaran, media gambar adalah satu-satunya media yang diperlukan. Karena pembelajaran IPA dan IPS hanya menggunakan LKS, banyak siswa yang tidak suka. Sebagai guru, Anda harus lebih inovatif dalam membuat pembelajaran menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat.”⁴³

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV

menunjukkan bahwa peserta didik akan memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih baik. Tidak adanya fasilitas sekolah seperti proyektor membuat guru merasa sulit untuk menyampaikan pelajaran, terutama pelajaran IPAS. Guru hanya menggunakan metode ceramah, kelompok, diskusi, dan tanya jawab untuk mengatasi masalah ini.

⁴³ Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd, di wawancara oleh penulis, Jember, 21 November 2023.

2. Hasil *Desain* (Perancangan)

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk menentukan tujuan pembelajaran dan merancang produk Pengembangan Ular Tangga Interaktif tentang Gaya di Sekitar Kita, adapun tahap yang dilakukan diantaranya:

a. Menentukan Materi

Sebelum membuat bahan ajar (media), peneliti harus menentukan materi yang akan digunakan dalam kegiatan belajar dan menyesuaikan bahan ajar yang akan dirancang dalam Ular Tangga Interaktif. Materi yang dipilih oleh peneliti adalah Gaya di Sekitar Kita kelas IV pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

b. Menentukan Nama Bahan Ajar (Media)

Peneliti memilih Ular Tangga Interaktif sebagai judul bahan ajar (media). Judul tersebut disesuaikan dengan karakter siswa sehingga setiap siswa menyukai permainan selama kegiatan belajar. Ular Tangga Interaktif juga digunakan bersama dengan materi pembelajaran, terutama materi Gaya di Sekitar Kita (IPAS).

c. Penyesuaian Materi dengan Bahan Ajar




Penyesuaian materi dengan media ini dimulai dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kurikulum saat ini, dan materi. Selanjutnya, penyesuaian dilakukan antara materi dan bahan



ajar yang akan digunakan. Bahan ajar dapat berasal dari berbagai sumber, seperti buku siswa atau guru, jurnal, artikel, dll.

d. Penyusunan Bentuk Dasar Media Ular Tangga Interaktif

Berikut adalah contoh bentuk dasar media ular tangga interaktif:

Table 4.5
Langkah-langkah dalam
Pembuatan media Ular Tangga Interaktif

No	Langkah-Langkah	Gambar
1.	Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu seperti : Gunting, cutter, double tip, plastik mika, amplop, gambar bertulisan OPEN lalu di print, dadu yang terbuat dari kain flanel berisi dakron, kertas warna yang nantinya akan dibuat menjadi kartu pertanyaan, laci mini, dan papan ular tangga yang berbahan banner.	
2.	Pembuatan banner dengan cara di desain terlebih dahulu, lalu di cetak dengan ukuran 250x250. Lalu di setiap kotak yang tidak ada tulisan AMBIL KARTU di tempelin amplop dan di lapisan plastik mika, fungsi amplop sendiri untuk tempat kartu pertanyaan.	
3.	Pembuatan mata dadu yang berbahan kain flanel dan di dalamnya berisi dakron. Dadu berukuran 17x17.	

4.	Kartu pertanyaan yang berbahan kertas berwarna merah, kuning, hijau, biru dan orange di print lalu di laminating, masing-masing kartu berukuran 8x5.	
5.	Laci mini 3 susun, setiap susunnya memiliki warna masing-masing yaitu warna merah, kuning, hijau.	

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Hasil dari pengembangan Ular Tangga Interaktif materi tentang Gaya di Sekitar Kita terdiri dari tahapan berikut:

a. Bentuk Produk

Karena bahan yang mudah didapat, media ular tangga interaktif dapat dikembangkan oleh setiap orang. Media ini juga

disesuaikan dengan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di kurikulum merdeka tentang Gaya di Sekitar Kita. Terdapat tiga validator dalam penelitian ini: validator media, validator materi, dan validator pembelajaran. Mereka kemudian akan diubah untuk melakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen-Komponen Ular Tangga Interaktif

1) Alat dan bahan pembuatan Ular Tangga Interaktif

- a) Laptop atau komputer yang digunakan untuk membuat atau mendesain papan ular tangga, membuat kartu pertanyaan.



Gambar 4.1

Gambar Proses Pembuatan Media Ular Tangga

- b) Printer

- c) Percetakan Banner

- d) Plastik Mika

- e) Kertas A4

- f) Gunting

- g) Cuter

- h) Lem

- i) Laci mini

- j) Dadu berbahan kain flanel

2) Langkah-Langkah Pembuatan Ular Tangga Interaktif

- a) Prosedur untuk membuat ular tangga dengan 30 kotak mulai dari garis Start hingga garis Finish, dan kemudian dicetak

dengan ukuran 250 x 250.

- b) Ambil Kartu, kolom angka tanpa tulisan, ditutup dengan lapisan plastik Mika untuk membuat amplop lebih awet saat diinjak.
- c) Pada akhirnya, amplop akan dipenuhi dengan kartu pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti.
- d) Selain itu, menyiapkan Laci Mini untuk menempatkan Kartu Pertanyaan.
- e) Buat soal dan cetak dengan berbagai warna (merah, kuning, hijau, dan jingga) pada kertas 8x5.
- f) Kartu pertanyaan yang telah diprint, dibentuk, dan dilaminate.
- g) Mata dadu yang terbuat dari kain flanel dan memiliki dakron berukuran



Gambar 4.2
Gambar Media Ular Tangga Interaktif

Gambar di atas merupakan papan permainan ular tangga yang didesain sedemikian rupa sehingga tersusun sempurna. Papan ular tangga

pada penelitian ini terbuat dari bahan Banner yang berukuran 250x250 cm. Media ular tangga pada penelitian berjumlah 30 petak di desain dengan meletakkan beberapa gambar ular, tangga, start, finish dan kotak pertanyaan pada petak yang telah disesuaikan. Permainan ular tangga interaktif sama seperti ular tangga pada umumnya, namun ada yang perlu di ubah dan ditambah demi kesempurnaan media ular tangga interaktif.



Gambar 4.3
Dadu Ular Tangga

Dari gambar di atas dadu yang peneliti buat berbahan kain flannel yang di dalamnya berisi dacron, sehingga tidak berbahaya bagi peserta didik saat bermain. Di setiap sisinya memiliki tanda dari 1-6 yang ditulis satu sisi. Dadu yang peneliti buat berukuran 17x17.

**GAYA YANG DITIMBULKAN SAAT BUAH KELAPA
JATUH, YANG TERAJADI ADALAH GAYA...**

Gambar 4.4
Kartu Soal

Pada permainan ular tangga yang peneliti kembangkan, peneliti menambah komponen yaitu kartu, Dimana kartu ini terdiri dari 1 jenis. Gambar di atas merupakan salah satu contoh kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi yaitu tentang gaya di sekitar kita pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).



Gambar 4.5
Kartu jawaban

Gambar di atas yaitu Jawaban dari kartu soal untuk siswa menjawabnya. Peneliti membuat jawaban di setiap soal untuk pegangan guru.

c. Validasi

Validasi produk melalui angket yang berisi penilaian media yang akan dikembangkan. Dua validator menjalankan validasi produk: dosen ahli materi dan ahli media. Bapak Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis, menjalankan validasi ahli materi, dan bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., menjalankan validasi untuk mengetahui kelayakan produk berupa Media Ular Tangga Interaktif tentang Gaya di Sekitar Kita pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

- 1) Validasi oleh Ahli Materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Validasi ahli materi dilaksanakan tanggal 14 September 2023.

Tabel 4.6
Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi inti					√
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
4	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik					√
5	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru					√
6	Media permainan ular tangga interaktif membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar mereka					√
7	Dengan bantuan media permainan ular tangga interaktif penyampaian materi menjadi lebih menarik					√
8	Media permainan ular tangga interaktif membantu peserta didik dalam belajar mengenal materi Gaya				√	
9	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik				√	
10	Media permainan ular tangga interaktif menumbuhkan antusias peserta didik					√

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{48}{50} \times 100\% \\ = 96\%$$

Validasi ahli materi mendapatkan nilai 48 dan presentase 96 persen, dengan total 50. Sangat layak untuk dikategorikan dan mendapatkan rekomendasi sebagai berikut:

- a) Memperbaiki penulisan di setiap kartu
 - b) Menciptakan Kunci jawaban
- 2) Validasi oleh Ahli Media dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan Bab 3 materi Gaya di Sekitar Kita pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Validasi ahli media dilaksanakan tanggal 13 September 2023.

Tabel 4.7
Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan warnanya menarik perhatian peserta didik					√
2	Media ular tangga interaktif dikemas dengan menarik					√
3	Background serta gambar yang digunakan sesuai					√
4	Tata letak gambar sesuai				√	
5	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media					√
6	Media ular tangga interaktif sesuai dengan peserta didik di Sekolah Dasar				√	
7	Media ular tangga interaktif mudah dipahami peserta didik					√
8	Bahan yang digunakan untuk membuat media mudah didapat					√
9	Media ular tangga interaktif tidak ketinggalan zaman					√
10	Media ular tangga interaktif mudah digunakan peserta didik					√

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{48}{50} \times 100\% \\ = 96\%$$

Validasi ahli media mendapatkan nilai 48, presentase rata-rata 96%, dan total 50. Berkategori sangat layak dan mendapatkan rekomendasi sebagai berikut:

- a) Memperbaiki tulisan di buku panduan bermain
- b) Menggunakan dadu yang terbuat dari kain flannel yang mengandung dacron
- 3) Validasi Ahli Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV pengisian tabel pada tanggal 5 Desember 2023. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kesesuaian materi dan bahan ajar dengan modul ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Gaya di sekitar kita.

Tabel 4.8
Hasil validasi Ahli Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoprasian media permainan ular tangga sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik				√
2.	Materi pada media ini sesuai dengan modul ajar				√
3.	Desain warna, background, dan gambar yang digunakan media menarik				√
4.	Tampilan Media permainan ular tangga menarik				√
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru				√
6.	Mendorong peserta didik untuk memahami dan bisa memberi contoh gaya				√
7.	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik				√

$$V\text{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{28}{28} \times 100\% \\ = 100\%$$

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas IV memperoleh nilai 28 dengan presentase 100% bertotal 28. Dengan kategori sangat layak dan diberi saran sebagai berikut :

- a) Media ular tangga interaktif sangat layak digunakan dan sangat menarik.

4. Hasil *Implementation* (Implementasi)

Proses implementasi mencakup melakukan uji coba produk di lapangan yang relevan dengan produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Setelah dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan ahli media, proses ini dilakukan. Pada 26 November 2023, uji coba lapangan dilakukan. Sebelum uji coba produk, tindakan ini dilakukan

di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel pada kelas IV dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi BAB 3 tentang Gaya di Sekitar Kita.

Peneliti mengadakan lima pertemuan selama proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan soal pretest dan kemudian menjelaskan materi yang akan diuji cobakan serta media ular tangga interaktif. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat, siswa mempraktekkan bermain ular tangga interaktif sesuai dengan materi yang diajarkan, yaitu Gaya di Sekitar Kita. Pada

pertemuan kelima, soal postest diberikan, yang sudah sesuai dengan jumlah siswa yang terlibat, yaitu dua puluh siswa.



Gambar 4.6
Mengerjakan Soal *PreTest*

Gambar di atas menunjukkan kegiatan yang dilakukan siswa selama pengisian soal pretest untuk mengetahui seberapa baik mereka memahami materi tentang Gaya di Sekitar Kita.



Gambar 4.7
Pelaksanaan Penggunaan Media Ular Tangga Interaktif

Proses penggunaan media ular tangga interaktif digambarkan di atas. Peserta didik bermain dengan media ini dengan cara yang sama seperti bermain ular tangga biasa, tetapi ada beberapa hal yang perlu diubah atau ditambahkan untuk membuatnya lebih baik. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk melempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus mereka ambil untuk mencapai suatu kolom.

Setelah itu, mereka diminta untuk menjawab kartu pertanyaan yang ada di setiap kolom angka. berganti-ganti antara kelompok satu dan yang lain.



Gambar 4.8
Pengerjaan Soal *PostTest*

Gambar di atas merupakan kegiatan terakhir yang dilakukan oleh siswa adalah mengisi atau mengerjakan soal *PostTest* untuk mendapatkan data tentang seberapa efektif media ular tangga interaktif dalam materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Gaya di sekitar kita (IPAS). Kemudian, siswa mengisi angket berdasarkan hasil penggunaan media ular tangga interaktif.

Adapun hasil *Pretest* dan *Postest* yang diperoleh masing-masing peserta didik pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas IV

No	Responden	KKM	Nilai
1	Adellia Kusuma Rachmawati	70	40
2	Ana Nur Maulidina	70	60
3	Andika Wahyu Prastyo	70	70
4	Anisa Bhakta Gurung	70	60
5	Bintang Naufal Basuki	70	70
6	Chandra Andika Putra	70	50

No	Responden	KKM	Nilai
7	Farel Fastabikhul Khoirot	70	30
8	Kayla Talita Azzahra	70	60
9	Khoirul Alif Nur Za'im	70	60
10	Moch Fadil Abdillah	70	40
11	Muhamad Khabibur Rohman	70	60
12	Muhammad Aldo Helsa Pratama	70	40
13	Muhammad Zainul Rohman	70	60
14	Nafisah Zahra Assifana	70	70
15	Rehan Al-Faruq	70	30
16	Shaina Dwi Aqila Ramadhani	70	40
17	Silna Faradisa	70	50
18	Velinna Asyanti	70	30
19	Wassi'ni Darul Ilmi	70	30
20	Zidna Dzirwatul Muna	70	40
		Rata-rata	49,5

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan oleh peneliti untuk peserta didik, rata-rata nilai peserta didik adalah 60. Pretest dilakukan dalam bentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 soal, 10 soal pilihan ganda bernilai 10. Maka perhitungan skor jumlah nilai peserta didik dibagi dengan jumlah peserta didik.

Tabel 4.10
Hasil Posttest Peserta Didik Kelas IV

No	Responden	KKM	Nilai
1	Adellia Kusuma Rachmawati	70	90
2	Ana Nur Maulidina	70	90
3	Andika Wahyu Prastyo	70	80
4	Anisa Bhakta Gurung	70	70
5	Bintang Naufal Basuki	70	80
6	Chandra Andika Putra	70	90
7	Farel Fastabikhul Khoirot	70	70
8	Kayla Talita Azzahra	70	80
9	Khoirul Alif Nur Za'im	70	80
10	Moch Fadil Abdillah	70	90
11	Muhamad Khabibur Rohman	70	70
12	Muhammad Aldo Helsa Pratama	70	90
13	Muhammad Zainul Rohman	70	70

No	Responden	KKM	Nilai
14	Nafisah Zahra Assifana	70	80
15	Rehan Al-Faruq	70	90
16	Shaina Dwi Aqila Ramadhani	70	80
17	Silna Faradisa	70	90
18	Velinna Asyanti	70	90
19	Wassi'ni Darul Ilmi	70	80
20	Zidna Dzirwatul Muna	70	70
		Rata-rata	81,5

Berdasarkan nilai posttest, siswa memperoleh nilai rata-rata sembilan puluh. Posttest ini terdiri dari soal 10 pilihan ganda dengan nilai 10 untuk setiap soal, jadi jumlah skor total siswa dijumlahkan dan dibagi antara semua siswa. Setelah mengisi soal pretest dan posttest, dapat dilihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan yang sangat efektif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media ular tangga interaktif oleh peneliti terhadap siswa kelas IV. Penggunaan media ini sangat memudahkan proses pembelajaran guru dan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil evaluasi adalah hasil akhir dari penelitian pengembangan model ADDIE. Penelitian ini melibatkan pengembangan media ular tangga interaktif tentang Gaya di Sekitar Kita dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid. Penelitian ini menentukan apakah ada kekurangan atau kelemahan dalam proses ini. Produk yang dikembangkan peneliti sudah layak digunakan jika tidak memiliki kekurangan atau

kelemahan. Kegiatan Pretest dan Posttest, data validasi ahli, dan angket responden peserta didik menunjukkan hasil yang layak dan efektif.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan adalah kesimpulan yang dibuat oleh para profesional. Ahli materi, media, dan pembelajaran bertanggung jawab atas analisis ini. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. (Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) dan bapak Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis (Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Tadris IPA) melakukan validasi ahli materi. Bapak Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd. (Guru Kelas IV SD NU 05 H) melakukan validasi ahli pembelajaran.

Hasil Validasi yang diberikan oleh ke 3 validator di rancang sebagai berikut :

Tabel 4.11
Hasil Validasi Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator 1	96%	Sangat Valid
2	Validator 2	96%	Sangat Valid
3	Validator 3	100%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase		97%	Valid

Menurut hasil dari tiga validator, Media Ular Tangga Interaktif tentang Gaya di Sekitar Kita menerima presentasi rata-rata dengan nilai 97%. Hasil validasi menunjukkan bahwa, dengan beberapa revisi dari para ahli validasi, Media Ular Tangga Interaktif memenuhi

kategori valid dan sangat layak untuk digunakan.

Analisis rekomendasi dan kritik terhadap media ular tangga interaktif menjadi pola dasar untuk revisi. Tujuannya adalah agar media ular tangga interaktif dapat digunakan sebaik mungkin dalam pembelajaran.

Adapun hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV setelah terlaksananya penerapan media ular tangga interaktif dengan Bapak Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd menyatakan bahwa :

- a. Media ular tangga interaktif ini menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- b. Peserta didik lebih mudah memahami materi, karena mereka sebelumnya tidak pernah menggunakan media interaktif seperti ular tangga, mereka sangat tertarik untuk belajar tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media ini dapat diperoleh dari hasil soal pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa. Peserta didik dari kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid, yang terdiri dari 20 siswa, mengisi angket pada tanggal 4 Desember 2023.

Analisis keefektifan media ular tangga ini dilakukan dengan menggunakan skor N-Gain untuk mengetahui apakah minat belajar

peserta didik berbeda dari hasil nilai Prettest dan Posttest.⁴⁴

$$\text{N-Gain Score} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Kategori Gain disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.12
Kriteria Normalis Gain

Skor N-Gain	Kriteria Normalized Gain
$0,00 \leq N - \text{Gain} \leq 0,30$	Rendah
$0,30 \leq N - \text{Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N - \text{Gain} \leq 0,70$	Tinggi

Tabel 4.13
Kategori Tafsiran Efektivitas N – Gain Score

Presentase (%)	Tafsiran
≤ 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
65 – 75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

Berikut data yang disajikan dari hasil Pretest dan Posttest menggunakan uji N – Gain Score yang ditunjukkan pada table dibawah ini:

Tabel.4.14
Analisis Data menggunakan N-Gain Score

No	Responded	Pret Test	Post Test	Post - Pret est	Skor Ideal (100) -Pre	N- Gain Score	N- Gain Score Perce nt
1	Adellia Kusuma Rachmawati	40	90	50	60	0,83	83
2	Ana Nur Maulidina	60	90	30	40	0,75	75
3	Andika Wahyu Prastyo	70	80	10	30	0,33	33

⁴⁴ Sukron Fujiaturrahman, Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar, Mataram (16 Agustus 2022).

4	Anisa Bhakta Gurung	60	70	10	40	0,25	25
5	Bintang Naufal Basuki	70	80	10	30	0,33	33
6	Chandra Andika Putra	50	90	40	50	0,8	80
7	Farel Fastabikhul Khoirot	30	70	40	70	0,571	57
8	Kayla Talita Azzahra	60	80	20	40	0,5	50
9	Khoirul Alif Nur Za'im	60	80	20	40	0,5	50
10	Moch Fadil Abdillah	40	90	50	60	0,83	83
11	Muhamad Khabibur Rohman	60	70	10	40	0,25	25
12	Muhammad Aldo Helsa Pratama	40	90	50	60	0,83	83
13	Muhammad Zainul Rohman	60	70	10	40	0,25	25
14	Nafisah Zahra Assifana	70	80	10	30	0,33	33
15	Rehan Al-Faruq	30	90	60	70	0,85	85
16	Shaina Dwi Aqila Ramadhani	40	80	40	60	0,66	66
17	Silna Faradisa	50	90	40	50	0,8	80
18	Velinna Asyanti	30	90	60	70	0,85	85
19	Wassi'ni Darul Ilmi	30	80	50	70	0,71	71
20	Zidna Dzirwatul Muna	40	70	30	60	0,5	50
	MEAN	81,5	49,5	32	50,5	0,588	58,83 3333

Berdasarkan table di atas, presentase nilai *N-Gain* Score

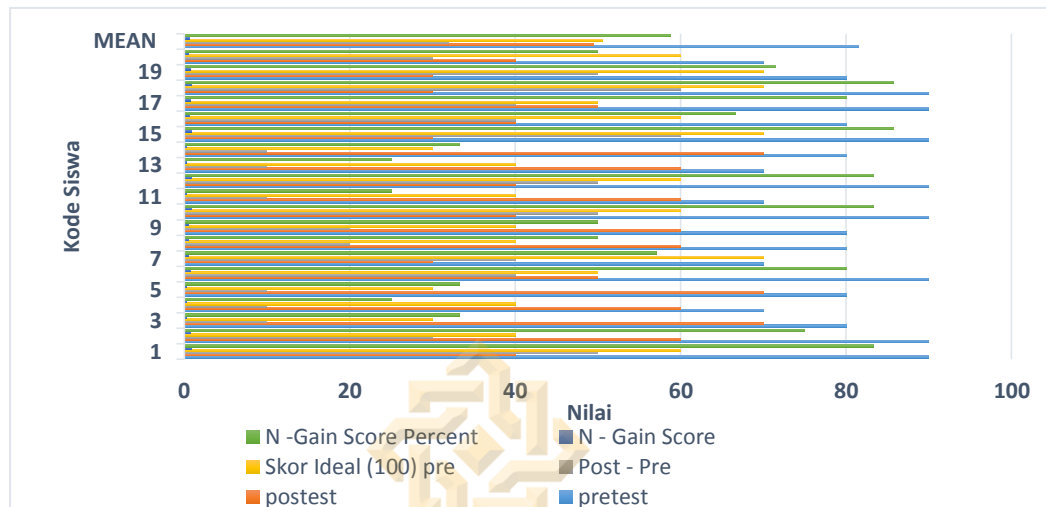
menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh yaitu 58,833% artinya

mengalami peningkatan kurang lebih sekitar 60%, setelah penggunaan media ular tangga interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS). Maka bisa dikatakan bahwa media Ular

Tangga Interaktif dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.



Gambar 4.9
Diagram Peningkatan Prettest – Posttest Peserta Didik

Data dari gambar 4.9 menunjukkan bahwa pada hasil nilai pretest dan posttest memiliki perbedaan yang signifikan. Presentase nilai N-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 58,833% yang artinya mengalami peningkatan. sehingga media permainan ular tanggainteraktif ini dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.10
Peserta Didik Kelas IV Mengisi Angket

Tabel 4.15
Hasil Angket Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoprasian media permainan ular tangga sangat mudah untuk diterapkan				√
2.	Desain warna, background, dan gambar yang digunakan media menarik				√
3.	Tampilan Media permainan ular tangga menarik				√
4.	Media Permainan ular tangga mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar				√
5.	Mendorong peserta didik untuk memahami dan bisa memberi contoh gaya				√
6.	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik			√	
7.	Materi pada media permainan ular tangga sesuai dengan tema				√

$$V\text{-ah} = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$= 96,42\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil angket peserta didik ditunjukkan pada table sebagai berikut :

Tabel 4.16
Hasil Respon Peserta Didik

Data	Skor	Kategori Respon Guru Kelas
Ketertarikan respon peserta didik	96,42%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid yang Bernama Nafisa Zahra Assyifana menilai

tentang media ular tangga interaktif. Nafisa mengatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) salah satu Pelajaran yang tidak disukai, karena materi yang dipelajari sangat banyak dan itu membuat saya dan teman-teman kesulitan untuk mempelajarinya. Dengan perangkat pembelajaran Media ular tangga interaktif saya senang dan lebih semangat mempelajari IPAS karena saya bisa belajar dan bermain Bersama.⁴⁵

Hasil wawancara kepada salah satu peserta didik membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga interaktif sangat berpengaruh dalam proses belajarnya. Tidak hanya itu hasil wawancara tersebut membuktikan adanya media ular tangga interaktif siswa kelas IV lebih senang mempelajari IPAS karena menggunakan media yang sangat menarik.

D. Revisi Produk

Setelah melakukan proses validasi produk, ada beberapa revisi produk sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator. Adapun perubahan media Ular Tangga Interaktif sebelum revisi dan sesudah direvisi :

Tabel 4.17
Revisi Produk Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Membuat buku panduan petunjuk penggunaan media ular tangga interaktif. Saat penelitian di print lalu di laminating untuk pegangan guru dan peserta didik.	Membuat buku panduan dan hasilnya di cetak lalu di laminating buat pegangan guru dan peserta didik

⁴⁵ Nafisa Zahra Assyifana, diwawancara oleh peneliti, jember 02 Desember 2023

2 Dadunya di ganti dengan dadu yang berbahan kain flannel yang isinya dacron. Itu lebih tahan banting dari pada yang berbahan kardus.



Diganti dengan yang berbahan kain flannel berisi dacron. Sehingga dadu lebih awet dan tahan lama.



3 a. Membuat jawaban soal yang ada di kartu pertanyaan
 b. Perbaiki tulisan yang ada di kartunya
 c. Pembuatan soal di perhatikan (tanda seru {!}, tanda tanya {?})

No	Soal	Jawaban
7	Berikan 1 Contoh Gaya Otot!	- Saat Mendorong benda - Mengangkat Benda - Saat Bermain bola - Melempar Bola Dll.
8	Berikan Pengertian Dari Gaya Otot Dan Berikan 1 Contoh!	Dorongan atau tarikan yang dapat menggerakkan atau memindahkan benda dengan bantuan otot. Contohnya 2: Mendorong meja, berlari, mendorong lemari. Dll.
9	Sebutkan 3 Macam Gaya!	- Gaya otot - Gaya gravitasi - Gaya pegas - Gaya magnet - Gaya gesek
10	Yang Dimaksud Dengan Gaya Adalah...	Gaya adalah tarikan atau dorongan yang menyebabkan perubahan posisi atau bentuk benda
11	Sepeda Dapat Bergerak Karena Adanya Gaya...	Gaya Otot
12	Untuk Melakukan Gaya Padi Saat Menimba Air Diperlukan Gaya...	- Gaya Otot - Gaya Gesek
13	Saat Katrol Bekerja Terjadi Gaya...	- Gaya Gesek
14	Berikan 2 Contoh Gaya Yang Terdapat Di Lingkungan Sekitarmu!	- Mendorong meja (Gaya Otot) - Benda yang ditumpuk akan jatuh ke bawah (Gaya

KELERENG YANG MENGGELINDING AKAN BERHENTI KARENA ADANYA GAYA?

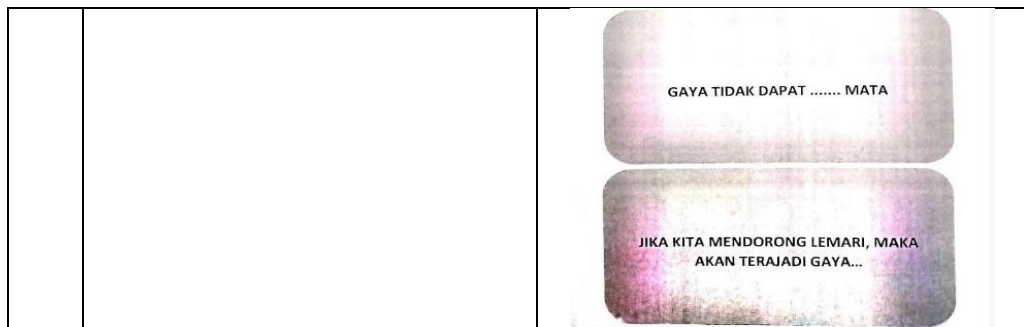
JIKA KAMU MENENDANG ATAU MENDORONG BOLA, MAKA BOLA AKAN...

GAYA TIDAK DAPAT MATA

SAAT KITA MENDORONG LEMARI, MAKA PADA SAAT ITU GAYA?

SAAT ADI MENUTUP KULKAS, PERISTIWA TERSEBUT TERJADI KARENA ADANYA GAYA...

BOLA YANG DI TENDANG LAMA-KELAMAAN AKAN BERHENTI, HAL TERSEBUT TERJADI KARENA ADANYA GAYA...



Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukannya perbaikan atau revisi produk oleh peneliti dapat disimpulkan bahwasanya Media Ular Tangga Interaktif pada siswa kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Wulahan jember layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN PRODUK DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah di Revisi

Istilah "Media," yang berasal dari bahasa Latin, specifically "Medium," merujuk pada "perantara" atau "pengantar." Dalam konteks pembelajaran, media ini berfungsi sebagai alat bantu yang mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima pesan diartikan sebagai suatu alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran yang hendak diberikan oleh sumber pesan kepada target atau penerima pesan. Kesuksesan dalam proses belajar dapat tercapai dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai sebagai unsur pendukung yang efektif, media ini berperan dalam memudahkan jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian yang telah di revisi

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember?

Dalam rangka penelitian ini, upaya pengembangan media pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk tertentu, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis ular tangga. Proses pengembangan ini dilandaskan pada teori proses pengembangan menggunakan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasilnya

adalah Ular Tangga Interaktif, sebuah bentuk kreatif yang diadaptasi dari permainan tradisional ular tangga, disesuaikan dengan siswa dan materi pembelajaran. mengenai sistem gerak manusia.⁴⁶

Peneliti menemukan Media ular tangga interaktif berdasarkan inspirasi penelitian yang dilakukan oleh Ulfah Maratussolihah. Peneliti Ulfah Maratussolihah menghasilkan media pembelajaran ular tangga. Selain itu peneliti juga diperkuat dari teori Khadijah, Fadilah Sani, Nova Sari, Alia Rohali dan Septi Ayu Harap. Bahwa media ular tangga merupakan inovasi yang telah dimodifikasi agar dapat dijadikan sebagai media penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar.⁴⁷ Dirancang dengan memasukkan elemen-elemen seperti gambar, warna, dan permainan, menciptakan daya tarik yang tinggi bagi mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Papan permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti memiliki dimensi 250x250 cm dan terdiri dari 30 kotak permainan. Selain itu, terdapat kartu pertanyaan yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengenai Gaya di Sekitar Kita.

Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga interaktif sudah sesuai dengan teori peneliti gunakan. Teori yang

⁴⁶ Siti Rohaeni, "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Metode ADDIE Pada Anak Usia Dini," Jurnal Intruksional, Vol.1 No.2 (April 2020).

⁴⁷ Khadijah, Fadilah Sani, Nova Sari, Alia Rohali dan Septi Ayu Harap, "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Di Ra. Darul Fazri," Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol.6 No.4 (2022).

digunakan yaitu teori dari Sugiyono yang mengatakan bahwa metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁸

Media pembelajaran permainan ular tangga interaktif yang di pergunakan untuk siswa kelas IV tepatnya pada semester ganji, Bab 3 pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Gaya di Sekitar Kita.

Proses pengembangan media pembelajaran ular tangga interaktif melibatkan evaluasi terhadap kelebihan dan kelemahan tertentu. Salah satu kelebihan yang signifikan dari media ular tangga interaktif adalah kemampuannya untuk meningkatkan antusiasme siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Media ini juga dapat melatih kerjasama dalam bentuk kerja kelompok. Di sisi lain, terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan media ular tangga, seperti kebutuhan waktu yang signifikan untuk menjelaskan konsep kepada peserta didik. Penggunaan bahan yang relatif mahal juga menjadi kelemahan, terutama jika media tersebut terbuat dari kertas karton yang rentan juga terhadap kerusakan dan memiliki umur pakai yang terbatas. peneliti mempertimbangkan secara cermat bahan-bahan yang digunakan dalam mengembangkan media ular tangga interaktif.

⁴⁸ Lita Puspita, Chrisnaji Banindra Yudha, Niken Vioreza, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika," SEMNARA, (2021).

Bisa disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari metode Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket (kuisoner), dan dokumentasi.

2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember?

Sebelum media ular tangga interaktif diuji, terlebih dahulu dilakukan proses validasi melibatkan beberapa langkah, termasuk penilaian validitas materi, validitas media, serta validitas keseluruhan. oleh ahli pembelajaran. Validasi media bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kesesuaian produk yang sedang dikembangkan. Hasil dari validasi media sebesar 96%. Validasi ahli media memperoleh nilai 48 dengan presentase 96%. Dengan nilai 50 media ular tangga interaktif berkategori sangat layak.

Ahli materi akan melakukan validasi untuk menilai kecocokan produk yang dikembangkan dengan materi pembelajaran, khususnya pada topik Gaya di sekitar kita dalam konteks Ilmu Pengetahuan Alam yang terdapat pada semester ganjil. Validasi ahli materi memperoleh nilai 48 dengan presentase 96% dengan total keseluruhan 50 dengan kategori sangat layak.

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid. Uji validasi pembelajaran dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dan media pembelajaran yaitu media ular tangga interaktif berdasarkan modul ajar yang divalidasi oleh ahli pembelajaran dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan produk pembelajaran yang mencakup materi Ilmu Pengetahuan Alam. yang dilakukan oleh wali kelas IV memperoleh nilai 28 dengan rata-rata 100% dari total keseluruhan 28 dengan kategori layak.

Validator media ular tangga interaktif sudah berkategori dinyatakan sesuai dan memenuhi standar setelah mendapatkan persetujuan dari validator ahli, serta dianggap berhasil berdasarkan evaluasi respon peserta didik kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid.

3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama 05 (SDNU) 05 Hidayatul Murid Desa Ampel - Wuluhan - Jember?

Berdasarkan evaluasi keefektifan yang dilakukan oleh peneliti pada pengembangan media ular tangga interaktif, terdapat dua tahap uji yang dilakukan, yakni Pretest dan Posttest, yang diterapkan pada siswa kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid. Selain itu, juga dilakukan pengumpulan data melalui angket yang diberikan kepada peserta didik. Hasil uji Pretest menunjukkan rata-rata skor sebesar 60, dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 pertanyaan, masing-masing bernilai 10.

Maka perhitungan skor jumlah nilai hasil peserta didik dibagi jumlah banyaknya peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian Posttest yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid, diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 90. Posttest ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dengan setiap soal dinilai 10 poin. Maka perhitungan skor jumlah nilai hasil peserta didik dibagi jumlah banyaknya peserta didik. Diketahui bahwa setelah dilakukannya uji soal *Pretest* dan *Posttest* peserta didik mengalami peningkatan secara efektif dengan hasil uji perhitungan menggunakan *N-Gain Score* 58,833333% atau 60%. Sedangkan hasil angket peserta didik memperoleh skor sebesar 96,42%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk berupa media permainan ular tangga interaktif pada materi Gaya di sekitar kita layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran didalam kelas maupun di luar kelas.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

1. Saran Pemanfaat Produk

Rekomendasi penggunaan hasil dari pengembangan media yang dikembangkan ular tangga interaktif meliputi:

- a. Siswa diinginkan untuk lebih disiplin dan konsentrasi ketika mengikuti pelajaran tatap muka.
- b. Peserta didik diharapkan dapat lebih disiplin selama proses belajar di dalam kelas, diharapkan siswa dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang telah disediakan, dan mereka diwajibkan untuk merawatnya dengan cermat.

2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media ular tangga interaktif terdapat pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi gaya di sekitar kita, bisa di gunakan di setiap sekolah dasar ataupun di madrasah ibtidaiyah. Namun perlu perhatikan dalam penggunaan media ular tangga interaktif bisa dipergunakan dengan memperhatikan persyaratan yang sesuai dengan kemampuan siswa dan materi pelajarannya.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media pembelajaran berupa ular tangga interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid telah memenuhi standar dan dapat dianggap sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. berkategori sangat baik. Maka media ular tangga interaktif tidak hanya diterapkan pada materi gaya di sekitar kita, tetapi bisa diterapkan dalam pembelajaran lainnya.

- b. Media ular tangga interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu dilakukan pada kelas IV setelah melalui uji coba, media ular tangga interaktif terbukti valid dan cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saran yang diberikan adalah agar penggunaan media tersebut tidak terbatas pada kelas dan lembaga yang menjadi fokus penelitian, melainkan dapat diterapkan di berbagai kelas dan lembaga pembelajaran lainnya.
- c. Bagi semua individu atau lembaga yang berkeinginan untuk mengembangkan media ular tangga interaktif diharapkan dapat merancanginya dengan daya tarik yang tinggi dan mampu mempermudah pemahaman para peserta didik.

C. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan media ular tangga interaktif di SD NU 05 Hidayatul Murid memberikan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan media ular tangga interaktif untuk pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan melibatkan pendekatan model ADDIE yang mencakup lima langkah utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Evaluasi kelayakan media ular tangga interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan. Penilaian kelayakan ini

dilakukan melalui uji validasi yang melibatkan tiga orang validator yang terdiri dari validator ahli media dengan tingkat persetujuan sebesar 96%, validator ahli materi sebesar 96%, dan validator ahli pembelajaran mencapai 100%. Hasil nilai rata-rata presentasi oleh 3 validator adalah 97% artinya media ular tangga interaktif dalam uji validitas menyatakan bahwa media tersebut memiliki tingkat keabsahan dan kecocokan yang memadai sehingga dapat dianggap sesuai untuk digunakan.

3. Efektivitas media ular tangga interaktif dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Tahun Ajaran 2022/2023 diketahui bahwa nilai hasil uji pretest dan posttest peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 60% yang dihitung menggunakan N-Gain Score, yang berarti ada peningkatan kurang lebih 60%. Sedangkan hasil analisis Skor yang diperoleh oleh peserta didik mencapai 96,42%, menunjukkan bahwa media ular tangga interaktif terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). "Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar". *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Afandi, R. (2015). "Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar". *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Irfan, Irfan, Jarkawi Jarkawi, Dan Eka Sri Handayani. "Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Perencanaan Karier." *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 3, No. 2 (2020): 79-87.
- Handayani, Sri. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iii Sekolah Dasar." *Iain Batusangkar*, 2021.
- Hartika, Andi Sitti, Ahmad Afiif, Dan Besse Marjani Alwi. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B Tk Citra Samata." *Nanaeke: Indonesian Journal Of Early Childhood Education* 3, No. 1 (2020): 18-27.
- Andriani, T. (2016). "Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi". *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). "Pengembangan bahan ajar berbasis model ADDIE". *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Ester, g.. & Ramadhani. S. P. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga "Sumber Energi" Siswa Kelas IV SDN Pengaddegan 07 Jakarta Selatan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 125-138.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Rovy, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). "Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD". *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175-1118.
- Haryati, S. (2012). "Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan". *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Inka, P. G. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di Mtsn 4 Aceh Barat (Doctoral dissertation, UIN Ar-raniry)".
- Handayani, Sri. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Sikap Jujur Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Iii Sekolah Dasar." *Iain Batusangkar*, 2021.

- Jendriadi, J., Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, I., Puspita, V., Zaturrahmi, Z., ... & Desmariansi, E. (2023). "Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491-499.
- Jendriadi, J., Melati, R. R., Sukandar, W., Ismira, I., Puspita, V., Zaturrahmi, Z., ... & Desmariansi, E. (2023). "Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 491-499.
- Lubis, S. (2022). "Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1121-1126.
- Nafisah, W. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV Sdn Tanjung Jati 1".
- Ngadha, K. S., Meka, M., & Ita, E. (2022). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tkk Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada". *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 130-143.
- Ngadha, K. S., Meka, M., & Ita, E. (2022). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tkk Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada". *Jurnal Citra Pendidikan*, 2 (1), 130-143.
- Ngadha, K. S., Meka, M., & Ita, E. (2022). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tkk Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada". *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 130-143.
- Perta, H. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Sub Materi Jaringan Kelas VII".
- Puspita, L., Yudha, C. B., & Vioreza, N. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika". In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 243-253).
- Puspita, L., Yudha, C. B., & Vioreza, N. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Materi Perkalian dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika". In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 243-253).
- Rahmadavanti, D., & Hartoyo, A. (2022). "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.

- Rohaeni, S. (2020). "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini". *Instruksional*, 1(2), 122-130.
- Rustandi, A. (2021). "Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda". *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Setiadi, G., & Yuwita, N. (2020). "Pengembangan modul mata kuliah Bahasa Indonesia menggunakan model Addie bagi mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang". *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 200-217.
- Setiadi, G., & Yuwita, N. (2020). "Pengembangan modul mata kuliah Bahasa Indonesia menggunakan model Addie bagi mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang". *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 200-217.
- Setiadi, G., & Yuwita, N. (2020). "Pengembangan modul mata kuliah Bahasa Indonesia menggunakan model Addie bagi mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang". *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 200-217.
- Sugiyono, D. (2013). "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D".
- Suryaman, M. (2020, October). "Orientasi pengembangan kurikulum merdeka belajar". In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 13-28).
- Syafa, R. N. (2022). "Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Siswa Pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku: Penelitian Design and Development untuk Siswa Kelas III SDN 255 Griya Bumi Antapani Bandung". (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Wati, A. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Wati, A. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Wati, A. (2021). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Mahnun, Nunu. "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)." *Jurnal pemikiran islam* 37.1 (2012).

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umi Qoimatul Husna
NIM : T20194070
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 15 Januari 2024

Saya yang menyatakan



Umi Qoimatul Husna
NIM.T20194070

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV Dekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SDNU 05) Hidayatul Murid Ampel Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media ular tangga interaktif 2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dasar pengembangan media Permainan Ular Tangga 2. Konsep Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Media ular tangga interaktif 2. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 	Subjek penelitian : <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala Sekolah 2. Validator ahli materi dan ahli media 3. Guru kelas IV 4. Peserta didik kelas IV 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian: Penelitian R&D 2. Prosedur penelitian: ADDIE 3. Uji coba pengembangan <ol style="list-style-type: none"> a. Desain Uji Coba produk penelitian berupa media pembelajaran ular tangga interaktif b. Subjek uji coba: <ol style="list-style-type: none"> 1) Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan 2) Guru kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid 3) Peserta didik kelas IV SD NU 05 Hidayatul Murid 4. Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi 5. Metode analisis data <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis kualitatif <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengumpulan Data 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media ular tangga interaktif pada materi ilmu pengetahuan alam dan social kelas IV di SDNU 05 Hidayatul Murid Tahun Pelajaran 2022/2023. 2. Untuk mengetahui kelayakan media ular tangga interaktif pada materi ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Tahun Pelajaran 2022/2023. 3. Untuk menguji keefektifan media ular tangga

			 <p data-bbox="651 1046 1588 1273">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>	<p data-bbox="1574 309 1800 485">melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1525 493 1742 523">2) Reduksi data <li data-bbox="1525 531 1765 561">3) Penyajian data <li data-bbox="1525 569 1731 600">4) Kesimpulan <p data-bbox="1476 608 1836 635">b. Analisis data kuantitatif</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1525 643 1809 818">1) Analisis Data Angket Validasi ahli media, materi dan bahasa, Guru dan peserta didik $V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$ $V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$ <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1525 1013 1783 1114">2) Analisis Data Pretest dan Post test. 	<p data-bbox="1910 309 2157 595">interaktif pada materi ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Tahun Pelajaran 2022/2023.</p>
--	--	--	--	--	--

PEDOMAN WAWANCARA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA INTERAKTIF
TENTANG GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV
DI SD NU 05 HIDAYATUL MURID AMPEL WULUHAN JEMBER

1. Bagaimana kondisi peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai?
2. Apa saja yang bapak persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran?
3. Media pembelajaran jenis apa yang biasanya bapak gunakan untuk menyampaikan materi?
4. Metode pembelajaran apa yang biasanya bapak gunakan dalam proses pembelajaran?
5. Apakah ada kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan apakah itu?
6. Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik?
7. Apa hambatan yang sering dialami bapak ketika hendak menyiapkan atau membuat media pembelajaran?
8. Bagaimana sikap bapak dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif?
9. Sebelumnya, apakah pernah menggunakan media ular tangga interaktif atau sejenisnya?
10. Bagaimana pendapat bapak tentang proses pembelajaran jika menggunakan media ular tangga interaktif?
11. Apakah media ular tangga ini membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi?
12. Bagaimana hasil evaluasi setelah digunakannya media ular tangga interaktif dalam proses pembelajaran?
13. Apa saja kritik, saran, dan masukan dari bapak mengenai media ular tangga interaktif yang peneliti lakukan?

HASIL WAWANCARA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA INTERAKTIF
TENTANG GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV
DI SD NU 05 HIDAYATUL MURID AMPEL WULUHAN JEMBER

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai?	Sebelum pembelajaran peserta didik berdoa terlebih dahulu. Dilanjutkan dengan pengisian materi. Beberapa peserta didik aktif saat belajar namun ada juga yang tidak fokus, ramai sendiri. Sehingga saya kesulitan untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran
2	Apa saja yang bapak persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran?	Diantaranya mempersiapkan bahan yang mau diajarkan sesuai dengan RPP, mempersiapkan alat peraga jika dibutuhkan, mempelajari keadaan siswa
3	Media pembelajaran jenis apa yang biasanya bapak gunakan untuk menyampaikan materi?	Untuk perangkat pembelajaran seperti media itu belum pernah menggunakan sebelumnya. Karena keterbatasan fasilitas sekolah yang kurang memadai. Jadi saya hanya menggunakan bahan ajar seadanya saja. Misalnya Buku LKS dan gambar.
4	Metode pembelajaran apa yang biasanya bapak gunakan dalam proses pembelajaran?	Hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Biasanya dibagi beberapa kelompok sehingga siswa dapat membangun sifat gotong royong atau kerja sama dalam menyelesaikan masalah.
5	Apakah ada kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan apakah itu?	Salah satu Kendalanya itu saat mengatasi perbedaan karakteristik siswa. Karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda.
6	Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik?	Sejauh ini sekolah masih belum memfasilitasi. Jadi guru dan peserta didik hanya menggunakan perangkat pembelajaran seadanya.

7	Apa hambatan yang sering dialami bapak ketika hendak menyiapkan atau membuat media pembelajaran?	Hambatan yang sering terjadi itu saya kurang adanya waktu untuk membuatnya, karena terhambat kerjaan lain dan keluarga yang ada di rumah.
8	Bagaimana sikap bapak dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif?	Biasanya yang saya lakukan itu <i>ice breaking</i>
9	Sebelumnya, apakah pernah menggunakan media ular tangga interaktif atau sejenisnya?	Belum pernah menggunakan, biasanya hanya menggunakan buku LKS saja sama <i>Handphone</i> jika di butuhkan
10	Bagaimana pendapat bapak tentang proses pembelajaran jika menggunakan media ular tangga interaktif?	Menurut saya peserta didik jadi lebih semangat dalam belajar dan juga peserta didik dengan cepat memahami materinya, karena media ular tangga interaktif dibuat sedemikian rupa sesuai dengan pembelajaran. Dan itu menarik sekali.
11	Apakah media ular tangga ini membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi?	Sangat membantu sekali, karena peserta didik seumuran mereka masih suka bermain. Jadi saat menggunakan media ular tangga interaktif siswa bisa belajar sambil bermain.
12	Bagaimana hasil evaluasi setelah digunakannya media ular tangga interaktif dalam proses pembelajaran?	Hasil evaluasi peserta didik mulai dari penerapan bahan ajar atau media yang peneliti gunakan dan soal-soal terbukti mengalami peningkatan, dari yang mula nilainya rendah menjadi meningkat. Dan di saat peneliti melakukan tanya jawab peserta didik sangat aktif dan jawaban yang diberikan pun benar.
13	Apa saja kritik, saran, dan masukan dari bapak mengenai media ular tangga interaktif yang peneliti lakukan?	Menurut saya tidak ada kekurangan, karena media ular tangga interaktif yang peneliti buat sangat menarik peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar.

**PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NU 05 HIDAYATUL MURID AMPEL**

1. Apakah kalian menyukai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang Gaya di sekitar kita?
2. Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi Gaya di sekitar kita?
3. Biasanya, media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran dimulai?
4. Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran materi Gaya di sekitar kita selesai dengan menggunakan media ular tangga interaktif?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NU 05 HIDAYATUL MURID AMPEL**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kalian menyukai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang Gaya di sekitar kita?	Kadang suka kalua materinya menarik dan gampang dipelajari, kadang juga tidak suka.
2	Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi Gaya di sekitar kita?	Materinya banyak dan itu membuat saya sulit mengingatnya. Jadi sering bosan saat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
3	Biasanya, media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran dimulai?	Tidak ada media yang menarik seperti yang peneliti buat. Bapak guru hanya menggunakan buku LKS saja dan gambar seadanya. Jadi saya kesulitan memahaminya.
4	Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran materi Gaya di sekitar kita selesai dengan menggunakan media ular tangga interaktif?	Menyenangkan jika belajarnya sambil bermain, saya lebih cepat untuk memahami materinya. Kami berharapnya bapak guru juga menerapkan seperti media ular tangga ini di pembelajaran selanjutnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DATA PENDIDIK DAN TENAGA PENDIDIKAN
SD NU 05 HIDAYATUL MURID

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	JK	Sertifikasi	
					Ya	Tdk
1	A. Multazam Fahmi, S.Pd.I	S1	Kep Sekolah	L		√
2	Zuhrotul Faidah, S.Pd.I	S1	Guru	P		√
3	Ahmad Shodiq, S.Pd	S1	Guru	L	√	
4	Mabrur, S.Pd	S1	Guru	L	√	
5	Moh Shodiq, S.Pd	S1	Guru	L	√	
6	Hilmatul Lubaba, S.Pd	S1	Guru	P	√	
7	Siti Qumaidah, S.Pd	S1	Guru	P	√	
8	Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd	S1	Guru	L		√
9	Muhammad Kholili, S.Pd.I	S1	Guru	L		√
10	Vina Febrianti, S.Pd	S1	Guru	P		√
11	Muhammad Ilham Rizki	SMK	Guru	L		√
12	Rizki Wulandari	SMA	TU/Operat or	P		√

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS IV
SD NU 05 HIDAYATUL MURID AMPEL**

No	Nama
1	Adellia Kusuma Rachmawati
2	Ana Nur Maulidina
3	Andika Wahyu Prastyo
4	Anisa Bhakta Gurung
5	Bintang Naufal Basuki
6	Chandra Andika Putra
7	Farel Fastabikhul Khoirot
8	Kayla Talita Azzahra
9	Khoirul Alif Nur Za'im
10	Moch Fadil Abdillah
11	Muhamad Khabibur Rohman
12	Muhammad Aldo Helsa Pratama
13	Muhammad Zainul Rohman
14	Nafisah Zahra Assifana
15	Rehan Al-Faruq
16	Shaina Dwi Aqila Ramadhani
17	Silna Faradisa
18	Velinna Asyanti
19	Wassi'ni Darul Ilmi
20	Zidna Dzirwatul Muna



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-4749/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD NU 05 Hidayatul Murid
 Ampel Wuluhan Jember jl. KH Dewantara No.176

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194070
 Nama : UMI QOIMATUL HUSNA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu A. Multazam Fahmi, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 November 2023

an Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos 68136
 Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-1103/In.20/3.a/PP.009/09/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194070
 Nama : UMI QOIMATUL HUSNA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKTIF TENTANG GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV DI SDNU 05 AMPEL WULUHAN JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 September 2023

Dehan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1329/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dinar Maftukh Fajar, M.PFis
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dinar Maftukh Fajar, M.PFis untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194070
 Nama : UMI QOIMATUL HUSNA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif
 Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SD NU 05
 Hidayatul Murid Ampel Wulhan Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 November 2023

an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MASHUDI



YAYASAN PONDOK PESANTREN ISLAM BINTANG SEMBILAN

YASPPIBIS

SD NU 05 HIDAYATUL MURID

STATUS : TERAKREDITASI A NSM : 111235090376

Alamat : Jl. KH. Dewantoro 176 Ampel - Wuluhan - Jember Telp 085736918700

SURAT KETERANGAN

Nomor : 201/SDNU05 IIM/XII /2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Umi Qoimatul Husna
 Tempat tgl lahir : Jember, 02 Maret 2001
 NIM : T20194070
 Pekerjaan : Mahasiswa Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri
 Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Alamat : Jl.Sunan Kudus Ampel Wuluhan Jember

Telah mengadakan penelitian dilembaga kami mulai tanggal 20 November sampai dengan 08 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wuluhan, 08 Desember 2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



A. MULTAZAM FAHMI, S.Pd.I

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
SD NU 05 HIDAYATUL MURID AMPEL

No	Tanggal	Kegiatan	TTD
1	30 Oktober 2023	Silaturahmi kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV	
2	20 November 2023	Menyerahkan surat izin penelitian Kepada Kepala Sekolah SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel	
3	20 November 2023	Wawancara kepada Kepala Sekolah SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel (Bapak A. Multazam Fahmi, S.Pd.I)	
4	21 November 2023	Observasi kegiatan belajar di kelas IV	<i>f²</i>
5	21 November 2023	Wawancara kepada guru kelas IV (Bapak Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd)	<i>f²</i>
6	26 November 2023	Uji coba produk kepada peserta didik kelas IV	<i>f²</i>
7	2 Desember 2023	Wawancara kepada salah satu peserta didik	<i>df</i>
8	4 Desember 2023	Wawancara kepada guru kelas IV mengenai penggunaan media Ular Tangga Interaktif	<i>f²</i>
9	4 Desember 2023	Pengambilan data angket responden peserta didik mengenai penggunaan media ular tangga interaktif pada proses pembelajaran IPAS	<i>df</i>
10	4 Desember 2023	Pengambilan data angket responden guru kelas IV sebagai ahli pembelajaran mengenai penggunaan media ular tangga interaktif pada pembelajaran IPAS	<i>f²</i>
11	4 Desember 2023	Dokumentasi dan melengkapi data	<i>f²</i>
12	8 Desember 2023	Meminta surat telah menyelesaikan penelitian pada pihak SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel.	

Jember, 08 Desember 2023

Kepala Sekolah SD NU 05 Hidayatul Murid

A. Multazam Fahmi, S.Pd.I
A. Multazam Fahmi, S.Pd.I

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN
PERMAINAN ULAR TANGGA INTERAKTIF TENTANG GAYA DI
SEKITAR KITA KELAS IV DI SDNU 05 AMPEL WULUHAN JEMBER**

Hari/Tanggal	: 13 September 2023
Nama Validator	: M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
Jurusan/Fakultas	: PGMI/FTIK

Judul : Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SDNU 05 Ampel Wuluhan jember

Penyusun : Umi Qoimatul Husna

Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SDNU 05 Ampel Wuluhan jember, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan saran terhadap bahan ajar penelitian dan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan mengisi angket validasi instrumen ini, saya mengucapkan terima kasih.

Pemohon,

Umi Qoimatul Husna

NIM. T20194070

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Permainan Ular Tangga Interaktif
 Sasaran :
 Peneliti : Umi Qoimatul Husna
 Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SDNU 05 Ampel Wuluhan jember

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ular tangga interaktif dengan beberapa aspek
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon Bapak memberikan saran/revisi

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Ragu-ragu
 4 = Setuju
 5 = Sangat setuju

Instrument Angket Validasi

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warnanya-menarik perhatian peserta didik					√
2.	Media ular tangga interaktif dikemas dengan menarik					√
3.	Background serta gambar yang digunakan sesuai					√

4.	Tata letak gambar sesuai				✓	
5.	Mampu mengajak peserta didik terlibat dalam penggunaan media					✓
6.	Media ular tangga interaktif sesuai dengan peserta didik di Sekolah Dasar				✓	
7.	Media ular tangga interaktif mudah dipahami peserta didik					✓
8.	Bahan yang digunakan untuk membuat media mudah didapat					✓
9.	Media ular tangga interaktif tidak ketinggalan zaman					✓
10.	Media ular tangga interaktif mudah digunakan peserta didik					✓

Kolom Saran dan Perbaikan :

- Tolong buat pem buku panduan media ular tangga.
- Tolong cetak bagian cara penggunaan media UT untuk ~~bagi~~ proses pembelajaran.
- Tolong ~~buat~~ dalam membuatnya di posil ~~bagi~~ ~~bagi~~ yang menarik bagi peserta didik.

Validator Ahli Media,

Peneliti,


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.
 NIP. 199210132019031006

Umi Qoimatul Husna
 NIM. T20194070

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KH. HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Permainan Ular Tangga Interaktif
 Sasaran :
 Peneliti : Umi Qoimatul Husna
 Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SDNU 05 Ampel Wuluhan jember

Petunjuk Penilaian :

1. Mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media permainan ular tangga interaktif dengan beberapa aspek
2. Mohon untuk memberikan tanda Checklist (√) pada kolom pilihan jawaban dengan memberikan penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian adalah 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan
3. Mohon Bapak memberikan saran/revisi

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Ragu-ragu
 4 = Setuju
 5 = Sangat setuju

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara KI dan KD					✓
2.	Kesesuaian antara KD dan Indikator					✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓

4.	Materi yang disampaikan menarik minat peserta didik					✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru					✓
6.	Media permainan ular tangga interaktif membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar mereka					✓
7.	Dengan bantuan media permainan ular tangga interaktif penyampaian materi menjadi lebih menarik					✓
8.	Media permainan ular tangga interaktif membantu peserta didik dalam belajar mengenal adiksi narkoba				✓	
9.	Mendorong rasa keingintahuan peserta didik				✓	
10.	Media permainan ular tangga interaktif menumbuhkan antusias peserta didik					✓

Kolom Saran dan Perbaikan :

Perbaiki Kartu Pertanyaan yg sudah saya kasih tanda di setiap kurjnya.
 Buat lain jawabannya (soal beserta jawabannya)
 RPP di perbaiki sesuai dgn kurikulum merdeka. (modul)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KHAJAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Validator Ahli Materi,

Peneliti,


 Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis
 NIP.199109282018011001

Umi Qoimatul Husna
 NIM. T20194070

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Permainan Ular Tangga
Sasaran : Muhammad Fauzi Setiawan, S.Pd
Peneliti : Umi Qoimatul Husna
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember

Petunjuk Penilaian :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar. Bapak akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut bapak di mohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan keyakinan bapak dengan memberikan tanda centang () pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian :

- 1 = Tidak sesuai
- 2 = Kurang sesuai
- 3 = Sesuai / Baik
- 4 = Sangat Sesuai / Sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


Instrumen Angket Validasi

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoprasian media permainan ular tangga sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik				✓
2.	Materi pada media ini sesuai dengan Komponen Inti (KI) DAN Komponen Dasar (KD)				✓
3.	Desain warna, background, dan gambar yang digunakan media menarik				✓
4.	Tampilan Media permainan ular tangga menarik				✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan buku siswa dan buku guru				✓
6.	Mendorong peserta didik untuk memahami dan bisa memberi contoh gaya				✓
7.	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik				✓

Kolom Saran dan Perbaikan :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 05. Desember 2023
Validator Ahli Pembelajaran


Muhammad Fauzi Setiawan S.Pd

LEMBAR VALIDASI PENGGUNAAN

Nama Komponen : Media Permainan Ular Tangga
Sasaran : Siswa kelas IV
Peneliti : Umi Qoimatul Husna
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Interaktif Tentang Gaya di Sekitar Kita Kelas IV di SD NU 05 Hidayatul Murid Ampel Wuluhan Jember

Petunjuk Penilaian :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik kelas 4 sebagai pengguna media. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komenta akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut di mohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan keyakinan peserta didik dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Tidak sesuai

2 = Kurang sesuai

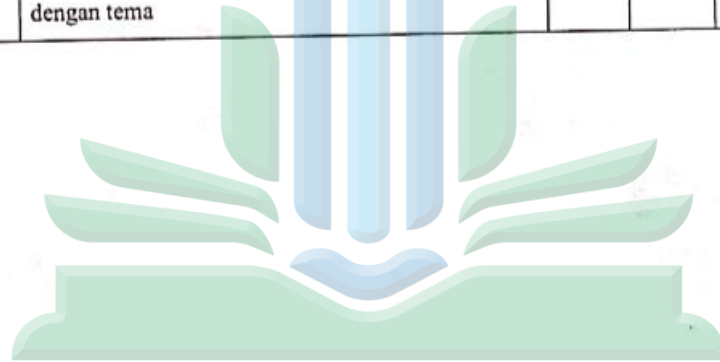
3 = Sesuai / Baik

4 = Sangat Sesuai / Sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen Angket Penggunaan

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoprasian media permainan ular tangga sangat mudah untuk diterapkan				✓
2.	Desain warna, background, dan gambar yang digunakan media menarik				✓
3.	Tampilan Media permainan ular tangga menarik				✓
4.	Media Permainan ular tangga mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar				✓
5.	Mendorong peserta didik untuk memahami dan bisa memberi contoh gaya				✓
6.	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik				✓
7.	Materi pada media permainan ular tangga sesuai dengan tema				✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SOAL EVALUASI MANDIRI

NAMA : Andi Kus W. S. H. R. Pratiyo
 KELAS : 9 SD
 NO. ABSEN : _____

70

11. Anak panah yang dilepaskan dari busurnya termasuk contoh gaya ...

- e. Gaya Magnet
 f. Gaya Gravitasi
 g. Gaya Gesek
 h. Gaya Pegas

12. Buah jatuh selalu ke bawah, hal itu menunjukkan adanya gaya ...

- e. Dorong
 f. Gravitasi
 g. Magnet
 h. Pegas

13. Dua kutub magnet yang sama jika didekatkan akan ...

- e. Saling menolak
 f. Saling mendekat
 g. Saling terkait
 h. Saling menempel

14. Semakin kasar permukaan benda maka gaya gesek yang dihasilkan semakin ...

- e. Kecil
 f. Besar
 g. Meluas
 h. Mengecil

15. Benda berikut yang memanfaatkan gaya gesek adalah ...

- e. Panah
 f. Ketapel
 g. Kompas
 h. Rem sepeda

16. Menutup pintu membutuhkan gaya yang berupa ...

- e. Dorongan
 f. Sentuhan
 g. Tarikan
 h. Lemparan

17. Gambar di bawah apabila diberi gaya bentuknya akan ...

- e. Tidak Berubah
 f. Seperti semula
 g. Tetap
 h. Berubah



18. Jika kamu menendang bola, maka bola akan ...

- e. Berubah bentuk
 f. Berubah warna
 g. Bergerak kearah tertentu
 h. Diam

19. Contoh gaya yang dapat menyebabkan perubahan bentuk benda adalah ...

- e. Kaleng yang dipukul
 f. Tanah liat yang dibuat gerabah
 g. Bola yang ditendang
 h. Balon yang ditiup

20. Pada saat kita menimba air, maka gaya yang kita berikan berbentuk ...

- e. Dorongan
 f. Pegas
 g. Tarikan
 h. Tolakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

SOAL EVALUASI MANDIRI

NAMA : Ana Nur Naulia Dina
 KELAS : IV (empat)
 NO. ABSEN : 2 (dua)

go

11. Anak panah yang dilepaskan dari busurnya termasuk contoh gaya ...
 e. Gaya Magnet
 f. Gaya Gravitasi
 g. Gaya Gesek
 h. Gaya Pegas
12. Buah jatuh selalu ke bawah, hal itu menunjukkan adanya gaya ...
 e. Dorong
 f. Gravitasi
 g. Magnet
 h. Pegas
13. Dua kutub magnet yang sama jika didekatkan akan ...
 a. Saling menolak
 f. Saling mendekat
 g. Saling terkait
 h. Saling menempel
14. Semakin kasar permukaan benda maka gaya gesek yang dihasilkan semakin ...
 e. Kecil
 f. Besar
 g. Meluas
 h. Mengecil
15. Benda berikut yang memanfaatkan gaya gesek adalah ...
 e. Panah
 f. Ketapel
 g. Kompas
 h. Rem sepeda
16. Menutup pintu membutuhkan gaya yang berupa ...
 a. Dorongan
 f. Sentuhan
 g. Tarikan
 h. Lemparan
17. Gambar di bawah apabila diberi gaya bentuknya akan ...
 e. Tidak Berubah
 f. Seperti semula
 g. Tetap
 h. Berubah
18. Jika kamu menendang bola, maka bola akan ...
 e. Berubah bentuk
 f. Berubah warna
 g. Bergerak ke arah tertentu
 h. Diam
19. Contoh gaya yang dapat menyebabkan perubahan bentuk benda adalah ...
 a. Kaleng yang dipukul
 f. Tanah liat yang dibuat gerabah
 g. Bola yang ditendang
 h. Balon yang ditiup
20. Pada saat kita menimba air, maka gaya yang kita berikan berbentuk ...
 e. Dorongan
 f. Pegas
 g. Tarikan
 h. Tolakan



UNIVERSITAS ISLAMIC CENTER
 KH. HAJI ACHMAD DDIIQ
 JEMBER

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) SD/MI KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Umi Qoimatul Husna
Instansi	: SDNU 05 Ampel Wuluhan Jember
Tahun Penyusunan	: 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas : 4 (empat)
BAB 6	: Gaya di Sekitar Kita
Topik	:
Alokasi Waktu	: 27 JP

B. KOMPETENSI AWAL :

- ❖ Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari
- ❖ Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Berkebinekaan global
- 3) Bergotong royong
- 4) Mandiri
- 5) Bernalar kritis, dan
- 6) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sumber belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis : Amalia Fikri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik.

- Pengenalan Tema : Buku guru bagian ide pengajaran dan lingkungan sekitar sekolah
- Lembar Informasi Gaya di Sekitar Kita
- Perlengkapan peserta didik : alat tulis
- Persiapan lokasi : area dalam kelas, pengaturan tempat duduk berkelompok
- Media *Permainan Ular Tangga Interaktif*

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam pembelajaran
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dalam mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran tatap muka

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari
2. Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ **Pengenalan tema** : Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktifitas sehari-hari. Dan memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ **Topik A : Pengaruh Gaya Terhadap Benda** meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar gaya dan

pengaruhnya terhadap benda. Dan memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

- ❖ **Proyek Belajar** : Meningkatkan kemampuan siswa dalam membantu sebuah produk dengan memanfaatkan sifat gaya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa itu gaya?
2. Apa pengaruh gaya terhadap benda?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru

Kegiatan Apersepsi

1. Di awal permulaan melakukan ice breaking
2. Setelah itu tanyakan kepada peserta didik tentang gerakan apa yang mereka lakukan di aktivitas tersebut. Jika melakukan adu panco mengapa ada yang menang dan ada yang kalah.
3. Pandu peserta didik untuk menggali bentuk gerakan dan aktivitas tersebut. Guru juga bisa menanyakan pengaruhnya terhadap benda, misal jika bermain bola, apa pengaruh tendangan terhadap gerakan bola.
4. Tanyakan kepada peserta didik mengenai kegiatan lainnya atau alat-alat yang serupa dengan aktivitas tadi. Ajak peserta didik untuk mengutarakan manfaat dari aktivitas atau alat tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
5. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang gaya dan pengaruhnya terhadap benda.
6. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Interaktif.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Bab Topik B pada buku Buku Peserta didik
2. Arahkan peserta didik untuk mempelajari lebih dalam mengenai gaya dengan cara membaca dan mempraktekannya.
3. Lalu guru menanyakan apa manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Peserta didik dipersilahkan untuk mulai bermain bersama melalui Media Permainan Ular Tangga Interaktif dengan cara berkelompok.
5. Selanjutnya peserta didik bermain dan belajar melalui Media Permainan Ular Tangga Interaktif
6. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai gaya
7. Selanjutnya kegiatan diskusi dengan kelompoknya, peserta didik di berikan lembar kerja peserta didik dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.
8. Dan terakhir untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik guru lanjut memberikan soal evaluasi mandiri kepada peserta didik.

E. REFLEKSI

(Untuk memandu peserta didik guru dapat memberikan beberapa pertanyaan)

1. Apa itu gaya? **Dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda**
2. Apa saja kegiatan sehari-hari yang menggunakan gaya? **Membuka dan menutup pintu, mencabut rumput,**

bersepeda, dsb.

3. Kapan gaya gesek terjadi? **Saat benda bersentuhan dengan benda lainnya**
4. Apa pengaruh gaya gesek pada suatu benda? **Semakin besar gesekannya, maka semakin sulit bergerak dan terasa lebih berat ketika di dorong.**
5. Bagaimana cara memperkecil atau memperbesar gaya gesek pada suatu benda? **Mengecilkan, memperbesar lebar benda yang bergesekan.**

Refleksi Guru

1. Apa yang sudah dipelajari pada materi hari ini?
2. Apakah ada yang ingin ditanyakan?
3. Bagaimana perasaannya setelah belajar bersama

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Rubrik Penilaian



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

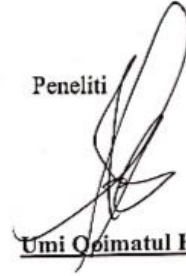
Jember, 22 November 2023

Mengetahui
Guru kelas 4,



Muhammad Fauzi Setiawan S.Pd

Peneliti



Umi Qoimatul Husna

Mengetahui
Kepala SDNU 05



A. Multazam Fahmi, S.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kriteria penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Hasil karya	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan dengan sangat baik	Produk cukup berfungsi sesuai dengan tujuan	Produk berfungsi sesuai dengan tujuan namun masih perlu perbaikan	Produk belum berfungsi sesuai tujuan
Kreativitas dan estika : 1. Memanfaatkan penggunaan bahan yang ada 2. Siswa membuat modifikasi atau pengembangan sendiri di luar arahan 3. Tampilan produk menarik, rapi, dan tersusun dengan baik	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan	Memenuhi 2 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 1 kriteria yang diharapkan	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan

Rubrik Penilaian Presentasi

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi : 1. Pembuka salam 2. Menjelaskan gambar	Memenuhi semua kriteria yang baik	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik	Seluruh kriteria tidak terpenuhi

SOAL EVALUASI MANDIRI

NAMA :

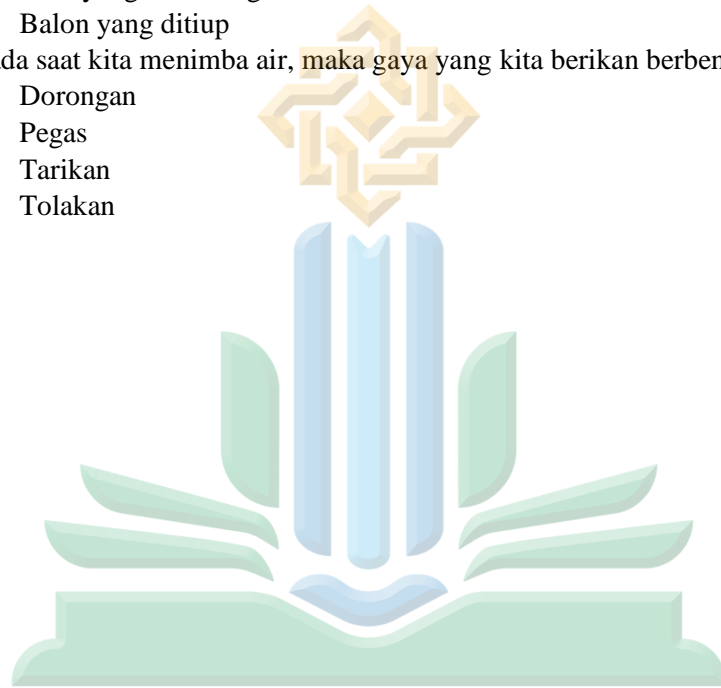
KELAS :

NO. ABSEN :

1. Anak panah yang dilepaskan dari busurnya termasuk contoh gaya ...
 - a. Gaya Magnet
 - b. Gaya Gravitasi
 - c. Gaya Gesek
 - d. Gaya Pegas
2. Buah jatuh selalu ke bawah, hal itu menunjukkan adanya gaya ...
 - a. Dorong
 - b. Gravitasi
 - c. Magnet
 - d. Pegas
3. Dua kutub magnet yang sama jika didekatkan akan ...
 - a. Saling menolak
 - b. Saling mendekat
 - c. Saling terkait
 - d. Saling menempel
4. Semakin kasar permukaan benda maka gaya gesek yang dihasilkan semakin ...
 - a. Kecil
 - b. Besar
 - c. Meluas
 - d. Mengecil
5. Benda berikut yang memanfaatkan gaya gesek adalah ...
 - a. Panah
 - b. Ketapel
 - c. Kompas
 - d. Rem sepeda
6. Menutup pintu membutuhkan gaya yang berupa ...
 - a. Dorongan
 - b. Sentuhan
 - c. Tarikan
 - d. Lemparan
7. Gambar di bawah apabila diberi gaya bentuknya akan ...
 - a. Tidak Berubah
 - b. Seperti semula
 - c. Tetap
 - d. Berubah



8. Jika kamu menendang bola, maka bola akan ...
 - a. Berubah bentuk
 - b. Berubah warna
 - c. Bergerak ke arah tertentu
 - d. Diam
9. Contoh gaya yang dapat menyebabkan perubahan bentuk benda adalah ...
 - a. Kaleng yang dipukul
 - b. Tanah liat yang dibuat gerabah
 - c. Bola yang ditendang
 - d. Balon yang ditiup
10. Pada saat kita menimba air, maka gaya yang kita berikan berbentuk ...
 - a. Dorongan
 - b. Pegas
 - c. Tarikan
 - d. Tolakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**DOKUMENTASI KEGIATAN SELAMA PENELITIAN
DI KELAS IV SD NU 05 HIDAYATUL MURID**



**Penyerahan Surat Izin Penelitian Sekaligus Wawancara
Kepada Kepala SD NU 05 Hidayatul Murid**



Observasi Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV



Proses Uji Coba Media Ular Tangga Interaktif



**Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas IV
Mengenai Penggunaan Media Ular Tangga Interaktif**



Wawancara Peserta Didik Mengenai Media Ular Tangga Interaktif

**BUKU PANDUAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA INTERAKTIF**



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, kesehatan, dan karunianya sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan buku panduan ini dengan judul Buku Panduan Media Pembelajaran Media Tangga Satuan Panjang Materi Kesetaraan Satuan Panjang. Buku panduan ini dibuat untuk melengkapi tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Media Tangga Satuan Panjang Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember" dengan tepat waktu.

Buku panduan ini akan menyajikan informasi kepada pembaca mengenai penjelasan tentang cara penggunaan media tangga satuan panjang dan memainkan permainan yang ada pada media tangga satuan panjang. Nantinya peserta didik akan memainkan permainan dan belajar mengasah pengetahuan dan keterampilan seperti dalam hal komunikasi dan menyelesaikan suatu permasalahan melalui latihan soal dalam sebuah permainan.

Penulis dapat menyelesaikan ini semua dengan baik tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang terkait dalam pembuatan buku panduan ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua, guru kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, keluarga, sahabat, serta teman teman yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dan perhatiannya. Penulis haturkan terimakasih kepada Ibu Nina Sutrisno, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran dan kritiknya.

Apabila dalam buku panduan ini masih terdapat kekurangan maka diharapkan kepada pembaca memberikan kritik dan saran untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga buku panduan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 20 April 2024
Mahasiswa UIN KHAS JEMBER

UMI QOIMATUL HUSNA
NIM. T20194070

Instansi : SDNU 05 Ampel Wuluhan Jember
 Tahun Penyusunan : 2023
 Jenjang Sekolah : SD
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
 Kelas : 4 (empat)
 BAB : Gaya di Sekitar Kita (BAB 3)
 Alokasi Waktu : 27 JP



KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari
2. Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Pengenalan tema : Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. Dan memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Topik A : Pengaruh Gaya Terhadap Benda meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar gaya dan pengaruhnya terhadap benda. Dan memahami konsep gaya gesek dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Proyek Belajar : Meningkatkan kemampuan siswa dalam membantu sebuah produk dengan memanfaatkan sifat gaya.

Kegiatan Inti

1. Mulailah dengan melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Bab Topik B pada buku Buku Peserta didik
2. Arahkan peserta didik untuk mempelajari lebih dalam mengenai gaya dengan cara membaca dan mempraktekkannya.
3. Lalu guru menanyakan apa manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari?
4. Peserta didik dipersilahkan untuk mulai bermain bersama melalui Media Permainan Ular Tangga Interaktif dengan cara berkelompok.
5. Selanjutnya peserta didik bermain dan belajar melalui Media Permainan Ular Tangga Interaktif
6. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai gaya
7. Selanjutnya kegiatan diskusi dengan kelompoknya, peserta didik di berikan lembar kerja peserta didik dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.
8. Dan terakhir untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik guru lanjut memberikan soal evaluasi mandiri kepada peserta didik.

Materi Gaya di Sekitar Kita

Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Saat Aga dan Dara mendorong dan menarik benda, mereka menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka.

Jenis-jenis gaya

1) Gaya otot

Gaya yang dihasilkan oleh kontraksi otot dalam tubuh disebut gaya otot. Sebagai contoh, saat kita menendang bola, tubuh kita menggunakan gaya otot untuk menggerakkan anggota tubuh, yang memungkinkan kita melakukan tindakan seperti mendorong kursi atau memanjat pohon.

2) Gaya gesek

Gaya gesek adalah kekuatan yang muncul saat dua permukaan benda bersentuhan satu sama lain. Sebagai contoh, saat melakukan pengereman pada sepeda motor, sistem pengereman akan menghasilkan gaya gesek karena terjadi kontak antara rem dan pelek.

3) Gaya magnet

Gaya yang timbul akibat adanya magnet disebut sebagai gaya magnet. Sebagai contoh, ketika sebatang magnet mendekatkan diri pada sekrup besi.

4) Gaya gravitasi

Gaya gravitasi terjadi karena adanya tarikan gravitasi bumi terhadap setiap objek di atas permukaannya, menyebabkan kita dapat berdiri tegak di daratan dan tidak melayang di udara



SPESIFIKASI PRODUK

Penciptaan materi ular tangga pada kegiatan pembelajaran IPA “Gaya Di Sekitar Kita” mempunyai keunikan dan mungkin berbeda dengan materi ular tangga lainnya. Spesifikasi teknis ular tangga sebagai media pembelajaran IPA adalah:

1. Produk yang dihasilkan adalah media permainan ular tangga interaktif
2. Media Permainan Ular Tangga Interaktif sebagai sarana pembelajaran IPAS diambil langsung dari materi pelajaran Kelas IV sesuai silabus yang berlaku saat ini.
3. Media Permainan Ular Tangga sebagai alternatif dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai topik.
4. Media interaktif permainan Ular Tangga membantu guru menyampaikan isi pelajaran dan membantu guru membuat materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa.
5. Media ini bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran di ruang kelas ataupun dalam proses pembelajaran pada waktu senggang di luar kelas.
6. Media Permainan Ular Tangga Interaktif menyajikan materi dalam format yang menarik agar siswa tetap tertarik dalam belajar.
7. Media Interaktif Ular Tangga, ditujukan untuk siswa khususnya siswa kelas IV SD NU 05 Hidayatul Ampel Wuluhan Jember.

Bagian-bagian media permainan ular tangga interaktif



Papan Ular Tangga

Dadu



Laci Mini

Untuk Menyimpan Kartu



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Prosedur Pembuatan Media Permainan Ular Tangga

Interaktif

Alat-alat

1. Gunting
2. Cutter
3. Lem

Bahan-bahan

1. Kertas A4
2. Plastik mika
3. Solatip
4. Gambar bertulisan (OPEN)
5. Amplop
5. Laci Mini
6. Printer
7. Percetakan Banner

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

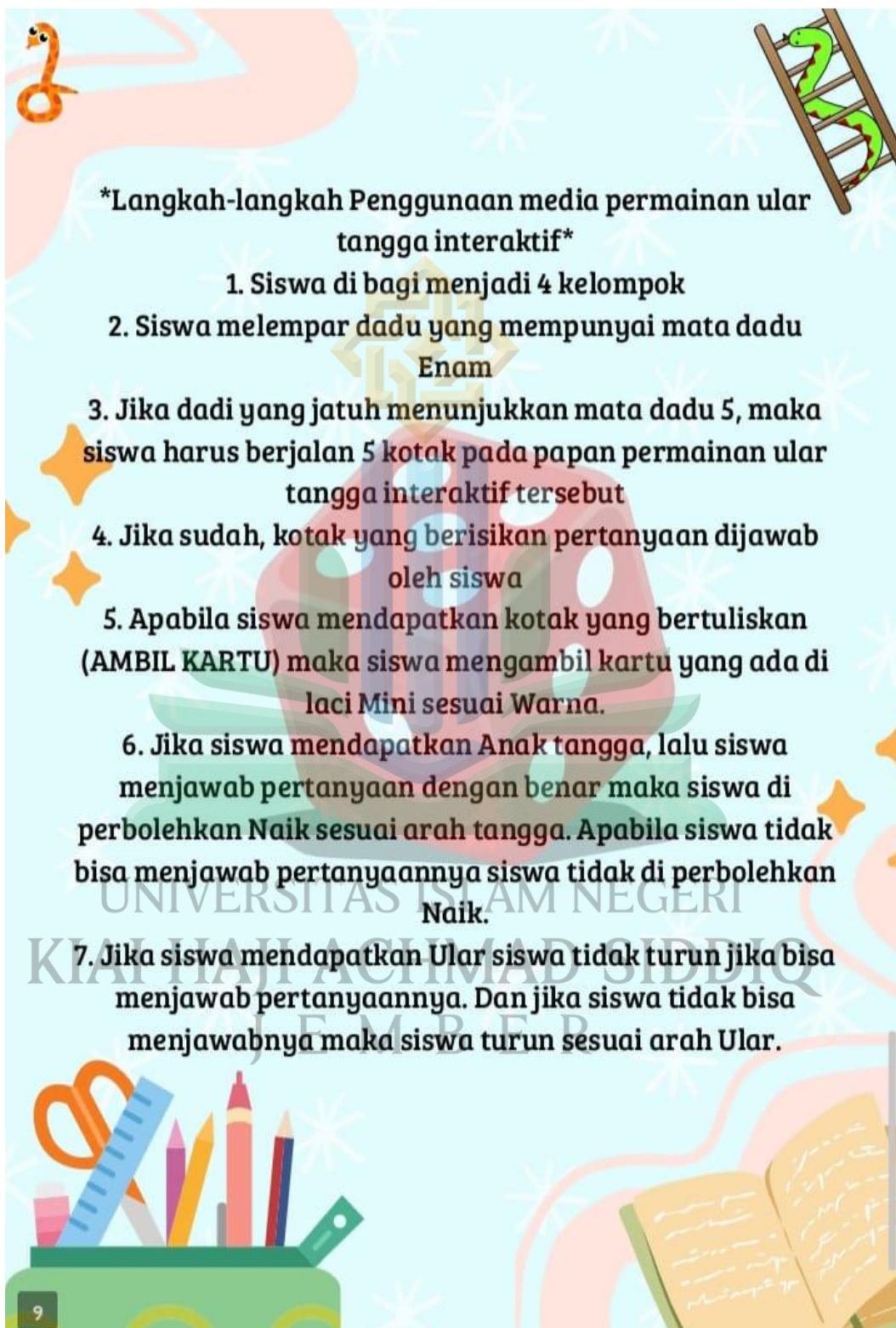




Langkah-langkah Pembuatan:

- a) Prosedur untuk membuat ular tangga dengan 30 kotak mulai dari garis Start hingga garis Finish, dan kemudian dicetak dengan ukuran 250 x 250.
- b) Ambil Kartu, kolom angka tanpa tulisan, ditutup dengan lapisan plastik Mika untuk membuat amplop lebih awet saat diinjak.
- c) Pada akhirnya, amplop akan dipenuhi dengan kartu pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti.
- d) Selain itu, menyiapkan Laci Mini untuk menempatkan Kartu Pertanyaan.
- e) Buat soal dan cetak dengan berbagai warna (merah, kuning, hijau, dan jingga) pada kertas 8x5.
- f) Kartu pertanyaan yang telah diprint, dibentuk, dan dilaminasi.
- g) Mata dadu yang terbuat dari kain flanel dan memiliki dakron berukuran





Langkah-langkah Penggunaan media permainan ular tangga interaktif

1. Siswa di bagi menjadi 4 kelompok
2. Siswa melempar dadu yang mempunyai mata dadu Enam
3. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga interaktif tersebut
4. Jika sudah, kotak yang berisikan pertanyaan dijawab oleh siswa
5. Apabila siswa mendapatkan kotak yang bertuliskan (AMBIL KARTU) maka siswa mengambil kartu yang ada di laci Mini sesuai Warna.
6. Jika siswa mendapatkan Anak tangga, lalu siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka siswa di perbolehkan Naik sesuai arah tangga. Apabila siswa tidak bisa menjawab pertanyaannya siswa tidak di perbolehkan Naik.
7. Jika siswa mendapatkan Ular siswa tidak turun jika bisa menjawab pertanyaannya. Dan jika siswa tidak bisa menjawabnya maka siswa turun sesuai arah Ular.

9

SOAL EVALUASI

1. Anak panah yang dilepaskan dari busurnya termasuk contoh gaya ..
 - a. Gaya Magnet
 - b. Gaya Gravitasi
 - c. Gaya Gesek
 - d. Gaya Pegas
2. Buah jatuh selalu ke bawah, hal itu menunjukkan adanya gaya ...
 - a. Dorong
 - b. Gravitasi
 - c. Magnet
 - d. Pegas
3. Dua kutub magnet yang sama jika didekatkan akan ...
 - a. Saling menolak
 - b. Saling mendekat
 - c. Saling terkait
 - d. Saling menempel
4. Semakin kasar permukaan benda maka gaya gesek yang dihasilkan semakin ...
 - a. Kecil
 - b. Besar
 - c. Meluas
 - d. Mengecil
5. Benda berikut yang memanfaatkan gaya gesek adalah ...
 - a. Panah
 - b. Ketapel
 - c. Kompas
 - d. Rem sepeda
6. Menutup pintu membutuhkan gaya yang berupa ...
 - a. Dorongan
 - b. Sentuhan
 - c. Tarikan
 - d. Lemparan
7. Gambar di samping apabila diberi gaya bentuknya akan ...
 - a. Tidak Berubah
 - b. Seperti semula
 - c. Tetap
 - d. Berubah
8. Jika kamu menendang bola, maka bola akan ...
 - a. Berubah bentuk
 - b. Berubah warna
 - c. Bergerak kearah tertentu
 - d. Diam
9. Contoh gaya yang dapat menyebabkan perubahan bentuk benda adalah ...
 - a. Kaleng yang dipukul
 - b. Tanah liat yang dibuat gerabah
 - c. Bola yang ditendang
 - d. Balon yang ditiup
10. Pada saat kita menimba air, maka gaya yang kita berikan berbentuk ...
 - a. Dorongan
 - b. Pegas
 - c. Tarikan
 - d. Tolakan





Kunci Jawaban

1. (d) Gaya Pegas
2. (b) Gaya Gravitasi
3. (a) Saling menolak
4. (b) Besar
5. (d) Rem sepeda
6. (a) Dorongan
7. (d) Berubah
8. (c) Bergerak kearah Tertentu
9. (b) Tanah liat yang dibuat gerabah
10. (c) Tarikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BIODATA PENULIS**Data diri**

Nama : Umi Qoimatu Husna
 NIM : T20194070
 Tempat/ Tanggal Lahir : Jember, 02 Maret 2001
 Alamat : Dsn. Sambiringik, RT.001/ RW.010 Desa Ampel
 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember
 Jurusan/ Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/ Tarbiyah
 dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 E-Mail : umiqoimatulhusna@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Muslimat NU 59
2. MIMA 39 Hidayatul Murid
3. SMP Ma'arif 08 Ampel
4. MA 03 Al-Ma'arif
5. UIN KH. Achmad Siddiq Jember