

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE LADDER*  
DALAM PEMBELAJARAN SIAGA MATERI DASAR  
KEPRAMUKAAN KELAS 3 SEKOLAH DASAR (SD)  
NAHDATUL ULAMA AT-TAQWA JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**Zufa Faiqotul Afridah**  
**NIM. 212101040017**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**MARET 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE LADDER*  
DALAM PEMBELAJARAN SIAGA MATERI DASAR  
KEPRAMUKAAN KELAS 3 SEKOLAH DASAR (SD)  
NAHDATUL ULAMA AT-TAQWA JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai 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

Oleh:

J E M B E R  
**Zufa Faiqotul Afridah**  
NIM. 212101040017

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MARET 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE LADDER*  
DALAM PEMBELAJARAN SIAGA MATERI DASAR  
KEPRAMUKAAN KELAS 3 SEKOLAH DASAR (SD)  
NAHDATUL ULAMA AT-TAQWA JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai 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:

**Zulfa Faiqotul Afridah**

NIM : 212101040017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Disetujui Pembimbing

J E M B E R

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE LADDER*  
DALAM PEMBELAJARAN SIAGA MATERI DASAR  
KEPRAMUKAAN KELAS 3 SEKOLAH DASAR (SD)  
NAHDATUL ULAMA AT-TAQWA 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 : Jum'at  
Tanggal : 21 Maret 2025

Ketua

Tim Penguji

Sekretaris

  
**Dr. Hartono, M.Pd.**  
NIP. 198609022015031001

  
**Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.**  
NIP. 19861002215031004

Anggota

1. **Dr. Lailatul Usriyah M.Pd.I.** (  )  
2. **M. Sholahuddin Amrulloh M.Pd.** (  )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

**Artinya :** wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan” (Qs. Al-Mujadilah [58]:11)<sup>1</sup>



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

---

\*Kementerian Agama Qur'an Lajnah Pentasihan Mushaf al-qur'an, (Gedung Bayt al-quran & museum istiqlal jalan raya taman mini Indonesia)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa Kesehatan, Ilmu pengetahuan dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman yang terang benderang yakni addinul islam. Dalam menulis skripsi ini saya tentunya membutuhkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, skripsi ini dipersembahkan oleh:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Arifin dan Ibu Widya Ningsih Sadiyhtutik, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan pengorbanan yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan sampai tahap ini. Semoga kedua orang tua saya selalu diberikan Kesehatan, umur yang Panjang dan juga kebarokahan rezeki, Amiin.
2. Adek kandung saya Fatur Junda Arifandi, yang memberikan semangat dan selalu yang membuat saya patokan motivasi untuk selalu semangat dalam menyelesaikan Pendidikan ini. Semoga adik saya selalu di berikan Kesehatan dan kelancaran dalam menempuh Pendidikan nya, Amiin.
3. Seluruh keluarga besar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu, yang telah memberikan saya semangat dan dukungan untuk menyelesaikan Pendidikan ini. Semoga mereka semua selalu di beri Kesehatan dan umur yang Panjang, Amiin.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa Kesehatan: ilmu pengetahuan dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang yakni addinul islam.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS JEMBER) dengan judul “Pengembangan Media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 sekolah dasar (sd) Nahdatul ulama Attaqwa Jember” .

Kelancaran dan kesuksesan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Tanpa bimbingan dan dukungan tersebut penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis sampaikan terimakasih yang tiada batasnya 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, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan Persetujuan Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengavaluasi 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 dan menerima judul skripsi ini.

5. Bapak Muhammad Junaidi, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan,serta memberi nasihat kepada penulis .
6. Bapak M.Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd., selaku Dosen ahli media yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan nya dalam menyelesaikan media ini.
8. Bapak Ahmad Safiudin, S.Pd.I, M.Pd., selaku Dosen ahli materi yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan nya untuk materi ini.
9. Semua dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu, kritik dan saran yang membangun sehingga penulis telah sampai tahap ini.
10. Bu Elina Fatmawati S.Pd., selaku kepala sekolah SD NU Attaqwa Jember dan bu Mar'rifatul Khoiroh S.Pd., selaku Pembina pramuka SD NU Attqwa Jember yang telah membantu penulis dalam proses penelitian ini.
11. Peserta didik kelas 3 SD NU Attaqwa Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian penulis ini.
12. Teman SEMA FTIK 2024-2025 yang mana senantiasa memberi dukungan, motivasi dan bantuan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada sahabat/I Silviana, Desi Fitiriani dan Agus Burhanudin terimakasih sudah siap sedia untuk di repotkan peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini,semoga segala proses nya mereka di beri kelancaran.
13. Teman almamater, PGMI kelas D2 yang mana telah memberi dukungan dan semangat penulis dalam penyusunan skripsi ini.

14. Teman terbaik penulis Lilik Dewi Candra Wulan, Siti Hajrotul Jannah, dan Ayu Nur Azizah Fitriane yang senantiasa memberi bantuan dan kebersamai penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Teman KKN posko 81 saudari Nur Azizah, Vina Rohmatul Ummah, Vina Arifatul Ilmi yang selalu senantiasa mendengarkan segala keluh kesah penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
16. Dan kepada seluruh teman teman penulis dan pihak yang bersangkutan yang tidak bisa penulis sebutkan satu satu yang sudah memberi dukungan dan bantuan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi penulisan, isi dan lain-lain. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk membenahi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua.

Jember, 20 Desember 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**Zulfa Faiqotul Afridah**  
**NIM.21210104001**  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



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

## ABSTRAK

**Zulfa Faiqotul Afridah, 2025** : *Pengembangan Media snake ladder dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 sekolah dasar (sd) Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember.*

**Kata Kunci** : kepramukaan, media *snake ladder*, pembelajaran siaga

Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan agar siswa dapat mengembangkan bakat minat dan juga nilai sikap disiplinnya siswa, terutama kegiatan ekstrakurikuler pramuka yang dilaksanakan di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember adalah termasuk ekstrakurikuler wajib gunanya untuk membentuk karakter dan pribadi kedisiplinan siswa. Akan tetapi di tingkat siaga terutama di kelas 3 minat peserta didik terhadap pramuka kurang dikarenakan penyampaian materi monoton tidak menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Rumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini yaitu : 1) Bagaimana pengembangan media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember? 2) Bagaimana kelayakan media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember?

Maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu : 1) Untuk mengetahui pengembangan media *snake ladder* dalam pembelajaran materi dasar kepramukaan pada siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember. 2) Untuk mengetahui kelayakan media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan pada siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember.

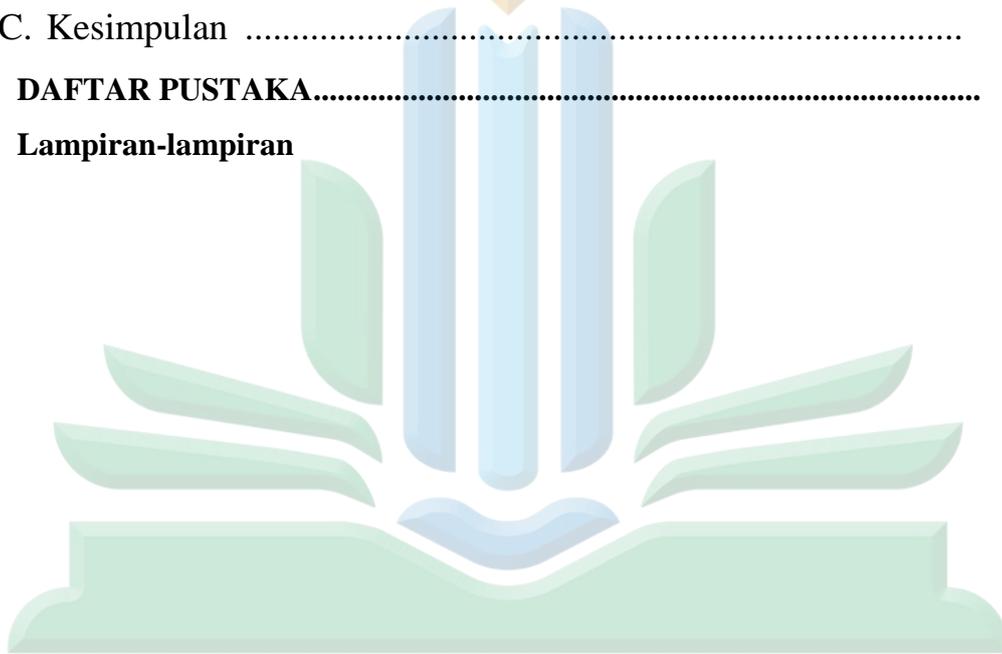
Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang biasa disebut dengan istilah R&D atau *Research and Development*. Model yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, pengisian angket, dan dokumentasi. Subjek uji coba yang dikumpulkan pada pengembangan ini ialah lembar angket validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran atau guru serta peserta didik di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember. Teknik analisis data yang diambil yakni data kualitatif dan data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert sebagai teknik analisis data.

Hasil pada penelitian yang telah dikembangkan yakni: 1) proses pengembangan media *snake ladder* ini adalah sebuah media yang terbuat dari sebuah papan kayu berukuran 134 cm x 134 cm yang di atasnya terdapat poster desain ular tangga dan media *snake ladder* ini dimainkan lengkap dengan pion-pionnya beserta dadunya dan dimainkan secara bergantian setiap kelompoknya. 2) Adapun kelayakan media *snake ladder* yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan, data ini dapat dibuktikan dengan hasil angket ahli media dengan hasil 92% dan hasil angket ahli materi 91%, serta hasil dari angket ahli pembelajaran 92% nilai ini dapat dikategorikan sangat layak. Lalu respon peserta didik berjumlah 20 siswa dengan memberikan angket setiap siswanya menunjukkan presentase 80,7% sehingga dapat dinyatakan media *snake ladder* ini layak dan mendapatkan respon yang baik

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan .....	12
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan .....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	14
G. Definisi Operasional .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>48</b>
A. Model Metode Penelitian dan Pengembangan .....	48
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	54
C. Uji Coba Produk .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN ...</b>	<b>70</b>
A. Profil Sekolah SD NU Attaqwwa Jember .....	70
B. Penyajian Data Uji Coba .....	73
C. Analisis Data .....	92

D. Revisi Produk.....	103
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>105</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	105
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	110
C. Kesimpulan .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>113</b>
<b>Lampiran-lampiran</b>	



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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	24
Tabel 3.1 Instrumen Ahli Materi.....	62
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Media .....	63
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Pembelajaran .....	64
Tabel 3.4 Instrumen Peserta Didik.....	66
Tabel 3.5 Penskoran Skala Likert .....	67
Tabel 3.6 presentase validasi berdasarkan skala like .....	68
Tabel 4.1 Data nama peserta didik.....	72
Tabel 4.2 Kerangka media snake ladder .....	78
Tabel 4.3 Validasi ahli media.....	84
Tabel 4.4 Validasi ahli materi.....	85
Tabel 4.5 Validasi ahli pembelajaran.....	87
Tabel 4.6 Hasil Validasi ahli media .....	93
Tabel 4.7 Hasil Validasi ahli materi .....	94
Tabel 4.8 Hasil Validasi ahli pembelajaran .....	96
Tabel 4.9 Hasil analissi respon peserta didik .....	97
Tabel 4.10 Hasil Validasi pretest dan post test .....	100
Tabel 4.11 Hasil presentase kelayakan .....	103
Tabel 4.12 Perbedaan media sebelum dan sesudah revisi.....	104

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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Snake Ladder.....	9
Gambar 2.1 Sepaket Media Snake Ladder.....	33
Gambar 2.2 contoh warna barung.....	42
Gambar 2.3 seragam pramuka putri.....	42
Gambar 2.4 seragam pramuka putra.....	44
Gambar 2.5 Tingkatan Pramuka Siaga.....	47
Gambar 3.1 Tahap model 4d.....	50
Gambar 3.2 Tahap model plomp.....	51
Gambar 3.3 gambar model brog and gall.....	52
Gambar 3.4 Model Addie.....	53
Gambar 4.1 Media Snake Ladder.....	80
Gambar 4.2 Papan Snake Ladder.....	80
Gambar 4.3 pion-pion Snake Ladder.....	80
Gambar 4.4 Dadu Snake Ladder.....	80
Gambar 4.5 Kartu Pertanyaan.....	81
Gambar 4.6 Kegiatan Pendahuluan.....	89
Gambar 4.7 Kegiatan Inti Pembelajaran.....	90
Gambar 4.8 Praktek Media Snake Ladder.....	90

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember adalah sebuah institusi pendidikan SD swasta yang berlokasi di Jln. Masjid At-Taqwa No. 29 Karang Anyar Balung Lor, Kecamatan Balung, Kabupaten Jember. SD swasta ini merupakan suatu lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Kemendikbud yang berperan sebagai penyelenggara pendidikan Dasar untuk setiap orang yang berada di sekitar sekolah tersebut.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan mendasar yang harus dimiliki setiap manusia agar dapat menjadi generasi yang berpendidikan dan produktif. Siapa pun yang menempuh pendidikan akan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan bangsa dan menjadikan negara ini lebih sejahtera. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional, ayat 1 menyatakan:<sup>2</sup>

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Bagi kehidupan manusia, pendidikan berperan penting dalam pencapaian cita-cita untuk mewujudkan kehidupan yang baik. Pendidikan juga penting untuk suatu Negara. Apabila Negara itu maju, pasti pendidikan warga

---

<sup>2</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 2 ayat 1.

Negaranya maju dan berkarakter. Sejalan dengan hal tersebut, pasal 3 Undang-Undang tersebut menjelaskan bahwa:

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan keterampilan manusia Bangsa dalam rangka meningkatkan mutu hidupnya. Tujuannya adalah meningkatkan potensi peserta didik agar mereka dapat berperilaku baik dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta menjadi manusia yang mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan menjadi bagian dari masyarakat yang demokratis dan berkemauan keras.”<sup>3</sup>

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu terbentuknya karakter siswa perlu adanya perbaikan-perbaikan dan inovasi baru dalam sebuah pembelajaran baik dari segi penggunaan strategi pembelajarannya sampai dengan penggunaan buku dan bahan ajar dalam pembelajaran. Yang berperan penting dalam terwujudnya tujuan pendidikan nasional ini adalah guru. Seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang dan mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakannya di kelas.<sup>4</sup>

Beberapa media massa sering memaparkan berita-berita tentang perilaku menyimpang yang dilakukan oleh siswa, misalnya perkelahian atau tawuran, membolos dari sekolah, merusak fasilitas belajar dan permasalahan lainnya. Diperlukan perhatian khusus baik dari orang tua, guru, dan sekolah kepada para siswa agar dapat menghilangkan perilaku-perilaku menyimpang tersebut ke kegiatan-kegiatan yang bersifat positif.

Sekolah merupakan sarana yang menyediakan tempat terbaik bagi

---

<sup>3</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 ayat 1.

<sup>4</sup> Aulia dan Lilatul Usriyah, “Implementasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah Menurut Abdul Majid Dian Andayani,” *Akselaras: Jurnal Pendidikan Guru MI* Vol.1, no. 1 (2020): 54.

generasi muda penerus bangsa untuk menjadi lebih baik lagi dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan di Sekolah khususnya dalam esktakulikuler pramuka diantaranya: 1)Keimanan kepada tuhan yang maha esa, 2) Ketakwaan kepada tuhan yang maha esa 3) Kecintaan alam, 4) kecintaan kepada sesama manusia, 5) Kecintaan kepada tanah air indonesia, 6)Kecintaan kepada bangsa indonesia,7) Kedisiplinan, 8)Keberanian, 9) Kesetiaan, 10) Tolong Menolong Betanggung Jawab, 11) Dapat Dipercaya, 12) Jernih dalam berpikir, 13) Jernih dalam berkata, 14) Jernih dalam berbuat, 15) Hermat, 16) Cermat, 17) Bersahaja,18) Rjin, 19) Terampil. Dalam pelaksanaanya di Sekolah penanaman nilai-nilai karakter dapat dilaksanakan secara terpadu melalui pembelajaran di kelas, maupun melalui kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah.<sup>5</sup>

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar kelas dengan tujuan memberikan siswa landasan ilmu pengetahuan dan membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis.<sup>6</sup>Kegiatan ekstrakurikuler adalah layanan kegiatan di luar jam pelajaran yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah yang bertujuan untuk memperdalam dan memperkaya pengetahuan peserta didik, mengenal hubungan antar berbagai pelajaran, dan menyalurkan bakat minat.<sup>7</sup>

Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan agar siswa dapat

---

<sup>5</sup> Kepala Biro Hukum dan Organisasi, Permendikbud Nomor 63 tahun 2014.pdf-JDIH Kemdikbud

<sup>6</sup> Nurhayati, Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Di TK Islam Plus Mutiara Bangunan, n.d.(Skripsi\_)

<sup>7</sup> Setiawan H.R, "Manajemen Peserta Didik," 2021.

mengembangkan bakatnya dalam rangka mengetahui hubungan berbagai pelajaran dan menumbuhkan nilai dan sikap siswa. Kegiatan ekstrakurikuler dapat membuat siswa menemukan dan mengembangkan potensi diri, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain, serta dapat memfasilitasi bakat, minat dan kreatifitas peserta didik.<sup>8</sup>

Penerapan kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya dapat mengembangkan bakat dan minat siswa ataupun mengembangkan nilai dan sikap dari minat dan bakat tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan nilai dan sikap Nasionalisme. Nilai dan sikap tersebut, diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Kegiatan ekstrakurikuler pramuka adalah proses pendidikan yang dilakukan di alam terbuka yang dapat membentuk kepribadian yang luhur, jiwa sosial, dan solidaritas kemanusiaan dan dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, terarah, dan praktis.<sup>9</sup> Ekstrakurikuler pramuka adalah kegiatan yang dilakukan untuk menumbuhkan rasa cinta alam, mandiri, teguh, serta disiplin melaksanakan dasadarma dan trisatya.<sup>10</sup>

Kegiatan ekstrakurikuler ini, menjadi kegiatan yang dapat mengembangkan sikap nilai nasionalisme karena dalam kegiatan tersebut berisi kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan negara Indonesia. hal tersebut, seperti: menyanyikan lagu kebangsaan, melakukan upacara bendera, melakukan permainan bela negara, dan memupuk rasa tolong menolong serta

---

<sup>8</sup> Setyawan, D, "Mengenalkan Alat Musik Tradisional Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Bambu Di SD Inpres Rutosoro", 2018.

<sup>9</sup> Muhaemin & Sumarna, "Pembinaan Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Kepribadian Siswa Di SMP Negeri 3 Karangtengah Cianjur", 2021.

<sup>10</sup> Wildani, M, "Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik Di SDN 06 Jambu Desa Beringin", n.d.

kerja sama dalam setiap aktivitasnya.<sup>11</sup>

Pramuka adalah singkatan dari Praja Muda Karana, yang artinya orang-orang berjiwa muda dan suka berkarya. Kepramukaan adalah kegiatan yang menarik dan mengandung pendidikan. Menurut Boden Powell sendiri kepramukaan dianggap kegiatan yang menantang dan mendidik untuk dilakukan. Gerakan pramuka adalah nama organisasi atau wadah pendidikan non formal sebagai tempat pramuka bernaung. Gerakan pramuka lahir pada tahun 1961. Dari ungkapan yang telah dipaparkan di depan kita lihat bahwa jumlah perkumpulan kepramukaan di Indonesia waktu itu sangat banyak. Jumlah itu tidak sepadan dengan jumlah seluruh anggota perkumpulan itu.

Pramuka merupakan sebutan bagi anggota gerakan pramuka, yang meliputi: pramuka siaga (7-11 tahun), pramuka penggalang (11-15 tahun), pramuka penegak (16-20 tahun), dan pramuka pandega (21-25 tahun). Kelompok anggota lain yaitu pembina pramuka, andalan pramuka, korp pelatih pramuka, pamong saka pramuka, staf kwartir dan majlis pembimbing.

Kepramukaan merupakan proses pendidikan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah dan praktis, dilakukan di alam terbuka dengan sasaran akhirnya adalah pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti ekstrakurikuler kepramukaan merupakan salah satu program sekolah yang tepat menurut peneliti untuk menanamkan karakter kepada siswa agar siswa

---

<sup>11</sup> Taubah, M & Chasanah, U., "Peranan Gerakan Pramuka Dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme Di Madrasah Ibtidaiyah," 2018.

berakhlak dan berbudi pekerti luhur.<sup>12</sup>

Hakikatnya pramuka dikelola oleh Gerakan Pramuka Seperti tertuang dalam Pasal 5 Keppres No. 24 Tahun 2009 menyatakan “Gerakan Pramuka mempunyai tugas pokok menyelenggarakan kepramukaan bagi kaum muda guna menumbuhkan tunas bangsa agar menjadi generasi yang lebih baik, bertanggung jawab, mampu membina dan mengisi kemerdekaan nasional serta membangun dunia yang lebih baik”.<sup>13</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka pasal 4, menyatakan bahwa “Gerakan pramuka bertujuan untuk membentuk setiap pramuka agar memiliki kepribadian yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kecakapan hidup untuk menjaga dan membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup”.<sup>14</sup> Melalui organisasi gerakan pramuka siswa dapat belajar untuk bersikap disiplin, mandiri, bertanggung jawab, dan terampil dalam kegiatan kepramukaan. Hal ini tertera di dalam isi Dasa Darma Pramuka.

Dasa Darma Pramuka merupakan sepuluh tuntunan tingkah laku bagi Pramuka Indonesia yang berisi ketentuan moral atau watak pramuka serta penjabaran Pancasila, supaya anggota dapat mengerti, menghayati, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Isi dan Dasadarma Pramuka

---

<sup>12</sup> Sekretaris AKBP, AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023.Pdf

<sup>13</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia “Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009” (n.d.).

<sup>14</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2010.

menurut Tim padu buku “Panduan Lengkap Gerakan Pramuka”, yaitu: 1) taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2) cinta alam dan kasih sayang sesama manusia; 3) patriot yang sopan dan kesatria; 4) patuh dan suka bermasyarakat; 5) rela menolong dan tabah; 6) rajin, terampil, dan gembira; 7) hemat, cermat, dan bersahaja; 8) disiplin, berani, dan setia; 9) bertanggung jawab dan dapat dipercaya; 10) suci dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan. Dengan mengamalkan kandungan<sup>15</sup> Dasa Darma pramuka tersebut diharapkan siswa mampu menanamkan karakter yang terdapat di dalamnya pada kehidupan sehari-hari.

Sekolah Dasar Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember adalah sebuah lembaga pendidikan swasta tingkat dasar yang berada di daerah balung jember dengan status swasta tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah tersebut mengapa begitu karena lembaga swasta menurut peneliti perlu dikembangkan. Dengan begitu peneliti langkah awal melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu kepada kepala sekolah SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti dengan kepala sekolah SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember bu Elina mengatakan di dalam proses pembelajaran di lembaga ini alhamdulillah tidak ada kendala dalam proses pembelajarannya di setiap mapel nya akan tetapi di ekstrakurikuler nya di pramuka minat nya mereka minim dan begitu juga hasil wawancara dengan guru pramuka SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember bu

---

<sup>15</sup> Sekretaris AKBP, AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023.Pdf .

Ma'rifatul mengatakan “dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler pramuka masih ada beberapa hambatan dan permasalahan, seperti: kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka, kurangnya sikap menghargai siswa kepada teman sebayanya, kurang disiplin saat latihan rutin ekstrakurikuler pramuka seperti halnya siswa masih datang terlambat dengan alasan yang kurang jelas dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka, masih terdapat siswa yang membuat gaduh saat kegiatan pramuka berlangsung seperti saat upacara pembukaan latihan rutin, kurangnya pemahaman siswa terhadap tri satya dan dasa dhrama pramuka, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, kurangnya motivasi belajar siswa, dan kurangnya alat atau media yang digunakan oleh Pembina pramuka untuk menyampaikan materi-materi pramuka”.<sup>16</sup>

Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran pramuka di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember, dengan hasil yang dapat disimpulkan oleh peneliti bahwasanya pembelajaran yang dilakukan oleh Pembina pramuka di sana hanya menggunakan metode ceramah saja dan yang terjadi respon peserta didik kurang mereka terlihat tidak nyaman di kelas dan pandangan nya selalu tertuju kearah lain sehingga apa yang di sampaikan Pembina di depan tidak dapat mereka resapin dan kelas sangat tidak kondusif karena mereka asik dengan sendirinya dan sesekali Pembina pramuka di sana mengajak pserta didik bermain akan tetapi bermain nya hanya semata mata game saja tanpa ada edukasi di dalam nya.

---

<sup>16</sup> “Observasi Dan Wawancara Guru Pramuka SD NU At-Taqwa Jember.,” n.d. 05 Juni 2024

Sesuai dengan penjelasan dan hasil observasi yang sudah di jelaskan di atas alasan peneliti menggunakan judul ini adalah untuk mengembangkan media terhadap pembelajaran pramuka karena peserta didik terkesan bosan selama melakukan ekstrakurikuler pramuka karena hanya materi tanpa adanya hal yang menarik di dalamnya maka dari itu peneliti menggunakan media snake ladder ini untuk di gunakan dalam pembelajaran siaga dasar kepramukaan kelas 3 di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa ini dan mengapa media *snake ladder* ini yang di pilih karena media *snake ladder* ini sebuah game yang seru dan akan menarik perhatian peserta didik dan permainann *snake ladder* ini dapat di kemas dalam sebuah edukasi jadi dalam media *snake ladder* ini peserta didik dapat bermain dan belajar sekaligus dan hasil observasi yang di katakana oleh bu elina bahwanya di kelas 3 dalam ekstrakurikuler pramuka ini mereka terkesan sangat bosan dan acuh terhadap materi yang di jelaskan oleh guru ini problem yang terjadi di kelas SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember akan tetapi di balik problem tersebut di lembaga ini ada keunikan sendiri yaitu siswa siswi sangat berprestasi tertuma dalam bidang pramuka dan dorongan dari wali murid nya sendiri sangat bagus jadi itu yang membuat saya yakin untuk meneliti di lembaga tersebut.<sup>17</sup>

Perbedaan media *snake ladder* ini dengan media sebelumnya adalah media *snake ladder* ini bukan hanya sekedar bermain game akan tetapi peserta didik nantinya sambil belajar juga karena di dalam game *snake ladder* ini terdapat nilai-nilai sku pramuka siaga jadi setiap peserta didik yang berhenti di

---

<sup>17</sup> “Observasi Pramuka SD NU At-Taqwa Jember.” n.d. 07 Juni 2024

angka berapa kemudian peserta didik mengambil kartu soal tersebut sesuai dengan warna yang ada di angka tersebut kemudian peserta didik membaca isi yang ada di kartu tersebut dan menjawab dan kemudian pendidik menjelaskan materi apa yang ada di dalam kartu tersebut jadi keunikan dari *snake ladder* dalam pembelajaran siaga ini adalah peserta didik dapat belajar sambil bermain karena di dalamnya sudah terdapat nilai-nilai skus siaga.



**Gambar 1.1**

**Media *Snake Ladder***

Media *snake ladder* sendiri peneliti nanti akan melakukan uji coba langsung kepada siswa dengan sistem pembelajarannya sebelum itu peneliti sudah menyediakan 3 lembar papan *snake ladder* kemudian peneliti menjelaskan terlebih dahulu alur permainan nya seperti apa kemudian peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok setelah itu siswa bisa langsung memulai game *snake ladder* tersebut dan alur permainan nya seperti ini peserta didik

mengocok dadu dengan bergiliran kemudian berjalan sesuai dengan jumlah dadu yang muncul kemudian peserta didik mengambil kartu soal sesuai dengan warna yang di dapat kemudian peserta didik menjawab dan tugas guru dalam media ini menjelaskan materi yang ada di dalam soal setelah siswa menjawab soal tersebut dan juga di sediakan tanda penghargaan jika siswa bisa menjawab soal tersebut dan bisa sampai finis itu lah alur permaiann pada media *snake ladder* ini dan sesuai yang sudah di jelaskan peneliti diatas bahwa peneliti akan melakukan pengembangan media ini di lembaga sd nadhatul ulama at-taqwa jember untuk waktu nya nanti di lakukan pada waktu pembelajaran materi dasar kepramukaan .

Seorang pendidik harus memiliki banyak cara tertentu untuk memilih media pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa, agar siswa dapat memahami materi-materi yang akan disampaikan oleh pembina pramuka. Maka dalam hal ini pembina pramuka dituntut untuk dapat membuat media

pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan materi agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat monoton. Di dalam dunia pendidikan seorang pendidik menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sama halnya dengan Al-Qur'an yang dijadikan sebagai media dalam menjalankan kehidupan oleh umat islam, karena Al-Qur'an merupakan pedoman hidup bagi umat muslim.

Sebagaimana firman Allah yang terdapat dalam surah Yusuf ayat 2 yaitu:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: “ Sesungguhnya kami menurunkan berupa Al-Qur’an dengan bahasa Arab, agar kamu memahaminya”. ( Q.S. Yusuf:2).

Dari di jelaskan nya ayat tersebut maka peneliti menggunakan media untuk di jadikan alat sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami apa yang di sampaikan oleh seorang guru.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik, karena inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Dengan tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa peserta didik atau daya tingkat pola pikir peserta didik, pendidik akan mengalami kesulitan untuk mencapai kesuksesan.

Sebuah inovasi dari peneliti atau pihak lainnya dalam membekali dan memberikan sarana kepada para Pembina kegiatan ekstrakurikuler dalam menerapkan kegiatan ekstrakurikulernya. Dalam penelitian ini, penulis mencoba memperkenalkan sebuah pengembangan suatu alat peraga atau media mengajar untuk memberikan materi kepada siswa saat kegiatan ekstrakurikuler pramuka, yaitu media *snake ladder*. Media *Snake Ladder* adalah termasuk media yang dapat di gunakan dalam pembelajaran siaga karena di dalamnya telah disusun berdasarkan kurikulum SKU siaga yang berguna untuk membantu para Pembina siaga dalam menguji SKU siaga dan *snake ladder* sendiri adalah sebuah permainan papan india kuno yang saat ini di anggap sebagai permainan klasik di seluruh dunia.

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang terdapat pada latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan sebuah media dalam menyampaikan materi dasar kepramukaan. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Snake Ladder* dalam pembelajaran siaga Materi Dasar Kepramukaan Kelas 3 Sekolah Dasar (SD) Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember ”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimaa pengembangan media *Snake Ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember?
2. Bagaimana kelayakan media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepraamukaan siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui Pengembangan media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan pada siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember
2. Mengetahui Kelayakan media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan pada siswa kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember

#### **D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media *snake ladder* berupa:

1. Media *snake ladder* memuat materi dasar kepramukaan
2. Media *snake ladder* memuat beberapa komponen untuk menjalankannya terdiri dari alat-alat permainya , soal-soal kepramukaan dan kartu-kartu asesmen
3. Media *snake ladder* menghasilkan tampilan yang menarik siswa
4. Media *snake ladder* terbuat dari papan kayu berukuran 134 cm x 134 cm
5. Media *snake ladder* dapat membuat inovasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran materi dasar kepramukaan.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Proses pembelajaran, media sangat membantu terutama bagi siswa karena media dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar media juga dapat membuat siswa lebih memahami dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga jadi lebih menarik tidak monoton dengan hanya menggunakan buku ataupun mendengarkan ceramah dari guru. Dengan mengembangkan media yang kreatif dan menarik serta menyenangkan siswa akan lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *snake ladder* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi kepramukaan

b. Memotivasi lebih peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran kepramukaan

2. Bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dasar kepramukaan
- b. Inovasi dalam Metode Mengajar Pengembangan media mendorong guru untuk selalu berinovasi dalam metode pengajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.

3. Bagi sekolah

Membantu mengefektifkan proses pembelajaran, membantu evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

peneliti dapat memberikan evaluasi yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga media yang digunakan bisa terus diperbaiki dan dioptimalkan. Dan bagi peneliti juga menambah wawasan dan menambah kreatifitas dan inovasi.

5. Bagi UIN KHAS Jember

Meningkatkan peran mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan mendorong kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi penelitian dan pengembangan media *snake ladder* diantaranya

:

1. Menghasilkan sebuah produk media permainan yang semenarik dan sekreatifas mungkin sehingga sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran
2. Media *snake ladder* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi kepramukaan
3. Media *snake ladder* dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat aktif di dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media *snake ladder* di antara nya :

1. Keterbatasan waktu karena media *snake ladder* ini berbasis game jadi menghabiskan banyak waktu
2. Tidak Mendukung Pembelajaran Mandiri *Snake Ladder* lebih efektif jika digunakan dalam kelompok, sehingga kurang cocok untuk pembelajaran individu atau mandiri.

## G. Definisi Operasional

### 1. Media *snake ladder*

Salah satu alat pengajaran yang disebut Media Ular Tangga dirancang untuk mengadaptasi permainan ular tangga tradisional dengan konteks pendidikan. Permainan yang digunakan dalam media ini adalah permainan berangka kotak yang dihubungkan dengan tangga dan ular. Permainan ini pemain harus melempar dadu. Kemudian pemain memnaikan pion nya dengan jumlah angka yang muncul di dadu tersebut

jika berhenti di tangga berarti mereka naik tapi jika berhenti di luar maka mereka turun.

## 2. Kepramukaan

Dalam judul ini peneliti meneliti kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Kepramukaan merupakan gerakan pendidikan baru yang bertujuan untuk mentransformasikan karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan generasi muda

## 3. Pembelajaran siaga

Siaga adalah sebutan bagi anggota Pramuka yang berumur 7-10 tahun. Dalam pembelajaran siaga terdapat beberapa materi kepramukaan siaga diantaranya materi pramuka siaga yang didalamnya membahas tentang usia pramuka siaga, tingkatan pramuka siaga dan pakaian seragam pramuka siaga dan juga terdapat materi salam pramuka yang didalamnya membahas tentang pengertian, tujuan dan jenis-jenis salam pramuka.

Dengan demikian maka sesuai dengan definisi operasional yang di jelaskan di atas penelitian ini membahas tentang pengembangan media *snake ladder* pada pembelajaran pramuka siaga materi dasar kepramukaan pada kelas 3 di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember. Dengan materi yang akan di bahas yaitu pramuka siaga dan salam pramuka.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan beberapa penelitian sebelumnya yang mendalami mengenai media *Snake ladder* yang memiliki keterkaitan dengan judul penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Shofiyatul Munawwaroh (2023) dengan judul “pengembangan media kombinasi ular tangga pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 sd unggulan nurul huda plalangan kalisat jember”<sup>18</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media permainan ular tangga kombinasi pada pembelajaran Bahasa

Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember 2 dan untuk mengetahui kelayaan

pengembangan media permainan ular tangga kombinasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember.

Langkah awal pengembangan model analisis ADDIE yaitu di SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember, tahap observasi dimulai.

---

<sup>18</sup> Shofiyatul Munawwaroh, "Pengembangan Media Kombinasi Ular Tangga Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd Unggulan Nurul Huda Plalangankalisatjember," 2023.

Untuk menanyakan atau mengumpulkan rincian dari madrasah. Analisis karakteristik mahasiswa, kompetensi, dan materi mata kuliah menjadi fokus penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menganalisis karakteristik siswa pada kelas satu, khususnya melihat anak-anak pada kelas tersebut. Anak-anak kelas satu biasanya berusia antara tujuh dan delapan tahun. Dalam hal ini analisis materi digunakan untuk mengetahui bidang-bidang yang menjadi kendala siswa sehingga tercipta media pembelajaran yang diharapkan bisa memikat anak pada tahap membaca awal. Wawancara dan analisis peneliti menunjukkan bahwa media seperti kartu kata dan buku bacaan lancar telah digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk pembaca pemula.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa media gabungan media ular tangga tersebut cukup valid dan layak di gunakan dan di terapkan kepada siswa dalam pembelajaran bahasa indoesia.<sup>19</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran ular tangga persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini berbangroud materi bahasa Indonesia sedangkan peneliti menggunakan bangroud materi dasar kepramukaan perbeedaan lain juga terletak pada bahan media dan ukurannya penelitian ini menggunakan banner dengan ukuran 150 cm x 150

---

<sup>19</sup> Shofiyatul Munawwaroh, "Pengembangan Media Kombinasi Ular Tangga Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd Unggulan Nurul Huda Plalangankalisatjember," 2023.

cm sedangkan peneliti menggunakan bahan papan kayu dan berukuran 138 cm x 138 cm.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Thania Rahmawati (2023) dengan judul “ pengembangan media ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV B sekolah dasar islam saroja surabaya”<sup>20</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain produk yang berupa media Ular Tangga Pintar (UTAPI) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja dan juga untuk mengetahui kelayakan dari media Ular Tangga Pintar (UTAPI) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja.

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke madrasah yaitu SD Islam Saroja Surabaya untuk mencari atau mengetahui informasi

yang ada di lembaga madrasah. Hal-hal yang dianalisis dalam ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis kompetensi dan karakteristik dilakukan dengan cara

wawancara kepada guru kelas IV-B di SD Islam Saroja Surabaya sebagai subjek dalam penelitian ini. Sedangkan analisis materi digunakan untuk

memahami konsep-konsep materi yang dianggap sulit diingat oleh peserta didik untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran guna

---

<sup>20</sup> Thania Rahmawati, “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya” Jember 2023, 2023.

memperdalam pengetahuan peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengambil mata pelajaran IPA dengan materi energi sebagai mata pelajaran dalam pengembangan media permainan Ular Tangga Pintar (UTAPI).

Berdasarkan hasil penelitian ini hasilnya adalah media UTAPI ini mendapatkan respon positif peserta didik terhadap pembelajaran ipa kelas IV B Sekolah dasar islam saroja Surabaya.<sup>21</sup>

Persamaan Penelitian ini dengan yang di lakukan peneliti yaitu terdapat pada sistem pelaksanaannya menggunakan sistem pembgian kelompok pada saat media ular tangga di laksanakan persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini pembahasanya terkait materi ilmu pngetahuan alam sedang peneliti menggunakan pembahasan materi dasar kepramukaan perbedaan lain juga terletak pada bnetuk dan ukuran media ular tangga.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fanani (2022) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika pada materi gerak benda untuk siswa SMP/MTS KELAS VII”

Peneltian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media ular tangga fisika pada materi gerak benda untuk siswa SMP/MTs kelas VIII.

---

<sup>21</sup> Thania Rahmawati, “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya” Jember 2023, 2023.

Dan juga untuk mengetahui responss siswa terhadap media ular tangga fisika pada materi gerak benda untuk siswa SMP/MTs kelas VIII.

Tahapan yang dilakukan mulai dari analisis pendahuluan yang bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan memerlukan media pembelajaran ular tangga fisika. Kemudian melakukan analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui karakteristik siswa dari angket analisis kebutuhan siswa. Tahapan selanjutnya adalah tahapan pengembangan media pembelajaran berbentuk papan permainan ular tangga. Tahapan berikutnya yang merupakan tahap terakhir yaitu mengevaluasi media berbentuk papan permainan ular tangga melalui beberapa proses, yaitu validasi ahli, revisi dan uji coba media berbentuk papan permainan ular tangga sehingga dihasilkan media pembelajaran ular tangga fisika materi gerak benda untuk SMP/MTs kelas VIII yang valid. Media dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh Akbar, bahan ajar dikatakan valid ditentukan dari hasil validasi empiris dengan kriteria validitas.<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwasanya mediapembelajaran ular tangga ini sangat valid untk di kembangkan dan di gunakan bagi siswa dalam melakukan pembelajarran ipa.

Persamaan penelitian ini dengan yang di lakukan peneliti yaitu penggunaan media ular tangga dan persamaan lainya terletak pada metode

---

<sup>22</sup> Ahamad Fanani, Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Pada Materi Gerak Benda Untuk Siswa SMP/MTS KELAS VII” Jember, 2022.

penelitiannya yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti terletak pada subjek dari penelitiannya jika penelitian ini menggunakan subjek siswa smp sedangkan peneliti subjeknya siswa sd dan juga terletak pada materi yang diangkat penelitian ini membahas materi ilmu pengetahuan alam sedangkan peneliti menggunakan materi dasar kepramukaan.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Lidia, Silvester, Bella Ghina (2022) dengan judul “penerapan media tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan”<sup>23</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Dasar Kelas IVB sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, tes, angket dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan data bahwasanya media ular tangga ini efektif untuk diterapkan di sekolah dasar wilayah perbatasan

Persamaan dari penelitian ini dengan peneliti yaitu penggunaan media ular tangga. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti

---

<sup>23</sup> Winda Lidia, Silvester, Bella Ghani, “Penerapan Media Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan,” *Jurnal Wicida*, 2022.

terdapat pada metode peneliti nya yaitu penelitian ini menggunakan metode ptk dan kuantitaif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Marchel, Muhamad Idris, Kiki Arya Ningrum (2022) “Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sd negeri 138 palembang”<sup>24</sup>

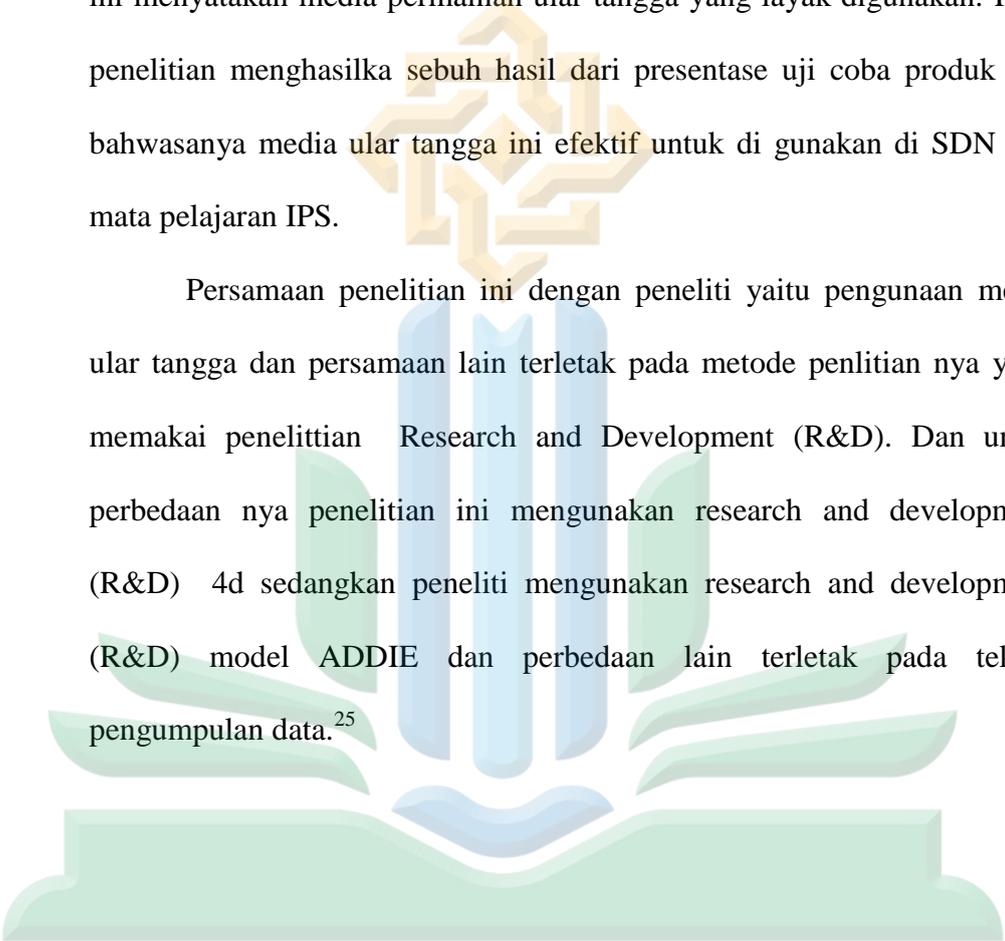
Masalah penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang yang valid dan praktis. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini Research and Development (R&D). Metode yang digunakan mengacu pada model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu define, design, development dan disseminate. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk memperoleh kevalidan dan kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan hasil kevalidan yang dilakukan oleh validator media, bahasa dan 2 validator materi diperoleh skor mencapai 80,3% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan dengan melakukan uji coba one to one memperoleh skor 81,5 % dan uji coba small group 82,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian

---

<sup>24</sup> Ririn Marcela, Muhamad Idris, kiki aryaningrum, ““Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sd Negeri 138 Palembang,”” *Journal on Teacher Education*, 2022.

ini menyatakan media permainan ular tangga yang layak digunakan. Pada penelitian menghasilkan sebuah hasil dari presentase uji coba produk nya bahwasanya media ular tangga ini efektif untuk di gunakan di SDN 138 mata pelajaran IPS.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu penggunaan media ular tangga dan persamaan lain terletak pada metode penlitian nya yaitu memakai penelittian Research and Development (R&D). Dan untuk perbedaannya penelitian ini menggunakan research and development (R&D) 4d sedangkan peneliti menggunakan research and development (R&D) model ADDIE dan perbedaan lain terletak pada teknik pengumpulan data.<sup>25</sup>



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

---

<sup>25</sup> Ririn marcela, muhamad idris, kiki aryaningrum, ““Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sd Negeri 138 Palembang,”” *Journal on Teacher Education*, 2022.

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul dan Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Shofiyatul Munawwaroh (2023) “pengembangan media kombinasi ular tangga pada pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 sd unggulan nurul huda plalangan kalisat jember”	Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa media gabungan media ular tangga tersebut cukup valid dan layak di gunakan dan di terapkan kepada siswa dalam pembelajaran bahasa indoesia	a. Peneliti sama-sama menggunakan media ular tangga b. Penggunaan metode penelitian Research and Development (R&D).	a. Menggunakan banground buah-buah b. Bahan dan ukuran media ular tangga
2.	Thania Rahmawati (2023) “pengembangan media ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV B sekolah dasar islam saroja Surabaya”	Berdasarkan hasil penelitian ini hasilnya adalah media UTAPI ini mendapatkan respon positif peserta didik terhadap pembelajaran ipa kelas IV B Seekolah dasar islam saroja Surabaya	a. Peneliti sama-sama mengembangk an media ular tangga b. Teknis pelaksanaan media ular tangga nya sama	a. Pemabahasan materi nya b. Ukuran dan bentuk media ular tangga
3.	Ahmad Fanani (2022) “Pengembangan media	Berdasarkan hasil penelitian ini bahwasanya mediapembelajaran	a. Peneliti sama-sama mengembangk an media ular	a. Tampilan <i>background</i> yang dgunakan

	pembelajaran ular tangga fisika pada materi gerak benda untuk siswa SMP/MTS KELAS VII”	ular tangga ini sangat valid untk di kembangkan dan di gunakan bagi siswa dalam melakukan pembelajaran ipa	tangga b. Peneliti sama-sama menggunakan research and development (R&D)	yaitu bertema gambar gerak benda b. Subjek penelitian siswa SMP c. Model penelitian menggunakan 4d
4.	Winda Lidia, Silvester, Bella Ghina (2022) “penerapan media tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan”	Penelitian ini menghasilkan data bahwasanya media ular tangga ini efektif untuk di terapkan di sekolah dasar wilaayah perbatasan	a. Peneliti sama-sama menggunakan media ular tangga	a. Penelitian ini menggunakan metode ptk
5.	Ririn Marcel, Muhamad Idris , Kiki aryaningrum “Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sd negeri 138 palembang”	Pada penelitian menghasilkan sebuah hasil dari presentase uji coba produk nya bahwasanya media ular tangga ini efektif untuk di gunakan di SDN 138 mata pelajaran IPS.	a. Peneliti sama-sama mengembangk an media ular tangga b. Menggunakan metode penelitian (R&D)	1) <i>Model pengembangan menggunakan 4D</i> 2) <i>Fokus pembahasanya a berbeda</i>

Dari tabel di atas dapat diketahui persamaan dan perbedaan dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya terhadap penelitian ini. Perbedaan yang ditemukan diantaranya yakni pada

penelitian yang pertama yang difokuskan pada peserta didik kelas satu mapel bahasa indonesia dengan menggunakan media ular tangga dengan bahan yang terbuat dari banner ini yang membuat beda dari penelitian peneliti. Penelitian yang kedua yang difokuskan pada peserta didik kelas empat dengan menggunakan media *snake ladder* dengan desain serta model media yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian yang ketiga, penelitian yang difokuskan pada peserta didik tingkat smp dengan media *snake ladder* yang desain serta penggunaan medianya berbeda dengan penelitian ini. Penelitian yang keempat, yakni difokuskan pada peserta didik di wilayah pelosok Palembang dengan menggunakan metode penelitian PTK. Pada penelitian yang kelima, yakni difokuskan pada peserta didik kelas 4 yang menggunakan metode R&D dengan model 4d sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan yang dilakukan

peneliti yakni pada penelitian yang pertama Peneliti sama-sama menggunakan media ular tangga dan Penggunaan metode penelitian Research and Development (R&D). Penelitian yang kedua Peneliti sama-sama mengembangkan media ular tangga dan Teknis pelaksanaan media ular tangga nya sama. Penelitian yang ketiga Peneliti sama-sama mengembangkan media ular tangga dan Peneliti sama-sama menggunakan research and development (R&D). penelitian yang keempat Peneliti sama-sama menggunakan media ular tangga. Pada penelitian yang kelima Peneliti

sama-sama mengembangkan media ular tangga dan Menggunakan metode penelitian (R&D)

## **B. Kajian Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian media pembelajaran**

Media pembelajaran mengacu pada segala jenis alat atau bahan yang digunakan dalam proses pengajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menerapkan bahan pelajaran. Media ini dapat berupa benda fisik, benda teknologi, atau gabungan keduanya yang dirancang untuk mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memudahkan pemahaman serta mempertahankan konsep dan gagasan dari pendidikan. Pemanfaatan media pendidikan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan merangsang, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif.<sup>26</sup>

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan kependekan dari kata “medium” yang secara harafiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Russell, media adalah suatu bentuk komunikasi yang bertindak sebagai mediator antara sumber dan penerima informasi. Menurut Gagne, media merupakan salah satu komponen dalam tubuh mahasiswa yang berpotensi menimbulkan

---

<sup>26</sup> Anugrah Dewi, *Media Pembelajaran Dan jenis-jenis Nya* (sumatra utara, 2023).

masalah. Literasi media semakin menurun. Alat untuk menggambar, memotret, atau menggambar elektronik untuk mengilustrasikan, mengilustrasikan, dan mengilustrasikan kembali informasi verbal atau visual. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai petunjuk atau sarana penyampaian informasi dari pengirim ke penerima.<sup>27</sup>

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Guru dapat dengan mudah menggunakan media grafis atau berbasis teks. Dalam RPP, guru memilih gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran online, menjelaskannya, kemudian mengoreksinya. Permainan berwarna dapat membantu memusatkan perhatian dan mempertinggi perhatian siswa terhadap pelajaran yang akan segera dipelajarinya. Hal ini berdampak positif terhadap pengembangan bahan ajar yang lebih tepat bagi siswa. Ada media pengajaran yang tradisional dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat disertai dengan berbagai media pembelajaran. Memanfaatkan lingkungan belajar medial.

Seorang guru yang baik dapat beradaptasi dengan berbagai situasi pembelajaran, mengidentifikasi strategi pengajaran yang berhasil dalam situasi yang menantang, dan membantu siswa mengembangkan iklim emosional yang sehat. Mungkin RPP atau materi pendidikan ini bisa membantu, karena membantu siswa

---

<sup>27</sup> Ninik Uswatun Fadila, *Media Pembelajaran* (denpasar, n.d.).

memahami dasar-dasar di luar kelas. Sifatnya yang abstrak sekaligus asing (metodel) memudahkan orang awam untuk memahaminya. Selama media atau bilal alat pendidikan digunakan dengan baik dan profesional maka proses pembelajaran akan berjalan efektif. Dalam pendidikan, alatl atau pengajaran medial Hal ini jelas diperlukan, mengingat sarana/altar pendidikan informal sudah luas dan luas mempunyai dampak buruk terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.berikut tujuan dari media pembelajaran: <sup>28</sup>

1. Menggunakan media pendidikan dalam proses belajar dan mengajar Medial Pembelajaran mempunyai kemampuan untuk memperjelas penjelasan siswa agar tidak terlalu bertele-tele.
2. Media pembelajaran dapat meringankan kerugian waktu, ruang, dan tenaga. Misalnya: Suatu benda yang besar dapat diumpamakan dengan benda sebenarnya, gambar, pemingkaiian film, film, atau model.
3. Pembelajaran dapat terlaksana dengan menggunakan media yang tepat dan beragam. sikap pasif kedidik anak. Dengan demikian, ketika pendidikan menggunakan lingkungan sebagai alat atau media belajar dalam proses pengajarannya, maka siswa akan lebih memahami materi yang dipelajarinya. Namun besar

---

<sup>28</sup> Aisyah Fadilah, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran"," *Journal of Student Research (JSR)*, 2023. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3263618&val=28647&title=Pengertian%20Media%20Tujuan%20Fungsi%20Manfaat%20dan%20Urgensi%20Media%20Pembelajaran>

kemungkinannya dengan menekankan peran alat atau media pembelajaran maka tujuan pendidikan akan tercapai secara efektif dan efisien. Perbedaan Dalam lingkungan belajar, lingkungan berfungsi sebagai media pengajaran. Mendorong orang lain dapat membantu siswa mempelajari hal-hal yang tidak terlalu sulit membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.

### c. Dampak Positif Media Pembelajaran

Adapun dampak positif pada media pembelajaran yakni sebagai berikut:

- 1 Penyampaian pembelajaran lebih baku
- 2 Pembelajaran lebih menarik
- 3 Pembelajaran lebih interaktif
- 4 Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5 Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6 Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun ketika diinginkan
- 7 Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat di tingkatkan.<sup>29</sup>

Dampak yang diberikan pada penggunaan media yaitu penyampaian pembelajaran lebih baku dan menarik serta dapat mempersingkat penjelasan sehingga meminimalisir waktu tetapi juga jelas dalam menerangkan pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas

---

<sup>29</sup> Sapriyah, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, No. 1 (2019): 45–56, n.d.

belajar dikarenakan pembelajaran dapat dilakukan dimanapun serta kapanpun.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

##### a) Media Cetak

Hal ini mencakup buku, majalah, leaflet, dan modul. Karena kemudahan akses dan penggunaannya sebagai panduan belajar mandiri, media cetak menjadi favorit. Media cetak, seperti buku, modul, dan poster, merupakan alat pembelajaran tradisional yang efektif untuk transfer informasi yang linier dan terstruktur. Keunggulan: Dapat diakses tanpa memerlukan koneksi internet atau perangkat digital, sangat bermanfaat untuk belajar mandiri, dan mudah digunakan kapan pun diperlukan.

##### b) Media Audio Dan Visual

Ini termasuk video instruksional, dokumenter, slide, dan audio buku. Media ini efektif dalam menjelaskan konsep melalui gambar dan narasi yang mencolok. Media tersebut meliputi sejarah lisan, video pendidikan, dan film yang menggambarkan proses atau gagasan secara aural dan visual. Poin Utama: Membantu dalam memahami konsep-konsep kompleks melalui demonstrasi visual dan penjelasan pendengaran; sangat berguna untuk pembelajaran bahasa dan materi yang memerlukan alat bantu visual. Keterbatasan: Membutuhkan pendekatan pemutar, yang mungkin

tidak efektif jika digunakan tanpa diskusi atau panduan yang terstruktur.<sup>30</sup>

c) Media Digital

*E-book*, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning merupakan contoh media digital yang memberikan kemudahan akses terhadap sumber belajar, di mana pun dan kapan pun sumber tersebut digunakan. Ini termasuk e-book, aplikasi pembelajaran, dan platform *e-learning* yang menawarkan konten interaktif dan multimedia. Keunggulan: Fleksibel, dapat diakses dari mana saja, memungkinkan penyesuaian pendidikan dan adaptasi terhadap gaya belajar individu. Akses ke perangkat digital dan konektivitas internet, serta tanda tangan digital pengguna diperlukan.

d) Media Interaktif

Permainan edukatif, simulasi virtual, dan metode pengajaran inovatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menantang bagi siswa. Permainan edukasi, simulasi, dan alat bantu pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar menarik dan interaktif. Meningkatkan motivasi dan sikap belajar dengan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi yang tenang. Keterbatasan

---

<sup>30</sup> Aziz ngashim, *Media Pembelajaran : Pengertian.Manffat Jenis-Jenis*”, n.d.

Mengembangkan materi interaktif berkualitas tinggi memerlukan lebih banyak waktu dan sumber daya.<sup>31</sup>

e) Alat Peraga

Model, diagram, dan perangkat eksperimen yang mendukung pembelajaran praktis dan eksperimental khususnya pada mata pelajaran IPA dan matematika. Model, diagram, dan alat pendidikan lainnya digunakan untuk mendemonstrasikan aplikasi praktis yang mendukung pendidikan sains, matematika, dan teknologi.

Keunggulan: Memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui demonstrasi faktual dan praktik diam.

Keterbatasan: Ruang, penyimpanan, dan investasi awal diperlukan untuk pembelian.<sup>32</sup>

## 2. Media Snake Ladder

### 1) Pengertian Media Snake Ladder

Salah satu alat yang dapat digunakan sebagai alat peraga dalam pendidikan ular tangga adalah permainan patty cake. Ada beberapa manfaat dari permainan ini, diantaranya adalah: membantu siswa memahami materi yang masih diajarkan, membuat siswa

<sup>31</sup> Aziz Ngashim, *Media Pembelajaran : Pengertian.Manffat Jenis-Jenis*”, n.d.

<sup>32</sup> Aziz ngashim, *Media Pembelajaran : Pengertian.Manffat Jenis-Jenis*”, n.d.

berpartisipasi aktif dalam pendidikannya, meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Dua orang atau lebih dapat memainkan permainan ular tangga, dengan menggunakan dadu. Lapangan bermain dibagi menjadi beberapa kotak-kotak kecil, dan dalam beberapa kotak terdapat tangga atau ular pembatas yang menghubungkan kotak-kotak tersebut.

Karena mekanisme permainan yang sederhana dan menarik dapat membuat siswa bersemangat memainkannya, ular tangga dapat dikembangkan menjadi alat pengajaran yang efektif. Berdasarkan kesimpulan tersebut, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media edukasi yang menarik dan interaktif bagi siswa. Tujuan dari upaya ini adalah untuk membuahkan hasil. Mainkan Ular Tangga sebagai media edukasi yang handal.<sup>33</sup>



**Gambar 2.1**

**Sepaket media *snake ladder***

---

<sup>33</sup> Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar N0-.1,year (2021)

## 2) Tujuan Media *Snake Ladder*

Tujuan *Snake Ladder* sebagai media pengajaran antara lain:

1. membantu siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan
2. melatih peserta didik untuk belajar dengan cara berkelompok
3. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajarannya sambil bermain
4. Meningkatkan keefektifan kelas
5. Meningkatkan motivasi belajar
6. membantu siswa dalam memahami nilai-nilai sosial, seperti harga diri, empati, berbagi, kerja sama tim, dan disiplin.

Permainan kartu klasik yang disebut ular tangga berasal dari India. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan papan kotak berjajar yang dilengkapi gambar tangga dan ular.

## 3) Kelebihan Dan Kekurangan Media *Snake Ladder*

### 1. Kelebihan Media *Snake Ladder*:

Adapun kelebihan dari media *snake ladder* yakni sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a) Terdapat teknik bermain ular tangga yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, mengarah pada aktivitas Ini

---

<sup>34</sup> Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* N0-1, year (2021)

mengasyikkan, jadi Anda bisa meningkatkan rentang perhatian siswa dalam belajar sambil aktif.

- b) Media *snake ladder* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa
- c) Ular tangga mampu menimbulkan suasana menyennagkan dalam pembelajaran
- d) Ular tangga mampu merangsang siswa dalam masalah sederhana
- e) Siswa dapat berperan langsung dalam pembelajaran

#### 2. **Kekurangan Media Snake Ladder:**

Adapun kekurangan dari media *snake ladder* yakni sebaagi berikut:

- a) Media pembelajaran ini memerlukan waktu yang banyak
- b) Kegaduhan muncul ketika siswa tidak memahami teknis permainan ular tangga<sup>35</sup>

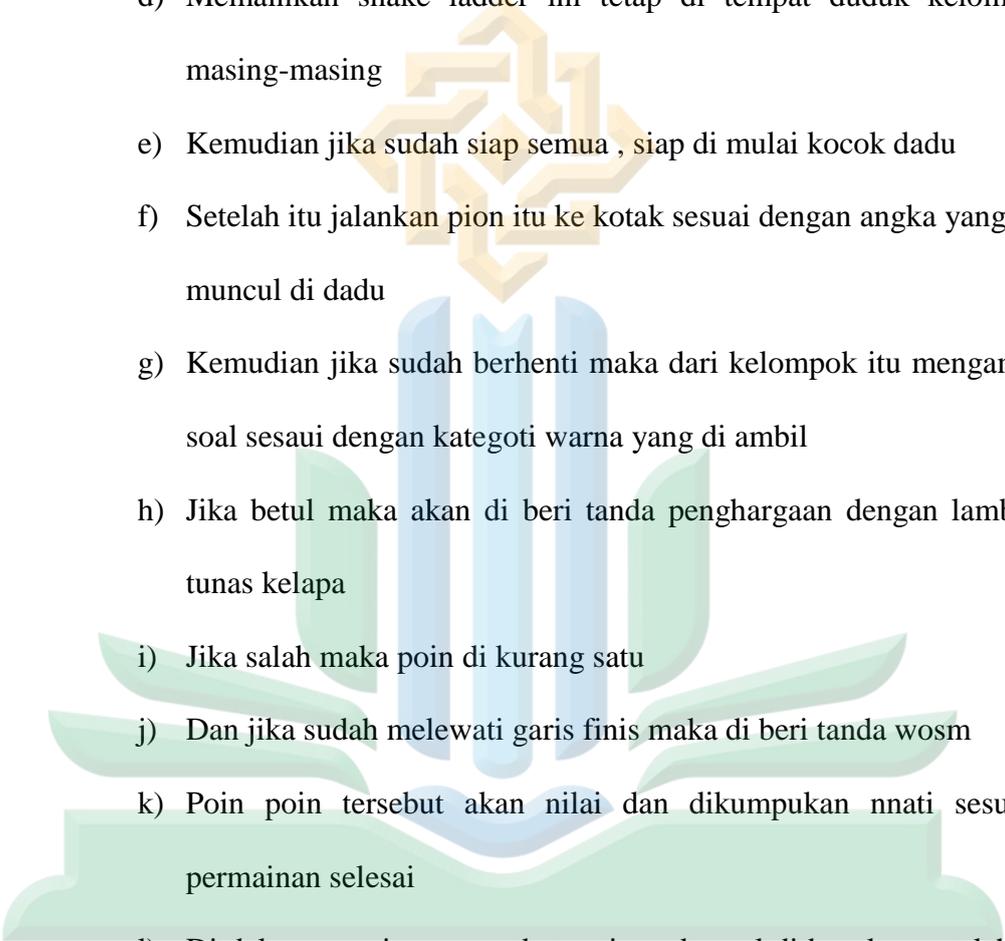
#### 4) **Teknik Alur Permainan Media Snake ladder**

Adapun teknik dari media *snake ladder* yakni sebaagi berikut:

- a) Siswa di bagi menjadi 3 kelompok
- b) Kemudian guru menjelaskan terlebih dahulu alur dalam permainan ular tangga
- c) Permainan di mulai dari kelompok pertama hingga terakhir begitu seterusnya hingga pembelajaran selesai

---

<sup>35</sup> Yumarlin MZ, "PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK KUIS MATA PELAJARAN SAINS SEKOLAH DASAR," 2013.

- 
- d) Memainkan snake ladder ini tetap di tempat duduk kelompok masing-masing
  - e) Kemudian jika sudah siap semua , siap di mulai kocok dadu
  - f) Setelah itu jalankan pion itu ke kotak sesuai dengan angka yang muncul di dadu
  - g) Kemudian jika sudah berhenti maka dari kelompok itu mengambil soal sesuai dengan kategori warna yang di ambil
  - h) Jika betul maka akan di beri tanda penghargaan dengan lambing tunas kelapa
  - i) Jika salah maka poin di kurang satu
  - j) Dan jika sudah melewati garis finis maka di beri tanda wosm
  - k) Poin poin tersebut akan nilai dan dikumpulkan nanti sesudah permainan selesai
  - l) Di dalam permianan tersebut setiap ada soal di bacakan setelah itu guru juga menjelaskan materi yang ada di dalam penjelasan tersebut

Penejelasan di atas adalah teknik permainan atau penggunaan media *snake ladder*. Jadi permainan ini tidak semata-mata permainan akan tetapi juga belajar materi di dalamnya media ini biasanya di sebut dengan game edukasi.

### **3. Kepramukaan**

#### **a) Pengertian dari Pramuka, kepramukaan , gerakan pramuka**

##### **1) Pengertian Pramuka**

Pramuka adalah singkatan dari Praja Muda Karana, yaitu organisasi pendidikan nonformal yang bertujuan untuk membentuk karakter, kepribadian, dan keterampilan generasi muda Indonesia melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan di alam terbuka. Pramuka Indonesia merupakan salah satu organisasi kosmopolitan tertua di dunia yang didirikan pada tanggal 14 Agustus 1961. Kegiatan Pramuka di Indonesia meliputi kegiatan belajar, mengajar, dan menulis yang berdasarkan Pancasila dan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Pramuka terbuka untuk semua lapisan masyarakat Indonesia tanpa memandang ras, agama, atau status sosial.

Pramuka merupakan sebutan bagi anggota Gerakan Pramuka yang meliputi, Pramuka Siaga, Pramuka Penggalang, Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega. Kelompok anggota lain yaitu

Pembina Pramuka, Andalan, Pelatih, Pamong Saka, Staff Kwartir dan Majelis pembimbing. Seorang Pramuka harus dilantik menjadi anggota Gerakan Pramuka dengan mengucapkan janji (Satya)

Pramuka.<sup>36</sup>

Pramuka menjadi Pendidikan non formal dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pada sekolah dasar terdapat dua urutan tingkatan pramuka berdasarkan usia yaitu:

---

<sup>36</sup> Agus dani, bagus setiayawan, *Buku Panduan Pramuka Penggalang* (yogyakarta, n.d.).

a) Pramuka Siaga

Pramuka Siaga merupakan angka terpenting dalam Pramuka Gerakan. Berdasarkan skala kepesertaannya, usia peserta berkisar antara 7 hingga 10 tahun. Mula, Bantu, dan Tatayang nantinya bisa dilanjutkan dengan mengisi Syaah Kecakapan Umum. Siaga memiliki 3 tingkatan.

b) Penggalang Pramuka

Pramuka Penggalang adalah tingkatan setelah pramuka siaga dan sebutan untuk peserta didik dalam Gerakan Pramuka yang berusia 11–15 tahun. Biasanya, pemuka penggalang di sekolah diperlukan dari kelas 4 sampai dengan 6, setelah itu di lanjut ketika peserta didik melanjutkan ke jenjang smp. Dalam Pramuka Penggalang terdapat tiga tingkatan yaitu Pramuka Ramu, Rakit dan Terap yang pencapaiannya harus dilakukan melalui pengujian Syarat Kecakapan Umum (SKU).

**2) Gerakan Pramuka**

Gerakan Pramuka adalah nama organisasi pendidikan informal yang mendukung kependuan pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia. Pramuka Gerakan merupakan organisasi kaum muda yang telah menyebar ke seluruh dunia, tidak hanya di Indonesia. Pendirinya berasal dari pramuka atau kependuan untuk meningkatkan karakteristik anak-anak dan

remaja, serta melatih mereka agar mau cakap dan mandiri saat mereka dewasa nanti.<sup>37</sup>

### 3) Kepramukaan

Kepramukaan adalah tempat di mana orang terpelajar pergi untuk merefleksikan pengalaman dan keyakinan masa lalunya sebelum menjalani kehidupan yang sesuai untuk komunitas, keluarga, dan komunitas.

Kepramukaan juga bisa di sebut proses pendidikan baik di dalam maupun di luar sekolah yang berupa kegiatan yang aman, sehat, menantang, dan praktis yang dilaksanakan dalam lingkungan yang aman. Hal ini didasarkan pada prinsip-prinsip kepramukaan dan metode-metodenya, yang dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menangani benda tajam dan mengurangi kemungkinan melakukan kesalahan.<sup>38</sup>

### 4) Fungsi Pramuka

Adapun fungsi kegiatan pramuka adalah sebagai berikut :

#### a) Kegiatan menarik untuk pemula

Penyempurnaan dan mengandung pendidikan adalah kegiatan menarik di sekitar. Oleh karena itu, permainan harus memiliki tujuan dan aturan; jadi, permainan tersebut tidak boleh terbatas pada permainan besar yang semata-mata untuk bersenang-

<sup>37</sup> Sekretariat AKBP, *AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023*, n.d.

<sup>38</sup> Sekretariat AKBP, *AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023*, n.d.

senang dan tidak melibatkan pendidikan formal apa pun. Ini dapat lebih tepat digambarkan sebagai aktivitas yang merangsang.

b) Pengabdian untuk orang lain.

Bagi orang dewasa kepramukaan bukan lagi permainan, tetapi suatu tugas memerlukan keihlasan, kerelaan, dan pengabdian. Orang dewasa ini mempunyai kewajiban secara sukarela membaktikan dirinya demi keberhasilannya mencapai kemajuan organisasi.

c) Bantuan untuk masyarakat umum dan organisasi

Kepramukaan merupakan alat bagi masyarakat umum untuk memenuhi kebutuhan masyarakat umum dan alat bagi organisasi untuk mencapai tujuannya. Dengan demikian, senam pramuka diberikan sebagai latihan rutin pada pramuka khusus ini, bukan sebagai sarana latihan.<sup>39</sup>

**b) Materi Dasar Kepramukaan**

Didalam materi dasar kepramukaan ada beberapa materi pembahasan diantaranya, sejarah pramuka dunia, sejarah pramuka Indonesia, kode kehormatan pramuka, lambang gerakan pramuka dan masih banyak materi pramuka yang lain. Namun peneliti hanya memfokuskan pada salah satu materi kepramukaan saja yaitu sejarah dan pramuka siaga.

**a) Salam Pramuka**

---

<sup>39</sup> Sekretariat AKBP, *AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023*, n.d.

Salam Pramuka adalah perwujudan dari penghargaan seseorang Pramuka kepada Pramuka lainnya. Biasanya salam pramuka diberikan dengan memberikan hormat sambil meneriakkan "Salam pramuka!" yang diberi salam akan menjawab dengan meneriakkan "Salam!" sambil menghormat juga.

Fungsi Salam Pramuka Salam untuk melahirkan disiplin, tata tertib yang mewujudkan suatu ikatan jiwa yang kuat ke dalam maupun ke luar, yang hanya dapat dicapai dengan adanya saling menyampaikan penghormatan yang dilakukan secara tertib, sempurna dan penuh keikhlasan.

Macam - macam salam pramuka digolongkan menjadi 3 macam yaitu :

1. Salam Biasa Yaitu salam yang diberikan kepada sesama anggota Pramuka. Siapa yang melihat dulu dialah yang harus

memberi salam terlebih dahulu tanpa aba-aba, tidak pandang pangkat, tua maupun muda. Salam tersebut dapat diberikan sambil berjalan, sedang duduk, naik sepeda ataupun kendaraan.

Jadi tidak harus berdiri.

2. Salam Hormat Yaitu salam yang diberikan kepada seseorang atau sesuatu yang kedudukannya lebih tinggi. Untuk salam hormat diberikan kepada bendera kebangsaan ketika dikibarkan atau di turunkan dalam suatu upacara dan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya

3. Salam Janji Cara Memberikan Salam Pramuka Yaitu salam yang dilakukan ketika ada anggota Pramuka yang sedang dilantik. Pemberian salam pramuka dilakukan ketika dilakukan pengucapan janji yaitu Tri Satya atau Dwi Satya. Salam janji juga diberikan pada saat pengucapan janji Trisatya dalam acara Ulang Janji.<sup>40</sup>

**b) Pramuka Siaga**

Siaga merupakan syarat bagi anggota Pramuka yang berusia di atas tujuh hingga sepuluh tahun. Batu kecil dalam Pramuka Siaga disebut Barung, dan batu kecil dari beberapa barung disebut Perindukan. Setiap barung dihuni oleh lima sampai sepuluh orang Pramuka Siaga, dan dipimpin oleh seorang Pemimpin Barung yang dipilih oleh anggota barung tersebut.

Masing-masing Pemimpin Barung ini kemudian akan memilih satu orang untuk menjadi Pemimpin Barung Utama atau disebut Sulung. Sebuah Perindukan terdiri dari beberapa Barung yang akan didorong oleh Sulung.<sup>41</sup>

<sup>40</sup> Alamendah, "Salam Pramuka : Arti,Macam,Pengunaan," n.d.

<sup>41</sup> Sekretariat AKBP, *AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023*, n.d.



Gambar 2.2

Contoh gambar warna barung

a) **Seragam Pramuka Siaga**

- **Pakaian seragam pramuka siaga putri**



Gambar 2.3

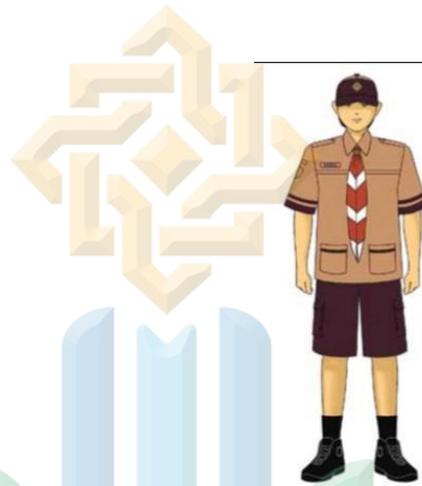
Contoh gambar baju pramuka putri

Pada dasarnya pakaian seragam pramuka siaga putri juga memadukan warna coklat muda dan tua. Penjelasan<sup>42</sup>

<sup>42</sup> Sekretariat AKBP, *AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023*, n.d.

1. Untuk pramuka siaga putri mengenakan topi berwarna coklat tua dengan bagian tanda tutup kepala diarahkan ke depan. Ukuran lebar lidah topi di bagian depannya sekitar lima sentimeter dan berwarna coklat tua. Bentuknya topi joki dengan lima potongan.
2. Baju seragam pramuka siaga putri berwarna coklat muda dan lengannya pendek. Pada bagian samping kanan dan kiri baju diberikan belahan. Bajunya diberikan dua saku tempel di bagian depan kanan dan kiri. Bajunya dipakai di luar rok.
3. Rok atau bawahannya berwarna coklat tua dan bentuknya kulot. Panjangnya sekitar lima sentimeter di bawah lutut.
4. Untuk setangan leher (kain yang dikenakan di bawah kerah baju) berwarna merah dan putih. Bentuknya segitiga sama kaki dan digunakan bersamaan dengan cincin atau ring pada bagian setangan lehernya.
5. Kaos kakinya berwarna hitam dan panjangnya sampai ke betis.
6. Sepatunya mengenakan model tertutup, berwarna hitam dengan tumit rendah.
7. Untuk tanda topi sebagai tanda pengenal diletakkan di bagian depan dan tengah.
8. Papan nama anggota Gerakan Pramuka diletakkan di bagian depan kanan

#### **Pakaian Seragam Pramuka siaga putra**

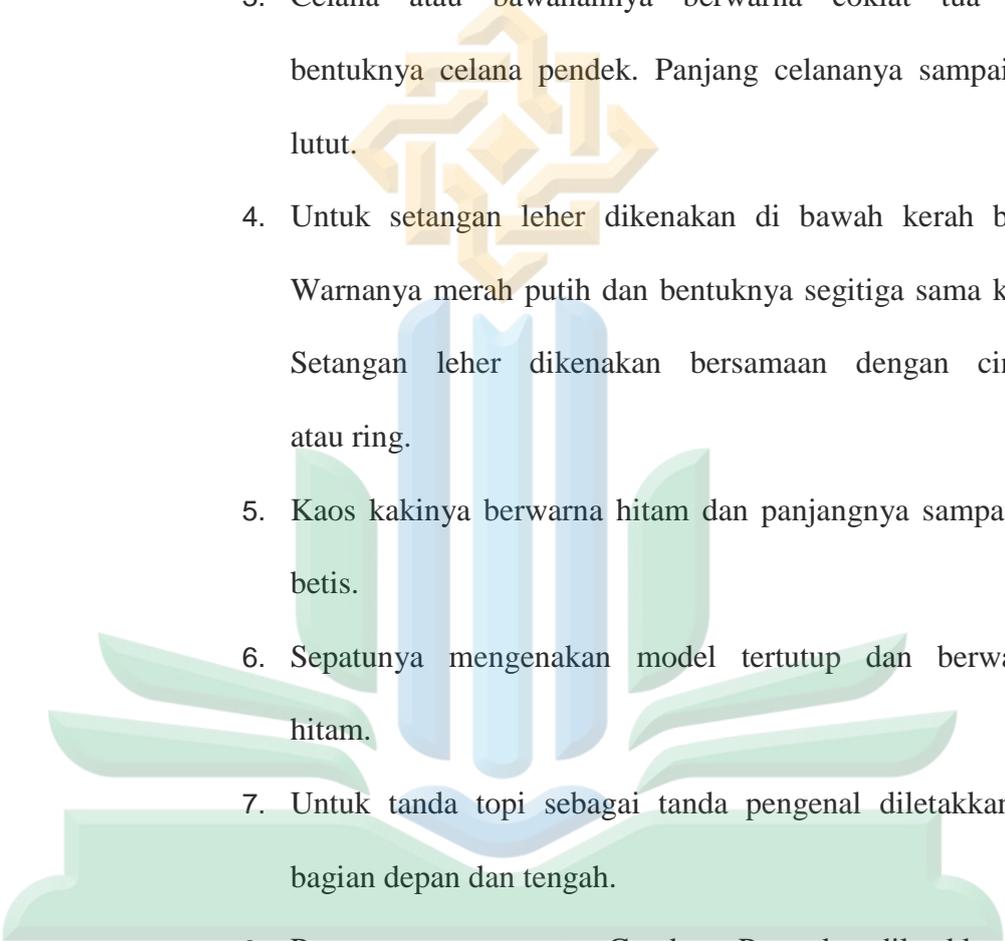


gambar 2.4

contoh gambar baju pramuka putra

Sama seperti pakaian seragam pramuka siaga putri, untuk seragam putra juga memadukan warna coklat muda dan tua. Penjelasannya:

1. Untuk pramuka siaga putra mengenakan topi berwarna coklat tua dengan bagian tanda tutup kepala diarahkan ke depan. Bentuknya topi joki dengan lima potongan. Pada tiap potongannya diberikan bisban warna coklat selebar 0,75 sentimeter. Ukuran lebar lidah topi di bagian depannya sekitar lima sentimeter dan berwarna coklat tua.
2. Baju seragam siaga putra berwarna coklat muda dan lengannya pendek. Ada dua saku tempel di bagian kanan dan kiri. Pada bagian samping kanan dan kiri bawah juga diberikan belahan. Bajunya dipakai di luar celana.

- 
3. Celana atau bawahannya berwarna coklat tua dan bentuknya celana pendek. Panjang celananya sampai ke lutut.
  4. Untuk setangan leher dikenakan di bawah kerah baju. Warnanya merah putih dan bentuknya segitiga sama kaki. Setangan leher dikenakan bersamaan dengan cincin atau ring.
  5. Kaos kakinya berwarna hitam dan panjangnya sampai ke betis.
  6. Sepatunya mengenakan model tertutup dan berwarna hitam.
  7. Untuk tanda topi sebagai tanda pengenal diletakkan di bagian depan dan tengah.
  8. Papan nama anggota Gerakan Pramuka diletakkan di bagian depan kanan<sup>43</sup>

#### **b) Tingkatan Pramuka Siaga**

Ada tiga tingkatan dalam Pramuka Siaga, yaitu:

- 1) Mula
- 2) Bantu
- 3) Tata

Setiap anggota Barung yang telah selesai menyelesaikan SKU (Syarat Kecakapan Umum) berhak menempuh TKU (Tanda

---

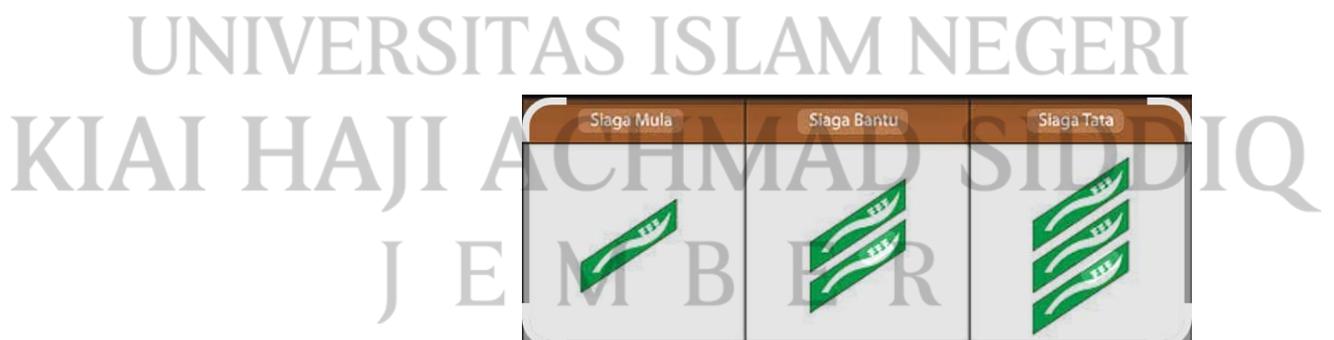
<sup>43</sup> vanya karunia mulia putri, serafica gischa, *Ciri-Ciri Seragam Pramuka Siaga*, 2021.

Kecakapan Umum) sesuai dengan pedoman yang tertera pada lengan baju dekat dasar hijau tanda barung.

Tanda Kecakapan Umum (TKU) Pramuka Siaga terdiri dari tiga tingkatan, yaitu: TKU Siaga Mula, TKU Siaga Bantu, TKU Siaga Tata.

TKU Pramuka Siaga memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berbentuk jajargenjang miring
- 2) Berwarna dasar hijau
- 3) Menggambarkan gambar "bunga kelapa" berwarna putih
- 4) TKU Siaga Mula memiliki satu susun, TKU Siaga Bantu memiliki dua susun, dan TKU Siaga Tata memiliki tiga susun
- 5) Dikenakan di lengan baju sebelah kiri<sup>44</sup>



Gambar 2.5

Gambar tingkatan siaga

### c) Kode Kehormatan Siaga

<sup>44</sup> Agus S. Dani, Budi Anwari, *Buku Panduan Pramuka Siaga, Tingkatan Pramuka Siaga Beserta Penjelasannya*, 2015.

Kode Kehormatan bagi Pramuka Siaga, terdiri atas :

1. Janji yang disebut Dwisatya, selengkapnya berbunyi: Dwisatya

Demi kehormatanku aku berjanji akan bersungguh-sungguh:

1) Menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan menurut aturan keluarga.

2) Setiap hari berbuat kebaikan.

2. Ketentuan moral yang disebut Dwidarma, selengkapnya berbunyi Dwidarma:

1) Siaga itu patuh pada ayah dan ibunya.

2) Siaga itu berani dan tidak putus<sup>45</sup>

Penjelasan di atas adalah beberapa materi kepramukaan siaga yang tertuang sesuai dengan yang ada di buku SKU siaga yakni di antara lain ada penjelasan pramuka siaga dan salam pramuka.

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

---

<sup>45</sup> Sekretariat AKBP, *AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023*.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Metode Penelitian Dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan salah satu jenis metodologi penelitian. Penelitian dan pengembangan: apakah itu? Ini merupakan prosedur untuk membuat dan menyetujui materi pendidikan. Dengan kata lain, apakah penelitian dan pengembangan ini akurat? Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan meningkatkan produk.”<sup>46</sup>

Namun, produk yang di kembangkan di sini tidak terbatas pada satu jenis produk saja, seperti buku, film untuk pengajaran, dan perangkat lunak komputer. Produk yang dijual juga mencakup metode pengajaran, program pendidikan, dan program untuk mengatasi masalah kesehatan anak yang minimal bersifat keras dan program pengembangan staf.

Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan suatu metodologi penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang memerlukan pertimbangan kebutuhan secara cermat. Penelitian yang digunakan untuk menilai efektivitas produk dilakukan secara metadis sehingga hasilnya dapat bermanfaat bagi masyarakat umum dan khususnya bagi lembaga pendidikan. Metode penelitian dan

---

<sup>46</sup> Sugiyono, “Metode Penelitian Dan Pengembangan,” *Alfabeta*, 2015.

pengembangan meliputi: uji coba produk, dan prosedur penelitian dan pengembangan model.

Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan kemudian menilai tingkat efektivitas produk akhir.<sup>47</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Beberapa model yang digunakan dalam penelitian *research and development* ini antara lain model *define, design, develop, and disseminate (4D)*, *model analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE)*, *model plomp*, dan *model Brog and Gall*.<sup>48</sup>

a. *Model define define, design, develop and disseminate (4D)*,

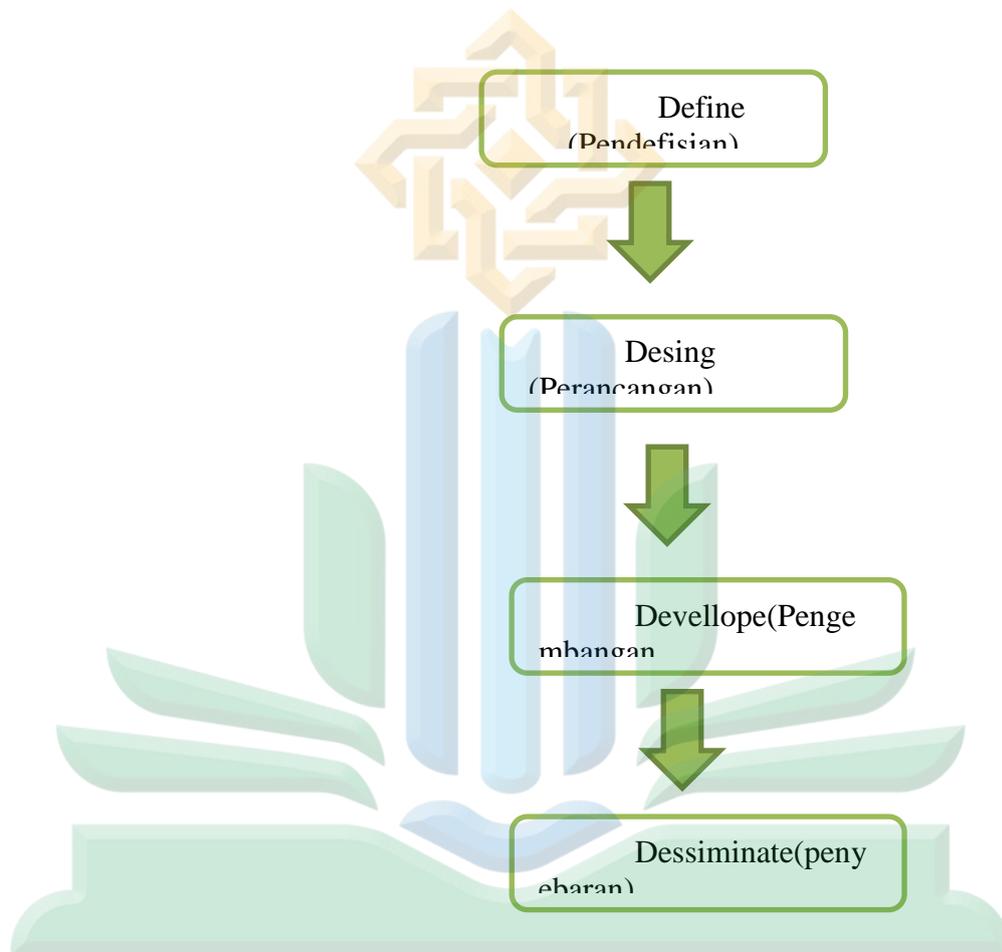
Pengembangan 4D merupakan metode pengembangan yang lebih cepat, namun sudah mencakup seluruh proses pengembangan yang panjang. Pada tahap definisi, terdapat analisis yang menyeluruh; bahkan pada tahap pengembangan, terdapat aktivitas validasi, revisi, implementasi, dan evaluasi. Dan langkah terakhir adalah penyebaran.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D", (yogyakarta, n.d.).

<sup>48</sup> Khairul Amali, Yenni Kurniawati, and Zuhiddah Zuhiddah, "Pengembangan Lembar Kerja," n.d.

<sup>49</sup> Mulyatiningsih, "'Model 4D (Four D)1. Pengertian Model 4D (Four D): Desseminate'," 2016.



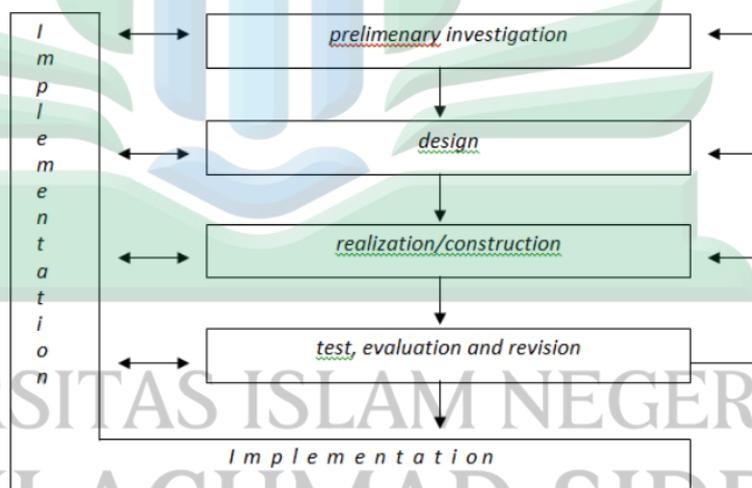
Gambar 3.1

### Tahap model 4D

#### b. Model *Plomp*

Model *plomp* dinilai sesuai digunakan oleh mahasiswa S1, S2, dan S3 yang melakukan penelitian pengembangan. Model *Plomp* dipandang lebih luwes dan fleksibel dibanding penelitian yang lain, dikarenakan pada fase kegiatannya dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitiannya. Penerapan Model *Plomp* menggunakan 4 fase yaitu: fase investigasi awal dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan seperti

mengumpulkan dan menganalisis informasi, definisi masalah, dan rencana lanjutan dari proyek. Kedua, fase desain bertujuan untuk mendesain pemecahan masalah dengan hasil rencana kerja atau rencana tertulis yang akan di realisasikan pada fase realisasi. Ketiga, fase realisasi/konstruksi dilakukan dengan kegiatan produksi seperti pengembangan buku teks. Keempat, tes, evaluasi, dan revisi dilakukan dengan proses pengumpulan, memproses, dan menganalisis informasi secara sistematis guna memperoleh hasil desain.<sup>50</sup>



Gambar 3.2

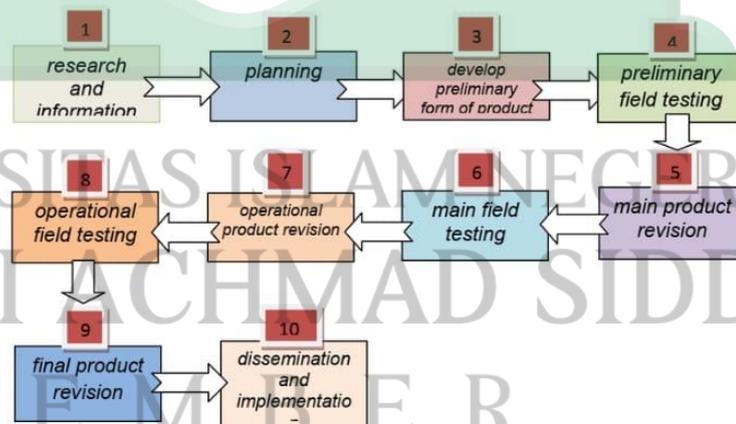
**Tahap model plomp**

c. Model *Brog and Gall*

Model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang

<sup>50</sup> Ajeng Arianatasari, "Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Inquiry," *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 2018.

relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data (penelitian dan pengumpulan informasi), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan draft produk (mengembangkan bentuk awal produk), (4) uji coba lapangan (uji coba lapangan awal), (5) penyempurnaan produk awal (revisi produk utama), (6) uji coba lapangan (uji coba lapangan utama), (7) menambahkan produk hasil uji lapangan (revisi produk operasional), (8) uji pelaksanaan lapangan (uji lapangan operasional), (9) penyempurnaan produk akhir (revisi produk akhir), dan (10) diseminasi dan implementasi (penyebarluasan dan penerapan).<sup>51</sup>Langkah tersebut ditunjukkan pada bagan berikut:



**Gambar 3.3**

**Gambar model brog and gall**

d. Model ADDIE (*analysis, design, development,*

<sup>51</sup> Albet Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Dan Pengembangan (*research and devaloment*)”, 2019.

*implementation and evaluation)*

ADDIE merupakan Model penelitian dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk. Dick dan Carry membuat model ADDIE untuk sistem pembelajaran Sistem pembelajaran yang luas dibuat menggunakan model desain pembelajaran.

Terdapat manfaat dari model ADDIE yaitu sebagai pedoman untuk membangun alat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan menyokong kinerja pelatihan itu sendiri dengan memiliki lima tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluastion* (Evaluasi). Yang sudah di rancang sedemikian rupa agar memudahkan pendidik dengan model ADDIE karena sudah dalam tahapan yang sistematis dan berurutan secara runtun.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Nur Annisa Istiqomah, “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran”, 2020.



**Gambar 3.4**

**Gambar model ADDIE**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural dengan model deskriptif ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pendidikan generik yang menyediakan proses terorganisasi untuk membangun materi pendidikan yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran yang menantang.<sup>53</sup>

### **B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan**

Metodologi penelitian dan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini adalah rinciannya:

#### **1. Analisis**

Dalam bab ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan materi pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

<sup>53</sup> Kaye Shelton & George Saltman, "Applying the ADDIE Model to Online Instruction," 2008.

Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Pekerjaan: Pada bagian ini, beberapa masalah yang muncul di kelas dibahas.
- 2) Analisis Siswa: Ini adalah ringkasan karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan pertumbuhannya.
- 3) Analisis Fakta, Prinsip, dan Bahan Ajar: Menganalisis materi berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur merupakan cara untuk mengidentifikasi materi tersebut sehingga relevan dengan pengembangan bahan ajar di kelas.
- 4) Analisis Tujuan Pendidikan: Menganalisis tujuan pendidikan merupakan langkah yang diperlukan dalam menentukan keterampilan atau kemampuan yang harus dimiliki siswa..

## 2. Perancangan (*Design*)

Tahapan desidesign mencakup beberapa perencanaan

pengembangan bahan ajar, meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran penilaian kontekstual dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, serta waktu yang diberikan untuk pembelajaran, indikator, dan instrumen penilaian siswa.
- 2) Merancang skenario pembelajaran, atau kegiatan pendidikan yang selaras dengan pendekatan pembelajaran.
- 3) Memilihna kompetensi bahan ajar.

4) Perencanaan awal perangkat atau media pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran.

5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konsep tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam melakukan langkah pengembangan bahan ajar ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah:

- 1) Memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dari penelitian ini merupakan tahap untuk mempraktikkan rancangan materi ajar yang telah dikembangkan di kelas. Selama implementasi, rancangan materi ajar yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang telah ditetapkan dengan jelas.

## 5. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam desain sistem ADDIE untuk pendidikan. Evaluasi merupakan proses yang digunakan untuk memberikan wawasan tentang pengembangan materi pengajaran dalam pendidikan.<sup>54</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat efektivitas, efisiensi, atau daya tarik produk yang telah dihasilkan. Pada bagian ini perlu dijelaskan secara jelas mengenai desain uji, subjek uji, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.<sup>55</sup>

#### 1. Desain Uji Coba

Proses perancangan uji coba dilakukan setelah produk dirakit sesuai dengan persyaratan yang telah dibahas sebelumnya. Uji desain dilakukan dengan maksud untuk memahami seberapa selaras rencana dengan tujuan dan menyadari kekurangan-kekurangan yang memerlukan koreksi atau revisi.

#### 2. Subjek uji coba

validasi produk pada penelitian ini, melibatkan 2 validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi Sedangkan subjek uji coba

---

<sup>54</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model" (universitas muhamadiyah surakarta, 2019).

<sup>55</sup> Tim Penyusun, Pedoman Karya Tulis Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, 2024,69.

lapangan pada penelitian ini melibatkan Pembina gugus depan dan peserta didik kelas III SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember.

a. Ahli Materi

Ahli materi yakni ahli yang memiliki peran sebagai materi serta bahasa pada materi yang di terapkan pada media, hal tersebut di laksanakan untuk mengetahui kevalidan materi yang telah di dapat pada media, pada tahap ini peneliti mengambil dosen ahli materi yaitu bapak Ahmat Safiudin, S.Pd.I, M.Pd, yang merupakan dosen pramuka.

b. Ahli Media

Ahli media yakni ahli yang memberikan penilaian serta saran dan masukan mengenai media yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mengambil dosen ahli media yaitu ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran yakni ahli yang mempunyai peran sebagai validator pembelajaran yang terdapat pada sekolah. Pada penelitian ini peneliti mengambil dosen ahli pembelajaran dari Pembina gugus depan yaitu ibu Ma'rifatul Khoiroh S.Pd.

d. Peserta Didik

Adapun peserta didik yang diteliti oleh peneliti yaitu peserta didik kelas 3 di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember dengan jumlah 20 peserta didik. Dengan 3 peserta didik yang menjadi fokus

wawancara peneliti yaitu 1 peserta didik yang faham dalam pembelajaran pramuka, 1 peserta didik yang sedang dan 1 peserta didik yang kurang dalam pembelajaran siaga.

### 3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara, kritik dan saran yang diperoleh dari validator ahli media, validator ahli materi, dan pembina Gugus Depan di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember

#### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diterapkan pada penelitian ini diperoleh dari hasil skor pengisian angket penilaian produk media pembelajaran menggunakan *Games snack ladder* oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan pembina Gugus Depan SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember.

### 4. Teknik Pengumpulan data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

#### 1) Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti yaitu melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran pramuka siaga kelas 3

SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember dengan cara yakni mengamati secara langsung proses pembelajaran pramuka siaga kelas 3 dari awal pembelajaran hingga penutup.

## 2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui satu jalur pertanyaan yang tidak terputus dari pihak-pihak yang terlibat dan informasi yang diberikan oleh mereka yang terlibat. Wawancara dilakukan peneliti yaitu yang pertama wawancara terhadap kepala sekolah mengenai permasalahan apa yang terjadi di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember kemudian yang kedua wawancara terhadap Pembina pramuka SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember mengenai permasalahan apa yang terjadi dan bagaimana proses pembelajaran pramuka di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember kemudian yang terakhir wawancara kepada peserta didik seputar pembelajaran pramuka siaga.

## 3) Angkett

Angket dikenal juga dengan metode kuosioner, merupakan teknik pengumpulan data secara cepat dan efisien (peneliti dengan cepat mengajukan pertanyaan kepada responden). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 angket yaitu angket untuk validator materi, angket untuk validator media, angket untuk ahli pembelajaran dan yang terakhir angket respon untuk peserta didik.

## 4) Dokumentasi

Dokumen merupakan pendukung data yang digunakan dan disimpan sebagai landasan dan sumber data observasi. Jenis dokumen yang dilakukan peneliti yaitu berupa catatan foto dan video hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## 5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan sebuah alat untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini ialah lembar angket validasi pada media *snake ladder* pada materi dasar kepramukaan. Validator terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik.

### a. Instrumen Penilaian Materi

Instrumen ini bertujuan untuk memperoleh data validasi dari penilaian dari ahli materi terhadap kesesuaian dan kemenarikan materi untuk pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar/angket

validasi materi yaitu dengan menggunakan skala likert.<sup>56</sup>

Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala likert, maka aspek penilaian menggunakan rumus yang diadaptasi oleh akbar

sebagai berikut:

---

<sup>56</sup> Sa'dun Akbar, "Instrument Perangkat Pembelajaran," 2017.

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Ahli Materi**

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Kelengkapan dan Kesesuaian Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting</li> <li>2. Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.</li> </ol>
2.	Kemudahan Pemahaman dan Aksesibilitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami</li> <li>2. Kualitas penyajian materi ini sangat baik</li> </ol>
3.	Kualitas Penyajian dan Visualisasi Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang mendukung.</li> <li>2. Materi disampaikan dengan media pembelajaran yang menarik</li> </ol>
4.	Kedalaman dan Akurasi Informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.</li> <li>2. Materi sesuai dengan sku pramuka siaga</li> </ol>
5.	Aspek Kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.</li> <li>2. Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.</li> <li>3. Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.</li> <li>4. Materi ini menggunakan kalimat-kalimat yang tidak terlalu panjang atau rumit, sehingga tidak membingungkan.</li> <li>5. Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan. Materi ini memiliki alur Bahasa yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahami isinya.</li> </ol>

b. Instrumen Ahli Media

Instrument ini di gunakan untuk memperoleh data validasi dari penilaian pada ahli media terhadap kesesuaian dan kemenarikan media untuk pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar/angket

validasi materi yaitu dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan kategori skor penelian skala likert, maka aspek penelian menggunakan rumus sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Ahli Media**

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan
1	Aspek Desain dan Tampilan Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi dasar kepramukaan siaga.</li> <li>2. Desain media unik dan menarik perhatian peserta didik.</li> <li>3. Kesesuaian warna dan tata letak pada desain media snake ladder.</li> <li>4. Media pembelajaran sangat mudah untuk di praktikan peserta didik.</li> <li>5. Petunjuk penggunaan media <i>snake ladder</i> di tampilkan dengan jelas</li> </ol>
2.	Aspek Bahan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media Pembelajaran ini terbuat dari bahan yang kokoh</li> <li>2. Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.</li> </ol>
3.	Aspek Pemanfaatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media <i>snake ladder</i> membuat siswa lebih memahami materi dasar kepramukaan.</li> <li>2. Menggunakan media <i>snake ladder</i> meningkatkan motivasi belajar siswa.</li> <li>3. Media ini berifat aman.</li> </ol>

c. Instrumen Penilaian Lembar Ahli Pembelajaran

Instrument ini di gunakan untuk memperoleh data validasi uji pengguna dari guru mengenai kualitas dan kelayakan media adapun kisi-kisi lembar/angket vaidasi materi

yaitu dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan tabel kategori skor penilaian skala likert, maka rumus penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Instrumen Ahli Pembelajaran**

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan
1.	Kesesuaian Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi tentang dasar kepramukaan yang disajikan melalui media <i>snake ladder</i> sudah sesuai dengan SKU pramuka siaga.</li> <li>2. Materi dasar pramuka siaga yang disajikan sudah mencakup konsep dasar yang harus dipahami siswa.</li> </ol>
2.	Efektivitas Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media <i>snake ladder</i> menarik perhatian siswa saat mempelajari dasar kepramukaan siaga.</li> <li>2. Media <i>snake ladder</i> meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap kepramukaan.</li> <li>3. Penggunaan media <i>snake ladder</i> mempermudah siswa untuk memahami materi dasar pramuka siaga.</li> <li>4. Media <i>snake ladder</i> membuat kelas lebih produktif dan aktif.</li> <li>5. Media <i>snake ladder</i> membantu siswa mengingat materi dasar pramuka siaga.</li> </ol>

3	Interaksi dan keterlibatan	 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Media <i>snake ladder</i> memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran pramuka.</li> <li>2) Dengan menggunakan media <i>snake ladder</i>, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran pramuka.</li> <li>3) Siswa terlihat lebih antusias saat menggunakan media <i>snake ladder</i> dalam mempelajari pramuka.</li> </ol>
4	Aspek Penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media <i>snake ladder</i> dapat di gunakan oleh siswa.</li> <li>2. Guru dapat dengan mudah mengintegrasikan media <i>snake ladder</i> ke dalam kegiatan belajar mengajar.</li> <li>3. Media <i>snake ladder</i> dapat di gunakan siswa dengan simple.</li> </ol>
5	Aspek Pengembangan Kompetensi Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media <i>snake ladder</i> mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa terkait pramuka.</li> <li>2. Media <i>snake ladder</i> mendukung keberanian siswa untuk speak di depan kelas.</li> </ol>

#### d. Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen yang berisikan tentang pernyataan mengenai penggunaan media kepada peserta didik. Pernyataan yang di ajukan berhubungan dengan minat dalam penggunaan media dan sebaiknya hal ini di gunakan untuk menyelesaikan penelian media pembelajaran yang di lakukan oleh peneliti. Berikut merupakan lembar angket yang di berikan kepada peseta didik.

**Tabel 3.4**  
**Instrumen Peserta Didik**

NO	Aspek Penilaian	Pernyataan
1..	Minat dan Motivasi dalam Pembelajaran	a. Media <i>snake ladder</i> membuat pembelajaran pramuka lebih menarik dan menyenangkan. b. Saya dapat mengikuti penjelasan tentang materi dasar pramuka siaga dengan lebih baik ketika menggunakan media <i>snake ladder</i> c. Penggunaan media <i>snake ladder</i> membantu saya mengingat materi dasar pramuka siaga. d. Saya lebih termotivasi untuk belajar pramuka karena penggunaan media <i>snake ladder</i> . e. Saya merasa nyaman saat menggunakan media <i>snake ladder</i> dalam pembelajaran di kelas.
.2	Pemahaman dan Keterampilan Operasional Media	a. Saya merasa memahami materi dasar pramuka siaga setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>snake ladder</i> b. Dengan media <i>snake ladder</i> , saya dapat memahami materi dasar pramuka siaga lebih cepat dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. c. Saya merasa senang dapat belajar secara interaktif melalui media <i>snake ladder</i> .
3.	Daya Tarik media pembelajara	saya ingin menggunakan media <i>snake ladder</i> untuk materi pelajaran lainnya di masa mendatang.

6. Teknis Pengumpulan Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah gabungan antara analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menilai kualitas produk dan mencocokkan hasil validasi produk yang telah dilakukan sebelumnya. Data kuantitatif disediakan menggunakan SPSS. Sebaliknya, data kualitatif digunakan untuk

memahami informasi atau analisis kritis yang diperoleh dari pengamatan produk dan validasi validator.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember, saran dan masukan dari validator ahli yang dilakukan untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket dan hasil evaluasi peserta didik. Data angket diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran serta peserta didik menggunakan skala likert.

**Tabel 3.5**  
**Penskoran Skala Likert**

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju/Selalu/Sangat Positif
4	Setuju/Sering/Positif
3	Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral
2	Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif
1	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, peneliti menggunakan rumus:

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, dapat ditentukan kevalidan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 3.6**  
**Presentase Validasi Berdasarkan Skala Likert**

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
<b>0%-20%</b>	<b>Sangat Tidak Valid (Layak)</b>
<b>21%-40%</b>	<b>Kurang Valid (Layak)</b>
<b>41%-60%</b>	<b>Cukup Valid (Layak)</b>
<b>61%-80%</b>	<b>Valid (Layak)</b>
<b>81%-100%</b>	<b>Sangat Valid (Layak)</b>

Apabila penilaian pertanyaan memenuhi syarat tertentu yaitu tingkat kevalidan dari 81% sampai 100% maka media dikatakan sangat layak. Produk yang telah divalidasi namun belum mencapai skor maksimal harus dilakukan review kembali agar produk tersebut benar-benar dapat dikatakan valid.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah SD Nahdatul Ulama At-taqwa Jember

##### 1. Profil Sekolah

SDS NU AT TAQWA merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Swasta yang berada di Jalan Masjid At-taqwa No.29 Karang Anyar Balung Lor Kecamatan. Balung, Kabupaten. Jember, Jawa Timur. SDS NU AT TAQWA didirikan pada tanggal 25 Juli 2018 dengan Nomor SK Pendirian 503/A.1/SD-B/03/35.09.325/2018 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki puluhan siswa ini dibimbing oleh guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SDS NU AT TAQWA saat ini adalah Elina Fatmawati. Operator yang bertanggung jawab adalah Siti Mutmainah. Dengan adanya keberadaan SDS NU AT TAQWA, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kecamatan. Balung, Kabupaten. Jember.

Sekolah ini memiliki luas tanah yang cukup memadai, mencapai 2.322 meter persegi, yang menunjang kegiatan belajar mengajar dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler. SDS NU At Taqwa juga dilengkapi dengan akses internet dan sumber listrik dari PLN.

SDS NU At Taqwa memiliki visi untuk menjadi sekolah yang unggul dalam melahirkan generasi cerdas, berakhlak mulia, dan berwawasan global. Untuk mencapai visi tersebut, SDS Nahdatul Ulama

At-Taqwa menerapkan kurikulum yang terintegrasi dengan nilai-nilai agama dan nasionalisme. Sekolah ini juga fokus dalam pengembangan karakter siswa melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler, seperti Pramuka, Seni Budaya, dan Olahraga. SDS NU At Taqwa menjunjung tinggi nilai-nilai luhur Islam dan nasionalisme, sehingga menjadikan sekolah ini sebagai tempat yang kondusif bagi para siswa untuk belajar dan berkembang.<sup>57</sup>

## 2. Data Tenaga Pendidik

SD NU Attaqwa Jember memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda; budaya, sosial ekonomi, dan pendidikan. Beberapa di antara mereka memiliki berbagai keterampilan, di antaranya: bermusik, menyanyi, drama, juru ceramah, berbahasa Inggris, olah raga, Tahfidz dan seni. Sekolah ini memfasilitasi pengembangan potensi dan bakat guru dan staf untuk mendukung kualitas pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa diselenggarakan pada pagi hari, dimulai pada pukul 07.00-12.00 WIB, berlangsung selama 6 hari, yakni senin hingga sabtu. Lembaga pendidikan ini mengutamakan mutu dan kualitas guru. Dibuktikan dengan semua guru berpendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya berjumlah 11 orang terdiri 1 kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 operator, 1 guru pjok, 2 pembina pramuka.

Bedasarkan data tenaga pendidik di atas peneliti melakukan

<sup>57</sup> SITI MAIMUNAH, "Profil Sekolah SD NU ATTAQWA JEMBER," n.d.

penelitian dengan guru atau pembina pramuka yaitu bu Ma'rifatul khoiroh, yakni beliau sudah mengikuti jenjang pendidikan di pramuka sampai tingkat KMD (Kursus Mahir Dasar).

**Tabel 4.1**

**Data Nama Tenaga Pendidik SD NU At-Taqwa Jember**

<b>Nama Tenaga Pendidik</b>	<b>NUPTK</b>
AHMAD FADILA	
ELINA FATMAWATI	2843763664130192
FA'IQOTUL MUKARROMAH	0646771672230292
FAIQOTUR ROFIQOH	
HURRIYATUL LAILIYAH	
Nuri Aisyatul Luthfiyah	
NURUL INDAYATI	3133771672230343
Siti Mutmainah	
ZAINUR ROZIQIN	
Ma'rifatul Khoiroh	
Urwatul Wusqo	2843763664130192

**3. Data Peserta Didik**

SD NU Attaqwa Jember pada ajaran 2024 mempunyai siswa 103 peserta didik yang terdiri dari 56 perempuan dari 47 laki laki. Adapun jumlah peserta didik kelas 3 yakni sebanyak 20 siswa

**Tabel 4.2**  
**Data Nama peserta didik kelas 3**

<b>NO.</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>L/P</b>
1.	Dwi Rizki Abdillah	L
2.	Naufal Alfaqih Alwi	L
3.	Muhammad Zahir R	L

4.	Muhammad Wafa Alfaizi	L
5.	Muhammad Afif Firdaus	L
6.	Muhammad Zidan D	L
7.	Muhammad David Setyadi	L
8.	Nadiya Sherine Nuraisyah	P
9.	Mahar Dini	P
10.	Cantik Margetha M	P
11.	Balqis Mazaya Luvena M	P
12.	Azka Denis Prasetyo	L
13.	Ahmad Maulana Aditiya	L
14.	Alifa Naufalyn Fikria R	P
15.	Ita Septiana Dewi	P
16.	Yurdha Anisa	P
17.	Ammar Aslam Tsaqib	L
18.	Asma Fairuz Zahro	P
19.	Acmad Syaifullah Ramadhan	L
20.	Farah Rokhmatillah	P

Peserta didik yang berada dikelas 3 memiliki jumlah 20 orang, sama halnya yang dijelaskan pada tabel diatas, dibagi menjadi 11 laki-laki dan 9 Perempuan secara keseluruhan kelas 3 mengikuti serta sangat memperhatikan pelajaran dengan baik. Pada pembelajaran pramuka sendiri kurang begitu antusias dikarenakan materi nya membosankan.

#### 4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember sangat memadai yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Diantaranya 6 ruang kelas ,4 kamar mandi, 1 perpustakaan, 1 musholla, 1 ruang guru .

Pada setiap kelas terdapat fasilitas yang memadai, khususnya di kelas 3 yang terletak di lantai bawah, dengan 1 papan tulis putih, 1 lemari, 1 rak untuk tempat hasil karya siswa, 1 tempat sampah, 1 jam dinding, 1 kipas angin, 1 tempat cuci tangan , 1 meja dan kursi guru, dan kursi dan meja siswa.

Sarana dan prasarana untuk ekstrakurikuler pramuka sendiri di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember yaitu terdapat 20 tongkat pramuka dan 30 tali air ,5 pasang semaphore dan 10 peluit. Adapun sarana dan prasarana untuk pembelajaran pramuka siaga sendiri hanya 10 peluit saja sedangkan tongkat, tali air dan semaphore itu untuk pembelajaran pramuka penggalang.

#### **B. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, telah menghasilkan produk yang dapat dimasukkan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di SD NU Attaqwa Jember, yang terfokus pada kelas 3 yang terdiri dari 20 siswa.

Adapun hasil data yang didapatkan, sebelum itu dilakukannya uji coba pengembangan yang telah di buat. Uji coba ini dilakukan dua kali, untuk

pertama kali di uji oleh ahli media dan juga ahli materi, dan uji coba produk yaang kedua dilaksanakan pada kelas 3 di SD NU Attaqwa Jember. Model yang digunakan pada pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang di lakukan secara bertahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

#### 1. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap kegiatan analisis peneliti mengumpulkan data dan informaasi dengan melakukan observasi serta interview sebelum mengembangkan media *snake ladder* pada materi dasar kepramukaan siaga, untuk menggali informasi yang berhubungan pada produk yang dikembangkan peneliti, didapatkan dengan melaakukan dua analisis, analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang di jelaskan sebagai berikut:

##### a. Analisis Kinerja

Kegiatan analisis kerja untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada kelas 3 di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember, yang memiliki sangkut paunya terhadap pembelajaran ketika pembelajaran pramuka.

Pada tahap analisis kinerja ini, peneliti melihat dan menelaah kurikulum yang di gunakan pada kelas 3 di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember yang telah menggunakan kurikulum merdeka. Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 07 juni 2024, peserta didik pada kelas 3 mengikuti pembelajaran pramuka dengan baik akan tetapi di tengah-tengah proses pembelajaran terdapat kendala

dan sangat tidak kondusif karena peserta didik bosan dengan pembelajaran pramuka sehingga kelas jadi tidak kondusif.

b. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara kepada pembina pramuka siaga SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember untuk mengetahui media dan strategi apa yang digunakan pada pembelajaran pramuka siaga. Berdasarkan hasil wawancara dengan pembina pramuka siaga yaitu bu ma'rifatul khoiroh, S.Pd, pada tanggal 14 juni 2024, bahwa guru hanya menggunakan staretgi ceramah dan game saja tidak menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang akan meningkatkan kreatifitas dan pemahaman peserya didiik melalui media interaktif yang berbasis game yang berbentuk 2d agar peserta didik merasa senang ketika pembelajaran.

Materi ini akan dibuat sesuai materi yang akan di pelajari serta telah mempertimbangkan peserta diidk kelas 3 yang lebih menyukai belajar sambil bermain dan belajar sambil melakuukan. Selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terkait tujuan pembelajaran pramuka siaga yang materi dasar pramuka yaitu salam pramuka dan pengertian pramuka siaga.

Pada tujuan pembelajaran terdapat tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik kelas 3 ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini peserta didik harus mampu memahami materi dasar kepramukaan

siaga setelah mengunakan medi *snake ladder*.

## 2. Tahap *design* (desain)

Tahap *design* atau perencanaan yakni membuat serta merancang pembuatan media *snake ladder* yang akan digunakan pada pembelajaran pramuka siaga materi dasar kepramukaan. Pada tahap ini langkah perancangan serta pembuatan media dilihat dari materi dan desain yang akan dilanjutkan pada pengembangan media tersebut.

### a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Peneliti akan menyusun materi yang akan digunakan pada media *snake ladder* yang akan dikembangkan. Pada materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni dasar kepramukaan siaga yaitu materi salam pramuka dan pengertian pramuka siaga. Mengetahui tentang pengertian pramuka siaga,tingkatan pramuka siaga, seragam pramuka siaga, kode kehormatan siaga, pengertian ,tujuan dan macam-macam salam pramuka diringkas daalm berbasis game dengan mengunakan media *snake ladder*.

### b. Pembuaatan Media *snake ladder* dan pemilihan elemen dan perancangn media

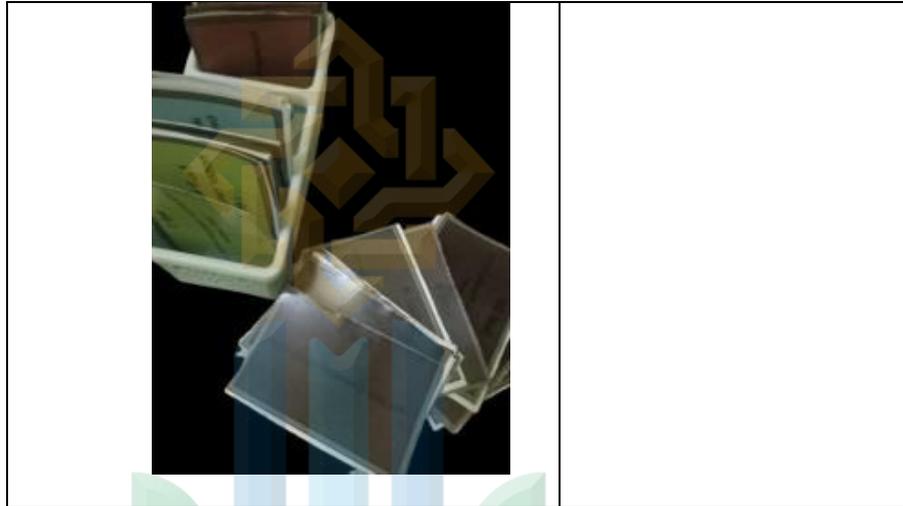
Pada tahap ini, peneliti membuat media 2D yaitu media game *snake ladder*, dengan memilih papan *snake ladder* dan desain poster *snake ladeer*. Di awali dengan memilih kayu untuk dijadikan sebagai papan snake ladder ppan kayu snake ladder itu berukuran 134 cm x134

cm, kemudian memilih warna dan icon untuk dijadikan poster *snake ladder*, untuk icon poster nya bernuasa pramuka dan warna sesuai dengan pramuka yaitu perpaduan cokelat tua dan cokelat muda. Kemudian cetak poster itu dengan ukuran 134 cm x 134 cm dan setelah dicetak di tempelkan ke papan kayu. Selain itu papan *snake ladder* juga terdapat pion untuk menjalankan permainan itu pion nya berbentuk anak berseragam pramuka dan terdapat dadu yang terbuat dari dragon dan kain vanel. Didalam game *snake ladder* juga memuat beberapa pertanyaan dan materi yang kartu-kartu tersebut dari kertas bufalo yang di susun rapi dalam sebuah kotak. Kemudian kerangka-kerangka media *snake ladder* tadi disusun rapi di dalam sebuah box mika tranparan yang di dalam nya terdapat hiasa-hiasan yang sesuai dengan tema yaitu *snake ladder* dan juga terdapat lampu hiasan.

**Tabel 4.3**  
**Kerangka Media *Snake ladder***



	<p><b>Seperangkat game maedia <i>snake ladder</i></b></p>
	<p><b>Pion pion <i>snake ladder</i></b></p>
	<p><b>Dadu <i>snake ladder</i></b></p>
<p>J E M B E R</p>	<p><b>Kotak kotak soal</b></p>



### 3. Tahap *development* (Pengembangan)

Tahap berikutnya yakni pengembangan atau *development* yang mana pada tahap ini proses mengembangka produk media *snake ladder* pada materi dasar kepramukaan, dengan mengembangkan dari rancangan desain dan juga materi. Kemudian jika produk telah selesai maka diuji

kevalidanya. Proses yang dilakukan oleh peneliti pada tahap *development* yakni:

#### a. Pembuatan media *snake ladder*

Tahap ini, peneliti membuat serta menyempurnakan berdasarkan rancangan awal, dengan memberikan elemen, serta pengertian agar lebih di pahami yang terdapat di dalam media *snake ladder*.

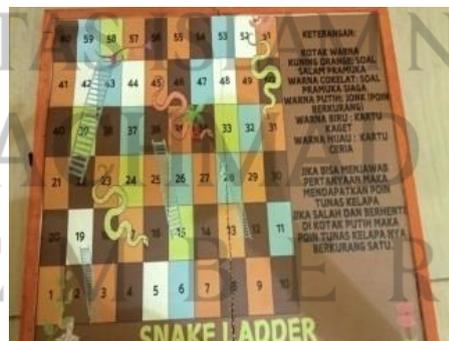
#### 1) Bentuk Produk

Media *snake ladder* ini termasuk pada media interaktif dan

jenis media dua dimensi. Media ini memuat materi pembelajaran, seperti soal, kategori materi yang tentang dasar kepramukaan. Media *snake ladder* ini terbuat dari papan kayu yang di tempeli poster desain ular tangga bertema pramuka yang berukuran 134x134 cm.



**Gambar 4.1**  
**Media *snake ladder***



**Gambar 4.2**  
**Papan *snake ladder***



**Gambar 4.3**  
**Pion-pion *snake ladder***



**Gambar 4.4**  
**Dadu**



**Gambar 4.5**  
**kartu kartu soal**

## 2) Komponen-komponen media *snake ladder*

Media *snake ladder* ini mudah buat dan mudah di aplikasikan oleh peserta didik. Berikut langkah-langkah tau cara dalam pembuatan media *snake ladder* antara lain:

b) Pertama menyiapkan alat serta bahan atau peralatan-peralatan yang dibutuhkan untuk pembuatan media ular tangga ini. Adapun alat atau bahan nya yakni 3 papan kayu berkas catur berukuran 134 cm x 134 cm, kain vanel, lem tembak, mika tebal, kardus, hiasan ular-ularan, lampu tamber.

c) Membuat desain media *snake ladder* di canva dengan bernuasa pramuka.

d) Kemudian setelah itu cetak poster *snake ladder* itu berukuran 134x134 cm sebanyak 3x. Setelah itu tempelkan pada papan kayu tadi.

e) Kemudian lanjut desain pion nya di canva juga pion ini bertuk anak berseragam pramuka kemudian di cetak pion ini sebanyak 3x juga.

f) Kemudian membuat pola untuk membuat dadu. Dadu ini terbuat dari kain vanel yang di potong dan dilipat kemudian dalam nya di isi dragon jadi seperti boneka dadu membuat ddau juga 3x.

g) Lalu setelah perangkat game *snake ladder* sudah selesai semua siapkan kotak untuk kotak soal2 pertanyaan

- h) Buat kartu-kartu soal itu di canva juga setelah itu cetak dengan kertas buffalo. Kemudian setelah tercetak susun rapi di kotak tadi.
- i) Selanjutnya buat kotak persegi dari kardus untuk menyusun seperangkat snake ladder tadi
- j) Setelah itu susun satu papan, pion, dadu *snake ladder* ke dalam kardus persegi tadi beserta kotak soal tadi masukan ke situ dan hiasan-hiasan ular kemudian tutup semua sisi dengan mika tebal setelah itu terakhir pasang sekeliling kotak itu dengan lampu tumbler.
- k) Untuk dua seperangkat snake ladder yang lain di masukan ke dalam masing-masing papan snake ladder itu.
- l) Media siap diaplikasikan sebagai satu media pembelajaran yang menarik.

b. Validasi Produk Media *Snake Ladder* pada materi dasar kepramukaan siaga

Pada tahap validasi produk yang telah peneliti kembangkan terdapat 3 validator yang akan memberikan saran tambahan serta penilaian sebelum produk di publikasikan. Terdapat validator yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi produk pada masing-masing validator:

1) Validator Media

Tahap validasi ahli media dibuat untuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd, pada tanggal 09 Januari 2025. Hasil dari Validasi media snake ladder pada pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan, dengan mengisi angket menggunakan skala likert pada 5 pilihan jawaban yaitu setuju, sangat setuju, netral, tidak setuju, dan tidak setuju yang dari 10 aspek penilaian. Tabel berikut merupakan hasil validasi ahli media.

**Tabel 4.4**  
**Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		S	S	N	TS	STS
1.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi kepramukaan.	✓				
2.	Desain media pembelajaran media <i>snake ladder</i> menarik		✓			
3.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> mudah untuk di praktikan sendiri oleh peserta didik	✓				
4.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> menjadi menyenangkan bagi peserta didik		✓			
5.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran pramuka	✓				
6.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif		✓			
	Media pembelajaran ini dapat	✓				

7.	digunakan dalam jangka waktu yang lama.					
8.	Petunjuk penggunaan media di sampikan dengan jelas	✓				
9.	Penggunaan media <i>snake ladder</i> meningkatkan motivasi belajar.	✓				
10.	Media ini berifat aman.		✓			

## 2) Validator Ahli Materi

Tahap validasi materi ini, dibuat untuk dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yaitu Bapak Ahmad Safiudin, S.Pd.I,M.Pd, pada tanggal 12 desember 2024. Validasi ahli materi pada pembelajaran pramuka siaga materi dasar kepramukaan menggunakan angket skala likert pada jawaban yaitu, sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Tabel

berikut merupakan hasil dari ahli materi yang terdiri dari 13 asepk penilaian.

**Tabel 4.5**  
**Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	✓				
2.	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.	✓				

3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	✓				
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik		✓			
5.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.		✓			
6.	Materi mencakup topik-topik penting tentang materi kepramukaan.	✓				
7.	Materi ini mendorong siswa untuk berfikir kritis.		✓			
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
9.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.	✓				
10.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.		✓			
11.	Materi ini menggunakan kalimat-kalimat yang tidak terlalu panjang atau rumit, sehingga tidak membingungkan.		✓			
12.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan.	✓				
13.	Materi ini memiliki alur Bahasa yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahaminya.	✓				

### 3) Validasi Ahli Pembelajaran

Tahap validasi pembelajaran ini, dibuat untuk Pembina pramuka SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember ibu Ma'rifatul Khoiroh, S.Pd, pada tanggal 24 Januari 2025. Validasi ahli Pembelajaran pada pembelajaran pramuka siaga materi dasar kepramukaan menggunakan angket skala likert pada jawaban yaitu, sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak

setuju. Tabel berikut merupakan hasil dari ahli materi yang terdiri dari 10 aspek penilaian.



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

**Tabel 4.6**  
**Validasi Ahli Pembelajaran**

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENELITIAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Kesesuaian materi dengan sku siaga			✓		
2.	Tampilan media pembelajara <i>snake ladder</i> yang menarik	✓				
3.	Materi yang disampaikan jelas dan lengkap	✓				
4.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> mudah di operasikan			✓		
5.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> memudahkan siswa untuk memahami materi dasar kepramukaan	✓				
6.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> sesuai dengan kebutuhan siswa	✓				
7.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> sangat menarik perhatian peserta didik	✓				
8.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membuat kelas lebih produktif			✓		
9.	Media pemebelajran <i>snake ladder</i> sudah sesuai dengan fungsi media			✓		
10.	Materi yang di sampikan dapat di pahami peserta didik	✓				

#### 4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Implementasi merupakan kegiatan uji coba produk yang akan dikembangkan pada media *snake ladder* materi dasar kepramukaan siaga. Produk yang dinyatakan layak oleh para validator, lalu akan diterapkan pada proses pembelajaran. Tujuan dari uji produk ini yakni agar mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan yakni *snake ladder* serta suasana ketika proses pembelajaran. Media ini diterapkan pada kelas 3 ketika pembelajaran pramuka materi dasar kepramukaan siaga di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember.

Pada saat implementasi, peserta didik memperhatikan dan menyimak pembelajaran dengan baik, serta berperan aktif melalui interaksi media. Peneliti juga menggunakan pre test dan post test untuk mengetahui validitas dari penggunaan media *snake ladder* dalam penyampaian materi dasar kepramukaan siaga.

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2025 pengembangan media *snake ladder* pada kelas 3 di SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember, dengan jumlah peserta didik 20 orang. Sebelum melaksanakan pembelajaran peserta didik telah di kondisikan agar mendengar dan melihat penjelasan secara maksimal, sebelum masuk materi, peneliti memberikan ice breaking agar lebih kondusif ketika menerima materi.

##### a) Kegiatan pendahuluan

Pada saat kegiatan pendahuluan, peneliti menyiapkan media yang

di gunakan pada pembelajaran pramuka materi dasar kepramukaan, kemudian menyapa peserta didik, menanyakan kabar, dan peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari pada hari ini, berikut gambar kegiatan.



**Gambar 4.6**  
**Kegiatan Pendahuluan**

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini, peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari beserta media yang akan digunakan agar mempermudah belajar

dimanapun dan kapan pun, lalu peneliti menjelaskan langkah langkah penggunaan media snake ladder dalam pembelajaran pramuka ini.

Berikut merupakan kegiatan mengajar dengan menggunakan media *snake ladder* pada pembelajaran pramuka.



**Gambar 4.7**

**Kegiatan Inti Pembelajaran**

Setelah penjelasan dari peneliti, peserta didik mempraktekkan media *snake ladder* dalam pembelajaran pramuka ini.



**Gambar 4.8**

**Praktek Media *Snake Ldder***

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, peserta diddik diajak untuk mengingat kembali materi yang telah dijelaskan dan dipelajari sebelumnya, dengan harapan peserta didik dapat memahami materi dasar pramuka

siaga. sebelum kegiatan di akhiri, peneliti mengajak siswa menyanyi lagu pramuka bersama-sama.

Pada tahap implementasi, siswa menunjukkan respon positif terkait media interaktif media snake ladder, media tersebut membantu mereka memahami materi dasar pramuka siaga, serta membuat kegiatan lebih menyenangkan, setelah menggunakan media ini, peserta didik mengisi angket respon tentang penggunaan media *snake ladder*.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ialah tahap akhir pada model penelitian dan pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan terhadap media yang dikembangkan melalui respon peserta didik pada media *snake ladder* dalam pembelajaran pramuka materi dasar kepramukaan siaga kelas 3 di SD Nahdatul Ulama

At-Taqwa Jember. Peneliti memberikan nilai manfaat serta kekurangan pada media *snake ladder* setelah digunakan, dan juga angket respon peserta didik dan guru kelas. Kelebihan dan kekurangan media ini meliputi:

- a. Kelebihan Media *Snake Ladder*
  - a) Terdapat teknik bermain ular tangga yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, mengarah pada aktivitas Ini mengasyikkan, jadi bisa meningkatkan rentang perhatian siswa dalam belajar sambil aktif.
  - b) Media *snake ladder* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa

- c) Ular tangga mampu menimbulkan suasana menyennagkan dalam pembelajaran
  - d) Ular tangga mampu merangsang sisswa dalam masalah sederhana
  - e) Siswa dapat berperan langsung dalam pembelajran
- b. Kekurangan Media *Snake Ladder*:
- a) Media pembelajran ini memerlukan waktu yang banyak
  - b) Kegaduhan muncul ketika sisiwa tidak memahami teknis peermainan ular tangga

### C. Analisis Data

Analisis data merupakan menganalisis kelyakan media yang di kemabangkan peneliti, dibuktikan dengan hasil kevalidan para ahli yakni, ahli materi, ahli media , ahli pembelajaran dari Pembina pramuka dan respon siswa kelas 3 SD NU Attaqwa Jember, untuk validator media yakni divalidasi oleh ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd, selaku dosen media, untuk validator

materi yakni divalidasi oleh bapak Ahmad Safiudin, S.Pd.I., M.Pd, selaku dosen pramuka, dan untuk validator pembelajaran yakni divalidasi oleh ibu Ma'rifatul Khoiroh, S.Pd, selaku guru Pembina pramuka SD Nahdatul Ulama

At-Taqwa Jember.

#### 1. Analisis Data Hasil Validasi

Tahap ini, media yang telah selesai akan divalidasi oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan 1 guru ahli pembelajaran. Validasi dilakukan guna mengetahui kevalidan media yang telah dibuat, dengan menambahkan saran serta masukan dari validator yang akan

digunakan sebagai dasar revisi media. Berikut ini adalah hasil validasi yang telah dilakukan.

a. Penilaian ahli media

Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli media.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Ahli Validasi Media**

NO	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	MX
1.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi kepramukaan.		5
2.	Desain media pembelajaran media <i>snake ladder</i> menarik	4	
3.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> mudah untuk di praktikan sendiri oleh peserta didik	5	5
4.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> mejadi menyenangkan bagi peserta didik	4	
5.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran pramuka	5	5
6.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif	4	
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.	5	5
8.	Petunjuk penggunaan media di sampikan dengan jelas	5	5
9.	Penggunaan media <i>snake ladder</i> meningkatkan motivasi belajar.	5	5

10.	Media ini berifat aman.	4	
<b>JUMLAH</b>		<b>46</b>	<b>50</b>
<b>PRESENTASI</b>		<b>92%</b>	

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{49}{50} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Totoal Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

#### b. Penilaian ahli materi

Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media pembelajaran sebelum diuji coba kepada peserta didik. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli materi.

**Tabel 4.8**

#### **Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	SKOR	
		X	MX
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	5	5
2.	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.	5	5
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	5	5
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik	4	5
5.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.	4	5
6.	Materi mencakup topik-topik penting tentang materi kepramukaan.	5	5

7.	Materi ini mendorong siswa untuk berfikir kritis.	4	5
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5
9.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.		5
10.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.	4	5
11.	Materi ini menggunakan kalimat-kalimat yang tidak terllu panjang atau rumit, sehingga tidak membingungkan.	4	5
12.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan.		5
13.	Materi ini memiliki alur Bahasa yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahami isinya.		5
<b>Jumlah</b>		<b>59</b>	<b>91</b>
<b>Presentasi</b>			<b>91%</b>

$$V = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\% = \frac{59}{65} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

Tse = Totoal Skor Empiric

Tsh = Total Skor Maksimal

c. Penilaian Ahli Pembelajaran

Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media beserta materi yang di jelaskan sebelum diuji coba kepada peserta didik. Berikut ini merupakan tabel hasil analisis data dari penilaian ahli ahli pembelajaran.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKOR	
		X	MX
1.	Kesesuaian materi dengan sku siaga	4	5
2.	Tampilan media pembelajara <i>snake ladder</i> yang menarik	5	5
3.	Materi yang disampaikan jelas dan lengkap	5	5
4.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> mudah di operasikan	4	5
5.	Media pembelajran <i>snake ladder</i> memudahkan siswa untuk memahami materi dasar kepramukaan	4	5
6.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> sesuai dengan kebutuhan siswa		5
7.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> sangat menarik perhatian peserta didik	5	5
8.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membuat kelas lebih produktif	4	5
9.	Media pemebelajran <i>snake ladder</i> sudah sesuai dengan fungsi media	4	5
10.	Materi yang di sampikan dapat di pahami peserta didik	5	5
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>	<b>50</b>
<b>Presentasi</b>		<b>92%</b>	

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{46}{50} \times 100\%$$

Keterangan:  
V = Validitas  
Tse = Totoal Skor Empiric  
Tsh = Total Skor Maksimal

- d. Uji Respon Peserta Didik  
Media pembelajaran *snake ladder* yang telah

dinyatakan layak akan diuji secara langsung kepada peserta didik. Berikut hasil repon siswa pada uji coba media *snake ladder*.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Analisis Respon Peserta Didik**

<b>Data Hasil Uji Coba Respon Peserta Didik</b>											
<b>Responde</b>	<b>Butir Kriteria</b>										<b>Jumlah</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	
<b>Dwi rizki</b>	5	4	5	1	1	4	5	5	4	4	<b>38</b>
<b>Naufal</b>	5	5	4	2	1	4	4	5	5	5	<b>40</b>
<b>M.zahir</b>	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	<b>44</b>
<b>Wafa</b>	5	5	4	1	1	5	5	5	4	5	<b>40</b>
<b>Afif</b>	5	5	4	1	2	4	4	5	4	4	<b>38</b>
<b>Zidan</b>	5	5	4	4	2	5	4	5	4	4	<b>42</b>
<b>David</b>	5	4	4	2	2	4	4	5	5	5	<b>40</b>
<b>Nadya</b>	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>43</b>
<b>Mahar dini</b>	5	5	4	2	2	4	4	5	5	5	<b>41</b>
<b>Cantic</b>	3	4	5	2	2	4	4	5	4	5	<b>38</b>
<b>Balqis</b>	5	4	5	2	2	4	4	4	5	5	<b>40</b>
<b>Azka</b>	5	5	3	2	2	4	4	4	4	4	<b>37</b>
<b>Aditnya</b>	5	5	5	1	1	4	4	5	4	4	<b>38</b>
<b>Alifa nauf</b>	3	5	4	1	1	5	3	5	5	5	<b>37</b>
<b>Ita</b>	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	<b>45</b>

<b>Yurdha</b>	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	<b>44</b>
<b>Ammar</b>	5	5	5	2	2	4	3	4	4	5	<b>39</b>
<b>Asma fairus</b>	4	4	5	2	2	3	4	5	5	5	<b>39</b>
<b>Syaifulah</b>	5	5	3	2	1	4	4	4	5	5	<b>38</b>
<b>Farah</b>	5	5	4	2	3	4	4	4	5	5	<b>41</b>
<b>Dwi rizki</b>	5	4	5	1	1	4	5	5	4	4	<b>38</b>
<b>Naufal</b>	5	5	4	2	1	4	4	5	5	5	<b>40</b>
<b>M.zahir</b>	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	<b>44</b>
<b>Wafa</b>	5	5	4	1	1	5	5	5	4	5	<b>40</b>
<b>Jumlah</b>	<b>99</b>	<b>97</b>	<b>84</b>	<b>47</b>	<b>43</b>	<b>82</b>	<b>80</b>	<b>93</b>	<b>88</b>	<b>94</b>	<b>807</b>

$$P = \frac{JK}{J} \times 100\% \quad J = SM \times JP \times JA$$

$$P = \frac{807}{1.000} \times 100\% = 80,7\%$$

Keterangan:

JK = Jumlah Keseluruhan  
J = Jumlah

SM = Skor Maksimum

JP = Jumlah Peserta

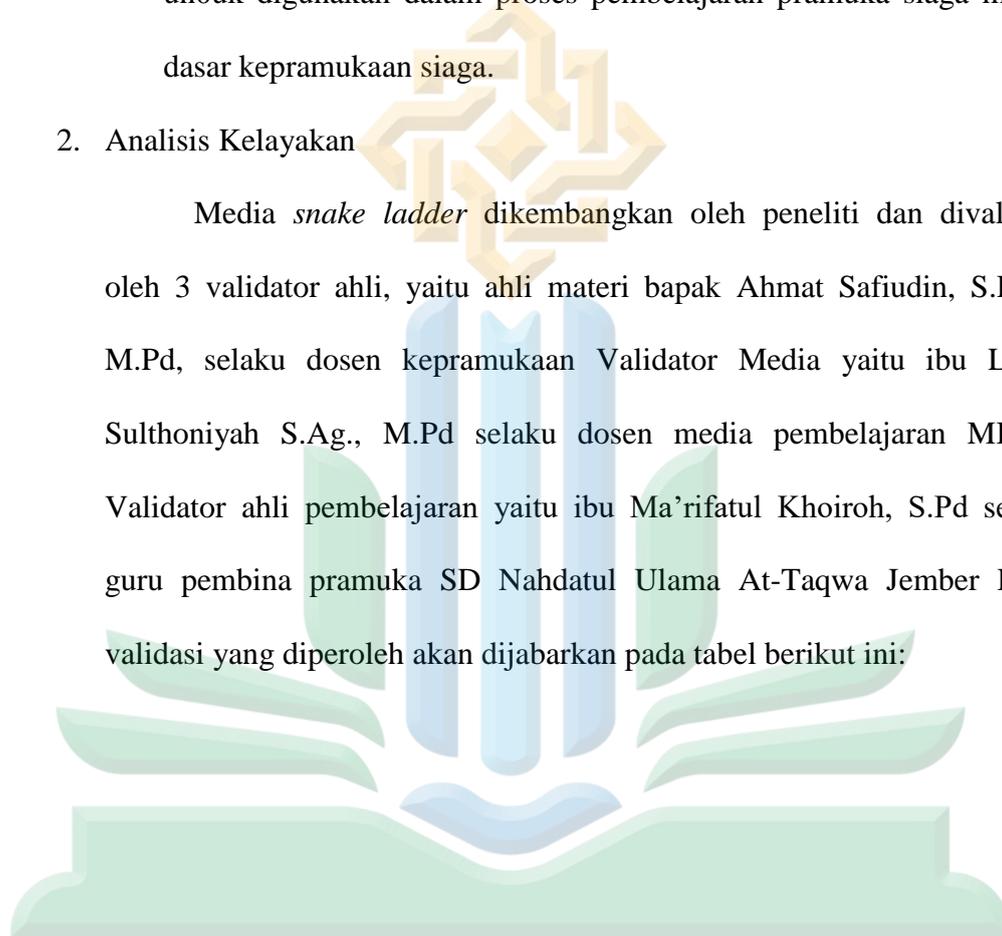
JA = Jumlah Angket

Berdasarkan hasil uji coba media kepada peserta didik pada tabel 4.10, diperoleh nilai presentase sebesar 80,7% dengan kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tertarik terhadap media yang dikembangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *snke ladder* yang dikembangkan sangat layak dan menarik

untuk digunakan dalam proses pembelajaran pramuka siaga materi dasar kepramukaan siaga.

## 2. Analisis Kelayakan

Media *snake ladder* dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh 3 validator ahli, yaitu ahli materi bapak Ahmat Safiudin, S.Pd.I., M.Pd, selaku dosen kepramukaan Validator Media yaitu ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd selaku dosen media pembelajaran MI/SD, Validator ahli pembelajaran yaitu ibu Ma'rifatul Khoiroh, S.Pd selaku guru pembina pramuka SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember Hasil validasi yang diperoleh akan dijabarkan pada tabel berikut ini:



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

Tabel 4.11

### Hasil Presentase Kelayakan

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator Media	92%	Sangat Valid
2.	Validator materi	91%	Sangat Valid
3.	Validator pembelajaran	92%	Sangat Valid
<b>Nilai rata-rata presentase</b>		<b>92%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata presentase 92%. Hasil validitas menunjukkan bahwa media *snake ladder* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media *snake ladder* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

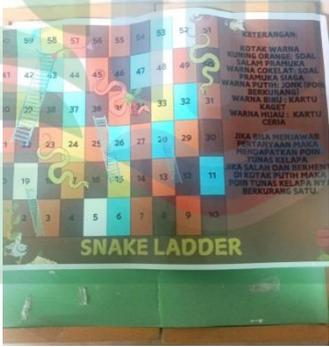
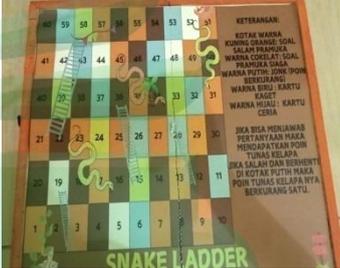
#### D. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran serta

masukan dari validator. Berikut ini akan disajikan masukan dari masing-masing validator yang kemudian untuk media pembelajaran.

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

**Tabel 4.12**  
**Perbedaan Media sebelum dan sesudah yang di revisi**

 <p>box terlalu besar,sepi dan kurang menarik</p>	 <p>box sudah di ganti menjadi lebih menraik</p>
 <p>Postesr ukuranya tidak pas dengan papan dan tidak rapi</p>	 <p>sudah di ganti menjadi ukuran 134x134 cm dan menjadi rapi dan praktis</p>
 <p>Pion kebesaran dan tidak bisa berdiri</p>	 <p>Pion pion sudah di ubah menjadi orang-orang pramuka , bisa berdiri</p>

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang telah direvisi

Media pembelajaran merupakan alat yang memperlancar proses pembelajaran. Alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengukur perasaan, pikiran, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa, guna mempengaruhi proses belajar.<sup>58</sup> Oleh karena itu, media pendidikan sangat penting bagi proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih terlibat dan siswa menjadi lebih aktif serta berpikir kritis.

Peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media *snake ladder* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran pramuka siaga kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember Dengan media ini pembelajaran tidak lagi membosankan dan peserta didik akan tertarik dan berperan aktif ketika dalam pembelajaran.

Kajian produk yang telah di revisi pada penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

##### 1. Pengembangan Media *Snake ladder*

Media *snake ladder* Salah satu alat yang dapat digunakan sebagai alat peraga dalam pendidikan ular tangga adalah permainan patty cake. Ada beberapa manfaat dari permainan ini, diantaranya adalah: membantu siswa memahami materi yang masih diajarkan, membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pendidikannya, meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan

---

<sup>58</sup> elmy tasya khairally, "Media Pembelajaran: Pengertian, Manfaat Dan Contohnya," 2023.

membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Hasil observasi serta wawancara yang dilakukan, dibuktikan dengan hasil wawancara oleh ibu ma'rifatul khoiroh, S.Pd selaku guru pembina pramuka SD NU Attaqwa Jember sebagai berikut:

“Bahwa pada kelas 3 dalam mengikuti pembelajaran pramuka mereka sangat tidak semangat dikarenakan pembahasan yang sangat membosankan jadi apa yang di sampaikan pembina tidak amsuk di mereka”

Hal ini dapat disimpulkan bahwa di kelas 3 mereka tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran pramuka di karenakan dalam penyampian materi hanya monoton jadi pembelajaran terkesan membosankan.

Media interaktif *snake ladder* merupakan media pembelajaran yang memiliki tampilan 2D yang bisa di buat untk proses pembelajaran siswa agar guru dapat terbantu dalam pembelajaran seperti membantu

untuk memotivasi ketika pembelajaran siswa, membuat peserta didik aktif ketika pembelajaran, membuat situasi pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, dan juga siswa dapat menerima dan meningat materi yang

di sampaikan pembina Media interaktif ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti.

Pengembangan media interaktif snake ladder menggunakan model ADDIE lima fase, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap Pertama yang dilakukan peneliti adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kinerja dan kebutuhan dengan melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara langsung ke SD NU Attaqwa Jember pada tanggal 05 Juni 2024 untuk memperoleh informasi terkait proses belajar mengajar, strategi dan media yang digunakan dan kendala-kendala yang berhubungan dengan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* (perencanaan). Peneliti melakukan perancangan awal media dengan menyusun materi pembelajaran pramuka yaitu dasar pramuka siaga dan salam pramuka siaaga. Kemudian peneliti menyusun kerangka-kerangka media *snake ladder* dimulai dari papan dan desain posster *snake ladder*, pion-pion dadu dan kartu soal. Dalam tahap ini peneliti memilih latar desain poster untuk papan *snake ladder* dengan tema pramuka.

Tahap selanjutnya yaitu *development* (pengembangan). Tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan dan pengembangan media serta uji validator. Proses pengembangan diawali dengan pemahaman materi peserta didik melalui soal pretest dan posttest yang di bagikan kepada peserta didik. Kemudian peneliti melakukan pengembangan dengan

memulai permainan snake ladder yang di dalamnya peserta didik belajar sambil bermain. Setelah media ini dikembangkan maka akan dilaksanakan uji validasi kepada tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Tahap keempat yakni tahap *implementation* (penerapan). Pada tahap ini, produk yang telah dibuat serta diuji validasi akan diimplementasikan secara langsung pada proses pembelajaran. Penerapan produk media akan dilaksanakan di kelas 3 SD NU Attaqwa Jember dengan jumlah peserta didik 20 siswa. Penerapan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2025 dan tanggal 17 Januari 2025 pelaksanaan posttest.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahapan ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk media berdasarkan proses uji coba dan hasil respon yang diperoleh melalui data angket, serta wawancara pada guru pembina pramuka yaitu ibu Ma'rifatul

Khoiroh S.Pd sebagai berikut:

“Media ini sangat bagus, kreatif dan sangat menarik perhatian siswa kelas 3 mereka jadi lebih termotivasi dan gairah dalam pembelajaran pramuka dan materi yang disampaikan masuk dan ingat sama mereka”

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa media *snake ladder* dapat dikembangkan untuk proses pembelajaran pramuka siaga, yang mana dengan proses pengembangannya yakni proses pengembangan media *snake ladder* ini adalah sebuah media yang terbuat dari sebuah papan kayu berukuran 134 cm x 134 cm yang di atasnya terdapat poster

desain ular tangga dan media *snake ladder* ini di mainkan lengkap dengan pion-pionnya beserta dadu nya dan dimainkan secara bergantian setiap kelompok nya. Oleh karena itu, media *snake ladder* dapat digunakan dalam proses pembelajara karena dengan game edukasi itu dapat membuat peserta didik lebih antusias dan efektif dalam proses pembelajaran kepramukaan tingkat siaga.

## 2. Kelayakan Media *Snake ladder*

Kelayakan pada media snake ladder melewati beberapa proses validasi oleh beberapa validasi sebelum di lakukan uji coba pada peserta didik kelas 3 SD NU Attaqwa Jember. Hasil dari validasi mentukan layak dan tidak media untuk di kembangkan, validator dalam media ini meliputi validator ahli media, validator ahli materi, dan validasi ahli pembelajaran.

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media sebelum di uji cobakan kepada peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 46 dari total skor keseluruhan 50, dan memperoleh presentasi sebesar 92% yakni berarti termasuk dengan kategori sangat layak

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media pembelajaran, sebelum diuji coba kepada peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 59 dari total skor keseluruhan 65, dan memperoleh presentasi sebesar 91% dengan begitu validasi ini di katakan sangat layak.

Validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat

kevalidan media pembelajaran serta materi yang telah dijelaskan, sebelum diuji coba kepada peserta didik. Validasi ini memperoleh nilai 46 dari total skor keseluruhan 50, dan memperoleh presentasi sebesar 92% dengan kategori sangat layak.

Data uji coba produk ini di laksanakan langsung dengan uji coba prodak media kepada peserta didik kelas 3 SD NU Attaqwa Jember berdasarkan dengan hasil uji coba prodak mendapata presentase 80,7% dengan kategori sangat valid.

Hasil analisis dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata presentase adalah 92%. Dan juga bedasarkan data uji coba produk pada peserta didik hasil validitas menunjukkan bahwa media *snake ladder* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan sangat layak untuk diimplementasikan. Oleh karena itu, media *snake ladder* sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Prodak lebih lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan pada produk media *snake ladder* yakni:

- a. Media *snake ladder* dapat dijadikan inovasi baru untuk pendidik sebagai alat bantu mengajar, media ini dapat membantu guru dalam pembelajaran seperti: mengetahui materi mana yang belum dikuasai peserta didik, mengukur kompetensi peserta didik dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Media *snake ladder* dapat memotivasi dan membuat peserta didik lebih semangat mengikuti proses pembelajaran pramuka dan dapat

memahami dan mengingat materi kepramukaan.

## 2. Diseminasi Produk

Produk yang telah dikembangkan yakni merupakan media interaktif *snake ladder* pada proses pembelajaran dan materi dasar kepramukaan siaga yang dapat digunakan pada sekolah yang bersangkutan. Namun pada penyebaran produk juga harus memperhatikan masalah pendidikan dan kebutuhan siswa agar media ini dapat berguna. Untuk penyebaran produk ke lembaga lain langkah-langkah media *snake ladder* ini di buat buku pembelajaran kemudian file buku pembelajaran di unggah di sebuah website.

## 3. Pengembangan produk lebih lanjut

Pengembangan ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran pramuka khususnya materi dasar kepramukaan siaga. Maka dari itu penelitian ini memerlukan

lanjutan agar mendapatkan kualitas produk yang lebih baik karena itu penulis mengusulkan pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

### a. Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media *snake ladder*

dapat mengembangkan dan mengimplementasikan dengan materi pembelajaran pramuka yang lain bertujuan untuk pembelajaran lebih beragam.

### b. Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media *snake ladder*

dapat menambahkan karakter-karakter yang lebih menarik pada desain poster papapn *snake ladder*

- c. Peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media *snake ladder* dapat mengimplentasikan dengan metode game yang lain, agar pembelajaran dan media lebih bervariasi.

### c. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa :

1). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media *snake ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan pada kelas 3 SD Nahdatul Ulama At-Taqwa Jember

2) Kelayakan media *snake ladder* yang dikembangkan sangat valid (layak) berdasarkan hasil angket uji validitas oleh 3 ahli validator dan respon peserta didik kelas 3. Hasil dari validasi ahli media sebesar 92% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi sebesar 91% dengan kategori sangat valid dan dari ahli pembelajaran sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil rata-rata angket dari para validator menunjukkan presentase 92% dengan

kategori sangat valid. Adapun hasil angket respon peserta didik pada uji coba skala kecil yaitu sebesar 80,7%. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *snake ladder* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

*AD-ART-Gerakan-Pramuka-Munas-2023*, n.d.

Agus Dani, Bagus Setiayawan. *Buku Panduan Pramuka Penggalang*. Yogyakarta, N.D.

Agus, Budi. *Buku Panduan Pramuka Siaga, Tingkatan Pramuka Siaga Beserta Penjelasannya*, 2015.

Ahamad Fanani. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Pada Materi Gerak Benda Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VII Jember," 2022.

Aisyah Fadilah. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research (JSR)*, 2023.

Ajeng Arianatasari. "Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Inquiry." *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 2018.

Alamendah. *Salam Pramuka : Arti, Macam, Penggunaan*, N.D.

Albet Maydiantoro. *Model Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)*, 2019.

Anugrah Dewi. *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenis Nya*. Sumatra Utara, 2023.

Aulia Dan Lilatul Usriyah. "Implementasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah Menurut Abdul Majid Dian Andayani." *Akselaras: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol.1, No. 1 (2020).

Aziz Ngashim. *Media Pembelajaran : Pengertian, Manfaat, dan Jenis-Jenis*. N.D.

Elmy Tasya Khairally. *Media Pembelajaran: Pengertian, Manfaat dan Contohnya*, 2023.

Kaye Shelton & George Saltman. *Applying The ADDIE Model To Online Instruction*, 2008.

Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 (N.D.).

Khairul Amali, Yenni Kurniawati, And Zulhiddah Zuhiddah. *Pengembangan Lembar Kerja*, N.D.

Kwatir Nasioanl Gerakan Pramuka (N.D.).

Muhaemin & Sumarna. "Pembinaan Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Meningkatkan Kepribadian Siswa Di SMP Negeri 3 Karangtengah Cianjur," 2021.

Mulyatiningsih. *Model 4D (Four D)1. Pengertian Model 4D (Four D): Disseminate*. 2016.

Mz, Yumarlin. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. 2013.

Ninik Uswatun Fadila. *Media Pembelajaran*. Denpasar, N.D.

Nur Annisa Istiqomah. *Model ADDIE Dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. 2020.

Nurhayati. *Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Di TK Islam Plus Mutiara Bangunan*, N.D.

"Observasi dan Wawancara Guru Pramuka SD NU At-Taqwa Balung," N.D.

Pusbang. Jusinfo Kwarda DIY. Materi Pramuka Siaga (N.D.).

Rahmat Arofah Hari Cahyadi. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019.

Ririn Marcela, Muhamad Idris, Kiki Aryaningrum. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang." *Journal On Teacher Education*, 2022.

Sa'dun Akbar. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. 2017.

Sapriyah. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan 3, No. 1 (2019): 45-56*, N.D.

Setiawanh. R. *Manajemen Peserta Didik*. 2021.

Setyawan, D. *Mengenalkan Alat Musik Tradisional Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Bambu di SD Inpres Rutosoro*. 2018.

Shofiyatul Munawwaroh. "Pengembangan Media Kombinasi Ular Tangga Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca Materi Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD Unggulan Nurul Huda Plalangan Kalisat Jember," 2023.

Siti Maimunah. *Profil Sekolah SD NU AT-Taqwa Jember*. N.D.

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Alfabeta, 2015.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Yogyakarta, N.D.

Taubah, M & Chasanah, U. “Peranan Gerakan Pramuka Dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme di Madrasah Ibtidaiyah,” 2018.

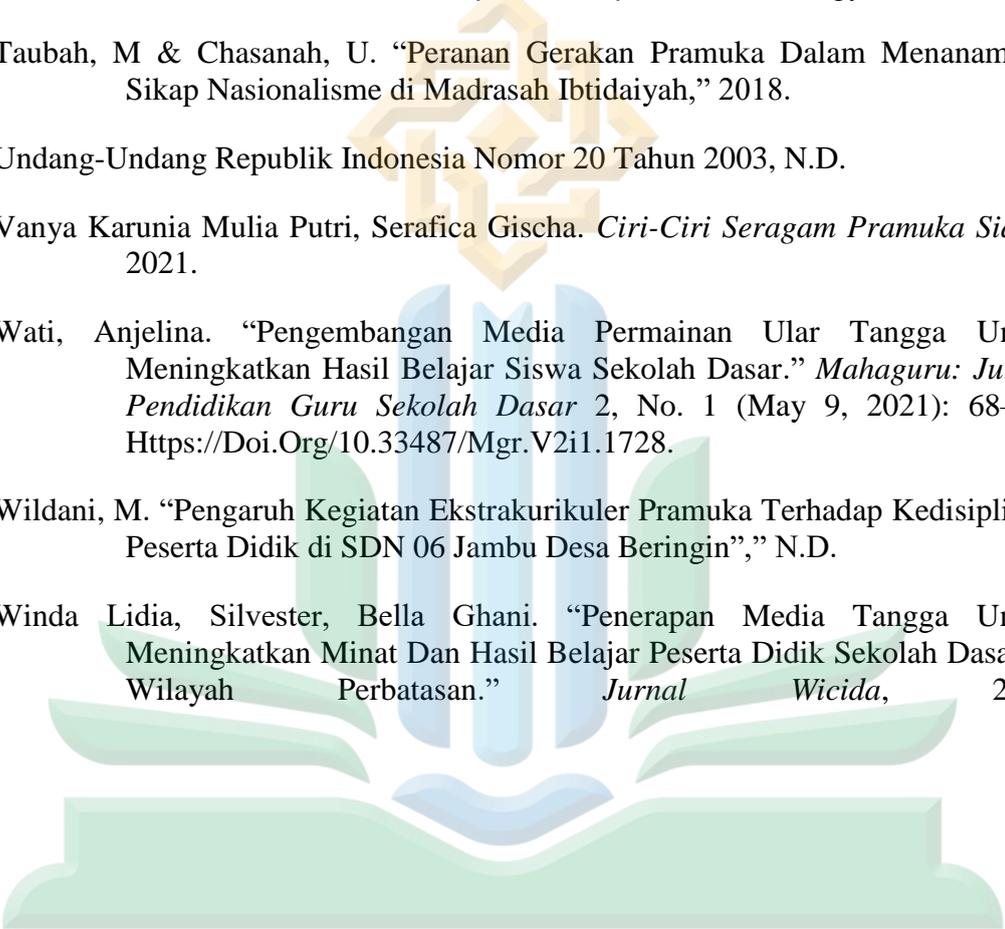
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, N.D.

Vanya Karunia Mulia Putri, Serafica Gischa. *Ciri-Ciri Seragam Pramuka Siaga*. 2021.

Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 1 (May 9, 2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1728>.

Wildani, M. “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kedisiplinan Peserta Didik di SDN 06 Jambu Desa Beringin”,” N.D.

Winda Lidia, Silvester, Bella Ghani. “Penerapan Media Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan.” *Jurnal Wicida*, 2022



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



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zulfa Faiqotul Afridah

NIM : 212101040017

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis di kutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undang yang berlaku.

Demikin surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember 20 Februari 2025

Saya yang menvatakan



Zulfa Faiqotul Afridah  
NIM 212101040017

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

## Lampiran 1

### Pedoman Wawancara

- A. Wawancara kepala sekolah SD NU AT-TAQWA JEMBER
1. Bisakah anda ceritakan sedikit tentang sekolah ini?
  2. Apa yang menjadi visi dan misi utama dari sekolah ini?
  3. Apa strategi yang digunakan sekolah untuk meningkatkan mutu Pendidikan?
  4. Apa harapan anda untuk sekolah ini kedepannya?
- B. Wawancara guru pramuka SD NU ATTAQWA JEMBER
1. Bisa Anda ceritakan sedikit tentang pengalaman Anda mengajar pramuka siaga di SD NU At-taqwa Jember ini?
  2. Berapakah siswa siswi pramuka siaga di kelas 3?
  3. Bisakah anda menceritakan tentang bagaimana kondisi kelas saat pembelajaran siaga?
  4. Materi pramuka apa saja yang mudah dan sukar diterima oleh peserta didik?
  5. Bagaimana cara mengatasi hal tersebut?
  6. Strategi atau media apa yang di gunakan dalam proses pembelajaran pramuka ini, dan bagaimana respon mereka?
  7. Apakaah kendala anda selama mengajar pramuka di tingkatan siaga ini?
  8. Sudah sampai mana pemahaman dan keteraikan siswa untuk pembelajaran pramuka ?
  9. Bagaimana pendapat anda terkait media yang akan dikembangkan ?
  10. Apa harapan anda untuk media yang dikembangkan ini?
- C. Wawancara peserta didik

1. Apakah kamu suka Pembelajaran pramuka?
2. Apakah ada kegiatan atau cara agar lebih memahami materi dan tertarik dengan pramuka?



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

**Lampiran 2****RENCANA MEMBINA PRAMUKA SIAGA**

Topik : Salam Pramuka

Durasi : 30 menit

**A. Tujuan**

- Peserta didik dapat mengetahui pengertian salam pramuka
- Peserta didik dapat mengetahui macam-macam salam pramuka

**B. Materi**

- Pengertian salam pramuka
- Macam-macam salam pramuka

**C. Metode**

Metode kepramukaan : belajar sambil bermain  
Metode penyapaian : ceramah

**D. Langkah-Langkah Membina**

1. Pendahuluan:
  - a. pembukaan menanyakan kabar ( 3 menit)
  - b. Menyanyi (4 menit)
2. kegiatan inti 20 menit:
  - a. penyampaian materi tentang materi salam pramuka (10 menit)
  - b. bermain game ular tangga dan refleksi materi (10 menit)
3. salam penutup (3 menit)

**E. Sumber Belajar dan Media**

1. Sumber belajar : buku panduan pramuka
2. Media : alat game ular tangga pramuka

--

**F. Penilaian**

- |                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. sikap saat mendengarkan materi</li><li>2. nilai pemahaman materi waktu refleksi dalam game</li></ol> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Pembina Gugus depan

(Ma'rifatul Khoiroh S.Pd)

Penyusun

(Zulfa Faiqotul)



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

**SOAL SALAM PRAMUKA!**

1. Apa pengertian dari salam pramuka?
2. Jelaskan apa fungsi dari salam pramu!
3. Ada berapa macam-macam salam pramuka?
4. Sebutkan macam-macam salam pramuka?
5. Jelaskan apa itu salam biasa!
6. Jelaskan apa itu salam janji!
7. Jelaskan apa itu salam hormat!
8. Salam hormat di berikan kepada siapa saja?
9. Bagaiman cara memberikan salam jani?
10. salam biasa di berikan kepada siapa saja?
11. Salam janji di tunjukan kepada siapa saja?
12. Jelaskan bagaimana cara memberikan salam janji!
13. Berikan contoh pemberian salam biasa!
14. Berikan contoh pemberian salam hormat!
15. Bagaimana cara memberikan salam pramuka?
16. Jika bertemu dengan sesama anggota pramuka apa yang harus kita lakukan?

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

## RENCANA MEMBINA PRAMUKA SIAGA

Topik : Pramuka Siaga  
Durasi : 30 menit

### A. Tujuan

- Peserta didik dapat mengetahui pengertian pramuka siaga
- Peserta didik dapat mengetahui isi kode kehormatan pramuka siaga

### B. Materi

- Pengertian pramuka siaga
- Isi kode kehormatan pramuka siaga

### C. Metode

Metode kepramukaan : belajar sambil bermain  
Metode penyapaian : ceramah

### D. Langkah-Langkah Membina

1. Pendahuluan:
  - a. pembukaan menanyakan kabar ( 3 menit)
  - b. Menyanyi (4 menit)
2. kegiatan inti 20 menit:
  - a. penyampaian materi tentang materi pramuka siaga (10 menit)
  - b. bermain game ular tangga dan refleksi materi (10 menit)
3. salam penutup (3 menit)

### E. Sumber Belajar dan Media

1. Sumber belajar : buku panduan pramuka
2. Media : alat game ular tangga pramuka

**F. Penilaian**

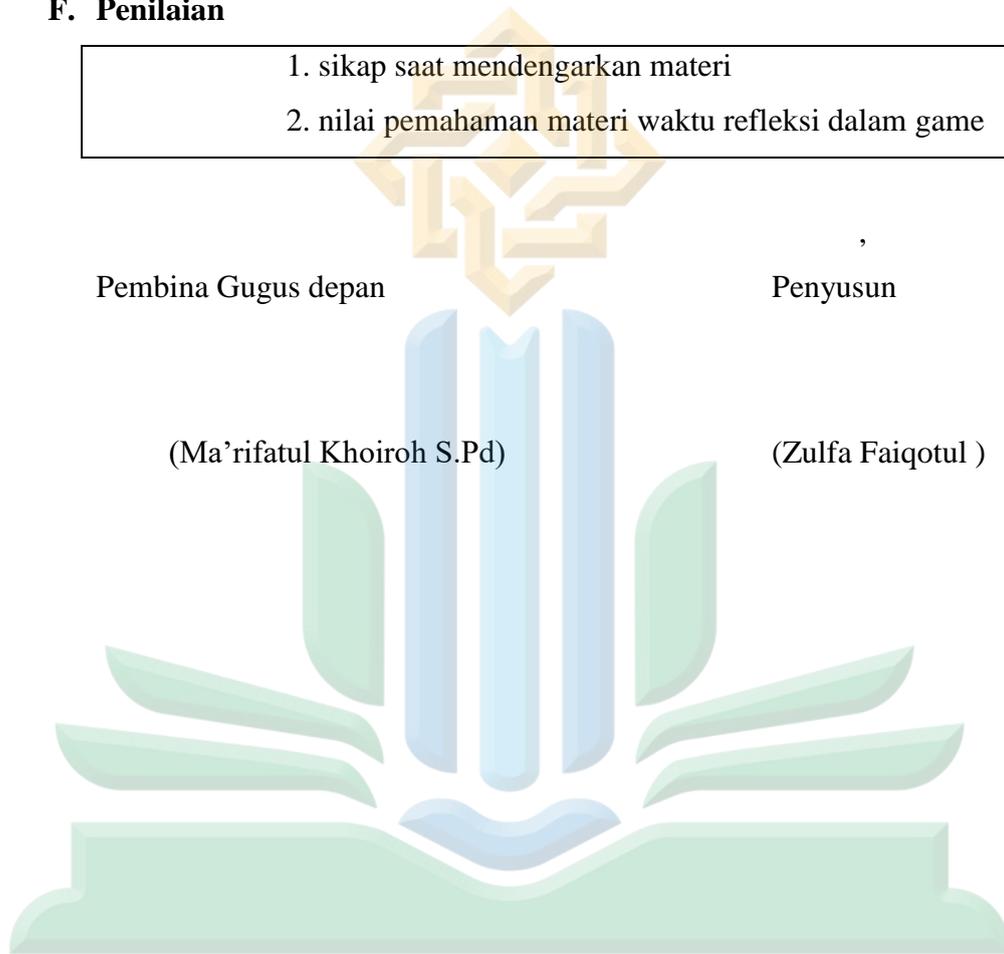
- |                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. sikap saat mendengarkan materi</li><li>2. nilai pemahaman materi waktu refleksi dalam game</li></ol> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Pembina Gugus depan

Penyusun

(Ma'rifatul Khoiroh S.Pd)

(Zulfa Faiqotul )



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

## SOAL PRAMUKA SIAGA

1. Apa yang di maksud pramuka siaga ?
2. Sebuah kelompok jika di siaga di namakan apa ?
3. Siapakah pemimpin dari sebuah barung ?
4. Ada berapa tingkat an di pramuka siaga?
5. Sebutkan tingkatan pramuka siaga?
6. Ada berapa tingkaatn pramuka siaga?
7. TKU siaga terdiri dari?
8. Tingkatan siaga berumur berapa?
9. Apa yang di maksud dari kode kehormatan siaga?
10. Kode kehormatan pramuka terdiri dari apa saja?
11. Sebutkan isi dari Dwi Satya!
12. Sebutkan isi dari Dwi Darma !
13. Setiap barung di isi berapa orang ?
14. Apa warna baju pramuka siaaga?
15. Batu kecil dalam pramuka siaga di sebut apa?
16. Berikan penjelasan apa itu pramuka siaga!
17. Apa arti dari Dwi Satya?
18. Apa itu singkatan dari TKU dan SKU ?
19. Apa arti dari Dwi Darma?
20. Bacakan Dwi Satya dan Dwi Darma secara lantang di depan kelas!

## LAGU PRAMUKA SIAGA

### 1. PRAMUKA SEJATI

Rajin terampil dan gembira,  
Senantiasa praja muda karena  
Sopan dan tak kenal rasa sombong,

Bersahaja setia suka menolong  
Ya ya ya ya itulah pramuka,  
Pramuka sejati,  
Sejati kata dan perilakunya

Ya ya ya ya itulah pramuka,  
Pramuka sejati,  
Sejati kata dan perilakunya

**2. SAYA ANAK PRAMUKA SIAGA**

SAYA ANAK PRAMUKA  
PRAMUKANYA SIAGA  
ANAK BERAKHLAK MULIA  
YANG SELALU CERIA SEHAT JIWA DAN RAGA  
CERDAS AKAL DAN RASA  
SAYA ANAK PRAMUKA SIAGA



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

## Lampiran 3

**LEMBAR ANGKET AHLI PEMBELAJARAN**

Peneliti : Zulfa Faiqotul Afridah  
 NIM : 212101040017  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Snake Ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 sekolah dasar (SD) Nahdatul ulama attaqwa jember  
 Dosen Pembimbing : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd  
 Ahli Pembelajaran : Ma'rifatun khoiroh, S. Pd.  
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

**A. Petunjuk**  
 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran pramuka siaga berupa Media *Snake Ladder* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner dengan memberikan tanda (√) pada kolom.

Keterangan Skala :  
 SS : Sangat Setuju (skor 5)  
 S : Setuju (skor 4)  
 N : Netral (skor 3)  
 TS : Tidak Setuju (skor 2)  
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

Komentar/saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan, Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**B. Instrumen Angket Pembelajaran**

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENELIAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Kesesuaian materi dengan sku siaga		✓			
2.	Tampilan media pembelajara <i>snake ladder</i> yang menarik	✓				
3.	Materi yang disampaikan jelas dan lengkap	✓				
4.	Media pembelajaran <i>snake</i>		✓			

	<i>ladder</i> mudah dioperasikan				
5.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> memudahkan siswa untuk memahami materi dasar kepramukaan	✓			
6.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> sesuai dengan kebutuhan siswa	✓			
7.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> sangat menarik perhatian peserta didik	✓			
8.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membuat kelas lebih produktif		✓		
9.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> sudah sesuai dengan fungsi media		✓		
10.	Materi yang di sampaikan dapat di pahami peserta didik	✓			

#### C. Saran dan Perbaikan

#### D. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilauan umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

\*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Juni 10, 10 Juni 2025

Validator Pembelajaran

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

M. Ridwan Khairah, S.Pd

J E M B E R

## Lampiran 4

**Lembar Validasi Ahli Media**

Peneliti : Zulfa Faiqotul Afridah  
 NIM : 212101040017  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media snake ladder dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 sekolah dasar (SD) Nahdatul ulama attaqwa Jember  
 Dosen Pembimbing : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd  
 Dosen Validator : Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd  
 Jurusan/Fakultas : PGMI/FTIK

**A. Petunjuk :**

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi media adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli media terhadap kelayakan produk yang sedang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagaimana peningkatan kualitas media pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:  
 SS : Sangat Setuju (skor 5)  
 S : Setuju (skor 4)  
 N : Netral (skor 3)  
 TS : Tidak Setuju (skor 2)  
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

**B. Instrumen Angket Validasi Materi**

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Desain pada media pembelajaran sesuai dengan materi kepramukaan.	✓				
2.	Desain media pembelajaran media <i>snake ladder</i> menarik		✓			
3.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> mudah					

	untuk di praktikan sendiri oleh peserta didik	✓				
4.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> mejadi menyenangkan bagi peserta didik		✓			
5.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membantu peserta didik memahami materi pembelajaran pramuka	✓				
6.	Media pembelajaran <i>snake ladder</i> membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif	-	✓			
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.	✓				
8.	Petunjuk penggunaan media di sampikan dengan jelas	✓				
9.	Penggunaan media <i>snake ladder</i> meningkatkan motivasi belajar.	✓				
10.	Media ini berifat aman.		✓			
Catatan masukan untuk perbaikan media :						

**Penilaian Umum**  
Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

a. Produk dapat digunakan tanpa revisi  
b. Produk dapat digunakan dengan revisi  
c. Produk tidak layak digunakan dan harus diganti  
\* Lingkari salah satu

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

Selasa, 06 Januari 2025  
Validasi Media

*[Signature]*  
Khatulistiwa, S. Ag., M.Pd  
NIP. 197006162014112001

## Lampiran 5

**Lembar Validasi Ahli Materi**

Peneliti : Zulfa Faiqotul Afridah  
 NIM : 212101040017  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Snake Ladder* dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 sekolah dasar (SD) Nahdatul ulama ataqwa jember  
 Dosen Pembimbing : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd  
 Dosen Validator : Ahmat Safiudin, S.Pd, M.Pd.  
 Jurusan/Fakultas : PGM/FTIK

**A. Petunjuk :**

Petunjuk yang dapat membantu bapak/ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi materi adalah sebagai berikut :

1. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai peningkatan materi pembelajaran pada bagian komentar dan saran.
3. Pedoman instrument validasi tes sebagai berikut:  
 SS : Sangat Setuju (skor 5)  
 S : Setuju (skor 4)  
 N : Netral (skor 3)  
 TS : Tidak Setuju (skor 2)  
 STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

**B. Instrumen Angket Validasi Materi**

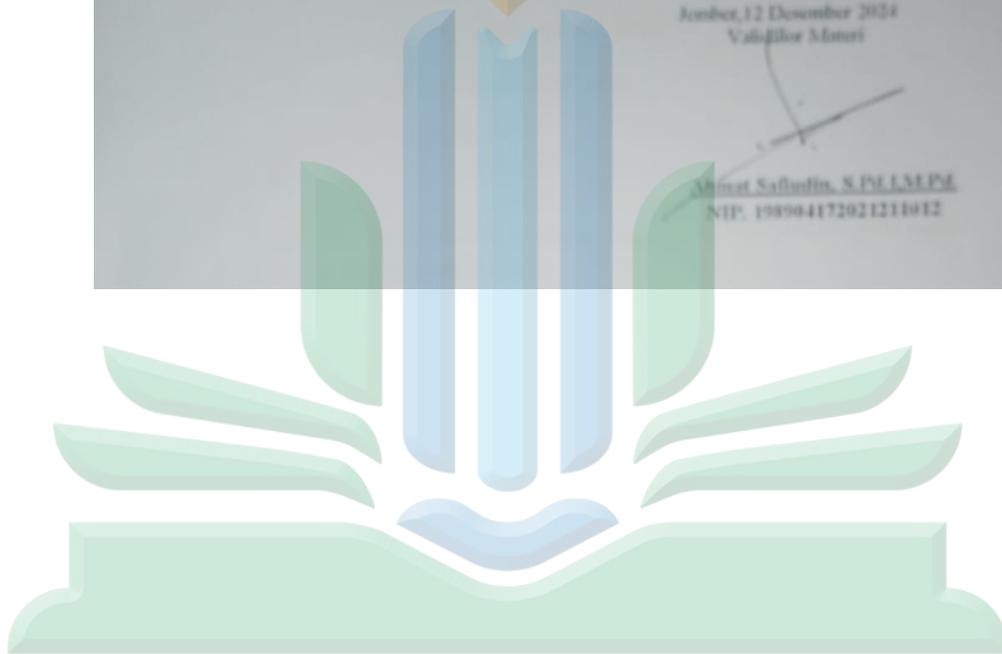
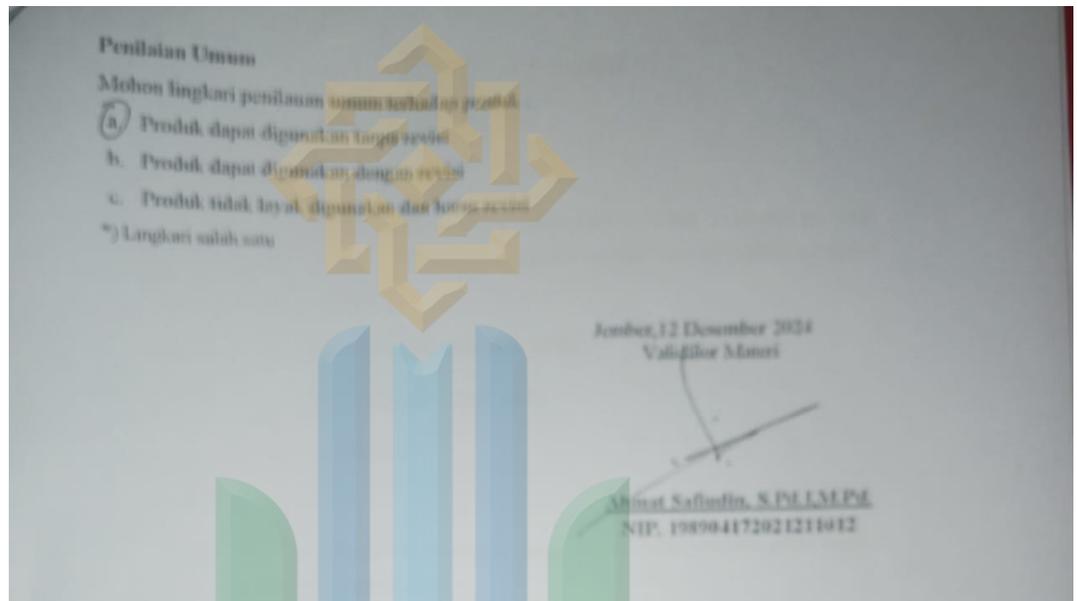
No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Materi yang di sajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting.	✓				

CS Dinilai dengan...

2.	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut.	✓				
3.	Materi yang disajikan mudah dibaca dan dipahami	✓				
4.	Kualitas penyajian materi ini sangat baik		✓			
5.	Materi cukup mendalam untuk mengembangkan pemahaman.		✓			
6.	Materi mencakup topik-topik penting tentang materi kepramukaan.	✓				
7.	Materi ini mendorong siswa untuk berfikir kritis.		✓			
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
9.	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas.	✓				
10.	Setiap istilah yang digunakan dalam materi ini dijelaskan dengan bahasa yang sederhana.		✓			
11.	Materi ini menggunakan kalimat-kalimat yang tidak terlalu panjang atau rumit, sehingga tidak membingungkan.		✓			
12.	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan.		✓			
13.	Materi ini memiliki alur Bahasa yang teratur, sehingga memudahkan pembaca memahami isinya.	✓				

Catatan masukan untuk perbaikan materi : *Agar materi lebih bervariasi dan lebih menarik untuk dipelajari pada pramuka siswa.*

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

## Lampiran 6

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA SNAKE LADDER DALAM MATERI DASAR KEPRAMUKAAN**

NAMA : *Ayung Hafidha J. Jember*

KELAS : *3*

**PETUNJUK PENGISIAN!**

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.

Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya senang belajar pramuka dengan media <i>snake ladder</i>					
2.	Saya lebih mudah memahami Materi pramuka dengan media <i>snake ladder</i>					
3.	Media <i>snake ladder</i> Meningkatkan semangat Saya dalam belajar pramuka					
4.	Media <i>snake ladder</i> membuat Saya terbebani					
5.	Media <i>snake ladder</i> sulit Di pahami					
6.	Media <i>snake ladder</i> membuat Saya lebih aktif di kelas					
7.	Dengan menggunakan media <i>Snake ladder</i> suasana belajar					

	Pramuka lebih menyenangkan				
8.	Saya jadi lebih mudah memahami dan mengingat materi pramuka Dengan adanya media <i>snake ladder</i>	✓			
9.	Saya mudah menggunakan Media <i>snake ladder</i>	✓			
10.	Tampilan media <i>snake ladder</i> Ini sangat menarik	✓			

#### SARAN

Permainan ini menyenangkan

#### KESIMPULAN

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

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

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA SNAKE LADDER DALAM  
MATERI DASAR KEPRAMUKAAN**

NAMA : Ropi ROKHMATI,LLAH

KELAS : 3

**PETUNJUK PENGISIAN!**

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.

Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya senang belajar pramuka dengan media <i>snake ladder</i>	✓				
2.	Saya lebih mudah memahami Materi pramuka dengan media <i>snake ladder</i>	✓				
3.	Media <i>snake ladder</i> Meningkatkan semangat Saya dalam belajar pramuka		✓			
4.	Media <i>snake ladder</i> membuat Saya terbebani				✓	
5.	Media <i>snake ladder</i> sulit Di pahami			✓		
6.	Media <i>snake ladder</i> membuat Saya lebih aktif di kelas		✓			
7.	Dengan menggunakan media Snake ladder suasana belajar		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

	Pramuka lebih menyenangkan					
8.	Saya jadi lebih mudah memahami dan mengingat materi pramuka Dengan adanya media <i>snake ladder</i>	✓				
9.	Saya mudah menggunakan Media <i>snake ladder</i>	✓				
10.	Tampilan media <i>snake ladder</i> Ini sangat menarik	✓				

#### SARAN

Aku suka dengan game Pramuka ini

#### KESIMPULAN

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

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

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *SNAKE LADDER* DALAM  
MATERI DASAR KEPRAMUKAAN

NAMA: Alifa Nurf

KELAS: 3

PETUNJUK PENGISIAN!

Berdasarkan penilaian dari anda, berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.

Keterangan Skala :

SS : Sangat Setuju (skor 5)

S : Setuju (skor 4)

N : Netral (skor 3)

TS : Tidak Setuju (skor 2)

STS : Sangat Tidak Setuju (skor 1)

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKOR PENILAIAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya senang belajar pramuka dengan media <i>snake ladder</i>					
2.	Saya lebih mudah memahami Materi pramuka dengan media <i>snake ladder</i>					
3.	Media <i>snake ladder</i> Meningkatkan semangat Saya dalam belajar pramuka			✓		
4.	Media <i>snake ladder</i> membuat Saya terbebani					✓
5.	Media <i>snake ladder</i> sulit Di pahami					✓
6.	Media <i>snake ladder</i> membuat Saya lebih aktif di kelas			✓		
7.	Dengan menggunakan media <i>Snake ladder</i> suasana belajar			✓		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

	Pramuka lebih menyenangkan	✓			
8.	Saya jadi lebih mudah memahami dan mengingat materi pramuka Dengan adanya media <i>snake ladder</i>	✓			
9.	Saya mudah menggunakan Media <i>snake ladder</i>	✓			
10.	Tampilan media <i>snake ladder</i> Ini sangat menarik	✓			

**SARAN**

Saya Senang belajar dengan ini

**KESIMPULAN**

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

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

## Lampiran 7



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://fik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9722/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SD nu at-taqwa balung

Jl Masjid At-Taqwa No.29, Karang Anyar, Balung Lor, Balung, Jember

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

NIM : 212101040017  
Nama : ZULFA FAIQOTUL AFRIDAH  
Semester : Semester tujuh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai &quot;Pengembangan media snake ladder dalam pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 SD nu at-taqwa Balung&quot; selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu bu Elina Fatmawati, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Desember

2024 an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang

Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 8



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://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2687/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Bu luluk sulthoniyah S.Ag., 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 Bu luluk sulthoniyah S.Ag., M. Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040017  
Nama : ZULFA FAIQOTUL AFRIDAH  
Semester : Semester Tujuh  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media snake ladder dalam Pembelajaran siag materi dasar kepramukaan kelas 3 SD Nahdatul ulama attaqwa Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 08 Januari

2025 an. Dekan, 9

Wakil Dekan Bidang

Kelembagaan,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 9



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://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2584/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Bapak Ahmat Safiudin, S.Pd.I, 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 Bapak Ahmat Safiudin, S.Pd.I, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040017

Nama : ZULFA FAIQOTUL AFRIDAH

Semester : Semester tujuh

Program Studi :PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : Pengembangan medi snake ladder dalam  
Pembelajaran siaga materi dasat  
kepramukaan kelas 3 sekolah dasar (SD) Nahdatul  
Ulama Attaqwa Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12

Desember 2024an.



Dekan,  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik,

**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 10

**YAYASAN DARUL MUSTHOFA**  
**SEKOLAH DASAR NU AT-TAQWA BALUNG**  
 NSS: 102052404008 NPSN: 69985074  
 JL. MASJID AT-TAQWA NO.29 KARANG ANYAR BALUNG LOR

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 421.3/092/SDSNUATTAQWA/SK/II/2025

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No.B-9722/In.20/3.a/PP.009/12/2024 tanggal 18 Desember 2024 tentang Penelitian.Kepala SD NU At-taqwa Jember dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Zulfa Faiqotul Afridah
NIM	: 212101040017
Lembaga Asli	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan/Prodi	: PGMI
Selesai melaksanakan	: Penelitian di SD NU At-taqwa Jember
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Snake Ladder Dalam Pembelajaran siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 SD Nahdtul Ulama At-taqwa Jember
Waktu	: 40 hari/10 Januari-19 Februari 2025
Tempat	: SD NU At-taqwa Jember

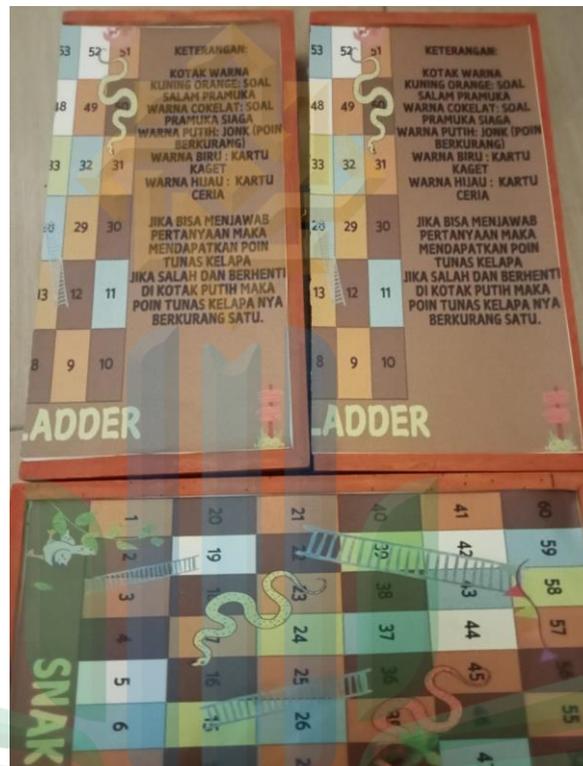
Demikian surat ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 20 Februari 2025  
 Kepala SD NU AT-TAQWA  
  
**ELINA FATMAWATI, S.Pd**  
 Nuptk.2843763664130192

Lampiran 11

Media Snake ladder





Lampiran 12

Dokumentasi Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HUSEIN SADEK Jember  
J E M B E R

## Lampiran 13

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

Nama : Zulfa Faiqotul Afridah  
 Nim : 212101040017  
 Judul Penelitian : Pengembangan media snake ladder pada pembelajaran  
 siaga materi dasar kepramukaan kelas 3 SD NU At-taqwa Jember  
 Lokasi Penelitian : SD NU ataqwa Jember  
 Guru Pramuka : Ma'rifatul Khoiroh, S.Pd

NO.	Hari/ Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Rabu 05/06 24	Interview dengan kepala sekolah pramuka SD NU ATTAQWA Jember	
2.	Jumat 07/06 24	observasi di SD NU Ataqwa Jember	
3.	Jumat 14/06 24	Interview dengan Pembina pramuka SD NU Attaqwa Jember	Aluf
4.	Rabu 18/12 24	Permohonan ijin penelitian dan penyerahan surat ijin	
5.	Jumat 10/01 25	Uji penggunaan media snake ladder pada kelas 3	Aluf
6.	Jumat 17/01 25	Pelaksanaan post test dari hasil uji coba penggunaan media snake ladder	Aluf
7.	Jum'at 24/01 25	Interview dengan Pembina pramuka tentang penerapan media snake ladder pada materi dasar kepramukaan	Aluf
8.	Jum'at 31/01 25	Inteerview dengan peserta didik tentang penerapan media snake ladder pada materi dasar kepramukaan	Aluf
9.	Jum'at 21/02 25	Permohonan surat selesai penelitian sebagai akhir peneliti	

Jember, 09 Januari 2025  
 Mengetahui  
 Kepala Sekolah SD NU Ataqwa jember  
  
**Elina Fatmawati, S.Pd**  
 Nuptk.2843763664130192

## RIWAYAT HIDUP



### Data Diri

Nama : Zulfa Faiqotul Afridah  
 NIM : 212101040017  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 30 Oktober 2002  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Program Studi : pendidikan guru madrasah ibtidaiyah  
 Fakultas : tarbiyah dan ilmu keguruan  
 Instusi : UIN KHAS Jember  
 Alamat : Jln. Mustamar-Sukomakmur-Mundurejo-  
 Kec.Umbulsari-Kab.Jember  
 Alamat Email : [afridahfaiqotul@gmail.com](mailto:afridahfaiqotul@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

MI Miftahul Ulum 04 Mundurejo : 2009-2015  
 SMP Butanul Ulum Al-Ghozali : 2015-2018  
 SMK Bustanul Ulum Al-Ghozali : 2018-2021  
 UIN KHAS Jember : 2021-2025

### Riwayat Organisasi

HMPS PGMI Periode 2023-2024  
 SEMA FTIK Periode 2024-2025  
 PMII RFTIK UIN KHAS Jember  
 Pramuka UIN KHAS Jember  
 IMPI Wijayatirta