

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian
Studi Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

ULFIYAH

21 0205 0014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA
KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian
Studi Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

ULFIYAH

21 0205 0014

Pembimbing:

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfyah
NIM : 2102050014
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya

Bila mana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palopo, 29 Juli 2025

Yang membuat pernyataan




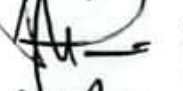
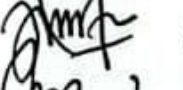
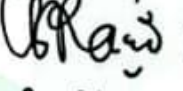
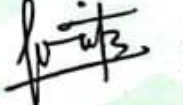
Ulfyah
2102050014

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Ulfiyah* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050014, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Selasa*, tanggal *12 Agustus 2025* bertepatan dengan *18 Safar 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 14 Agustus 2025
20 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Baderiah, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Bungawati, S.Pd., M. Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ،
سَيِّدِنَا وَنَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Segala puji syukur kepada Allah Swt. karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 temmalebba Kota Palopo”. Selawat beriring salam penulis haturkan kepada Nabi junjungan umat Islam, Baginda Rasulullah saw. beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membimbing seluruh umat manusia dengan risalah Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat yang harus diselesaikan, guna menyangang gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN) Palopo. Penulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak walaupun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. sebagai Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan IAIN Palopo, Dr. Masruddin, M. Hum. sebagai Wakil Rektor Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan IAIN Palopo, dan Dr. Takdir, S.H, M.H., M.K.M. sebagai Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik IAIN Palopo, Dr. Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan IAIN Palopo, dan Dr. H. Taqwa, M.Pd.I. sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. sebagai Sekertaris Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Baderiah, M.Ag. sebagai Pembimbing I sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
5. Bungawati, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, dan memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
6. Penguji I, Dr. Hisbullah, M.Pd., dan penguji II dan Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan mengenai skripsi.
7. Tim validator, Dr. Hj. Salmila, S.Kom., M.T., Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd., dan Ervi Rahmadani., M.Pd. yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang dikembangkan oleh penulis.
8. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam

menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, Zainuddin S., S.E.M.Ak. beserta para staf yang banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literature yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.
10. Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis ketika penulis membutuhkan Pertolongan.
11. Ita Rahmayanti, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 24 Temmalebba Kota Palopo dan Ammase Thosibo, S.Pd. wali kelas VB serta staf yang membantu dan memberi izin kepada penulis.
12. Teristimewa kepada wanita hebat yang sangat berarti dalam hidup penulis, Ibunda Harni. Beliau telah membesarkan penulis dengan penuh cinta kasih dan terus memberikan doa, dukungan, serta pengorbanan yang tak ternilai. Terima kasih sebesar-besarnya atas setiap tetesan keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan penulis, membimbing dan mengusahakan pendidikan penulis sampai ke bangku perkuliahan. Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis selama ini. Mama menjadi penguat yang paling hebat, terimakasih karna telah menjadi penyemangatku. Terimakasih ayahanda tercinta Amirullah, meskipun kehadiran beliau tidak selalu tampak dalam keseharian, terimakasih atas segala hal dan telah menjadi bagian dari perjalanan hidup ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan dan senantiasa dalam lindungan Allah Swt.
13. Kedua saudara penulis, Muh. Fachrizal Nur dan Muh. Irfansyah. Terimakasih

telah menjadi kakak yang selalu ada saat suka maupun duka. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dukungan dan bantuan baik tenaga maupun materi yang diberikan untuk penulis.

14. Terimakasih sedalam-dalamnya kepada alm kakek Salehu dan almh nenek Nurhayati, meskipun raga mereka telah tiada, kasih sayang, nasihat, dan doa-doa mereka semasa hidup menjadi bagian yang tak pernah hilang dari perjalanan hidup penulis. Semoga Allah Swt. melimpahkan rahmat dan menempatkan mereka di tempat paling indah.
15. Bapak Killa, terima kasih atas kasih sayang yang diberikan kepada penulis seperti seorang bapak kepada anak perempuannya. Tante Ati, tante Ita, mama killa, kakak sepupu penulis dan istri, Rio Riskillah dan Musliati terima kasih atas segala doa, semangat dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih juga untuk keponakanku Ryuzi Kai Riskillah yang telah menghibur penulis disaat penyelesaian skripsi dengan tingkah laku randomnya.
16. Sahabat sekaligus saudari penulis Wilda Novianti dan Nuryunitia, terimakasih atas dukungan, perhatian, dan bantuan yang diberikan kepada penulis selama ini. Terimakasih karna sudah menjadi tempat berbagi cerita dan selalu membersamai penulis mulai dari bangku sekolah dasar sampai sekarang.
17. Teman-teman seperjuangan penulis Lia, Ipa Putri, rekan-rekan cemara dan teman-teman PGMI angkatan 21 khususnya kelas A, yang selalu memberikan semangat dan bantuan selama masa perkuliahan sampai proses penyusunan tugas akhir.

18. Terakhir saya menyampaikan terima kasih kepada seorang perempuan yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh dalam melalui setiap proses penyusunan skripsi ini, yaitu diri saya sendiri Ulfyah. Terima kasih karena tetap memilih bangkit di tengah lelah, bertahan di tengah ragu, dan akhirnya sampai di titik pencapaian ini. Skripsi ini adalah jejak doa dan kekuatanmu untuk tidak menyerah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti dengan rendah hati menerima saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Peneliti berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi amal jariyah yang bernilai kebaikan.

Palopo, 12 Agustus 2025

Penulis

Ulfyah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
اُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauLa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا... ؤ... -	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
ي	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
و	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمِي : *ramā*

قَيْل : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةَ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (عِ-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (A). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlaḥah fī al-Ṭasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subḥānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:30 atau QS Ar Rahman/55:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN-DAN SINGKATAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR AYAT	xxii
DAFTAR HADIS.....	xxiii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
ABSTRAK	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori	12
a. Media Pembelajaran.....	12
b. Motivasi.....	19
c. Media Ular Tangga.....	23
d. Organ Pencernaan Manusia.....	28
C. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	36

D. Prosedur Pengembangan	36
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	89
A. Simpulan.....	89
B. Keterbatasan Penelitian	91
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS. Al-Baqarah/2:31	13
--	----

DAFTAR HADIS

Hr. Bukhari Tentang Media Pembelajaran	15
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Respon Guru	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa	43
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	43
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Observasi.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan.....	46
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan	46
Tabel 3.11 Kriteria Gain Score.....	47
Tabel 3.12 Kategori Perolehan Efektifitas N-Gain (%)	47
Tabel 4.1 Media Papan Ular Tangga dan Pion	59
Tabel 4.2 Kartu Soal, Kartu Tantangan dan Kotak Teka-Teki Kata.....	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa	66
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru	67
Tabel 4.8 Hasil Lembar Observasi	69
Tabel 4.9 Revisi Media Ular Tangga.....	72
Tabel 4.10 Revisi Buku Panduan	73
Tabel 4.11 Revisi Kartu Soal dan Kartu Tantangan	74
Tabel 4.12 Uji Efektivitas Media Ular Tangga	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Pencernaan Manusia.....	29
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Fikir Penelitian	34
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	36
Gambar 4.1 Hasil Angket Kualitas Belajar	50
Gambar 4.2 Hasil Angket Gaya Belajar.....	51
Gambar 4.3 Hasil Angket Terhadap Media Media Pembelajaran yang Disukai	52
Gambar 4.4 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Media Pembelajaran	52
Gambar 4.5 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Penggunaan Media Ular Tangga	53
Gambar 4.6 Tanggapan Siswa Tentang Belajar Sambil Bermain	53
Gambar 4.7 Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Berkelompok.....	54
Gambar 4.8 Hasil Angket Siswa Tentang Ukuran Media Pembelajaran.....	54
Gambar 4.9 Tanggapan Siswa Mengenai Durasi Belajar Sambil Bermain.....	55
Gambar 4.10 Buku Panduan Media Ular Tangga	61
Gambar 4.11 Papan Ular Tangga	62

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Meneliti
- Lampiran 2 : Lembar Validasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa
- Lampiran 3 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Wawancara Guru
- Lampiran 5 : Lembar Pertanyaan Wawancara Guru
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Materi
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Bahasa
- Lampiran 8 : Lembar Validasi Media
- Lampiran 9 : Lembar Validasi Angket Praktikalitas Siswa
- Lampiran 10 : Lembar Angket Praktikalitas Siswa
- Lampiran 11 : Lembar Validasi Angket Praktikalitas Guru
- Lampiran 12 : Lembar Angket Praktikalitas Guru
- Lampiran 13 : Lembar Observasi
- Lampiran 14 : Lembar Validasi Angket Pretest Dan Posttest
- Lampiran 15 : Angket Pretest
- Lampiran 16 : Angket Posttest
- Lampiran 17 : Hasil Praktikalitas
- Lampiran 18 : Hasil Pretest
- Lampiran 19 : Hasil Posttest
- Lampiran 20 : Buku Panduan
- Lampiran 21 : Modul Ajar
- Lampiran 22 : Surat Selesai Meneliti
- Lampiran 23 : Dokumentasi

ABSTRAK

Ulfiyah, 2025. “*Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Baderiah dan Bungawati.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa, mendeskripsikan desain media, mengukur validitas, mengukur praktikalitas dan eektivitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Reasearch and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN 24 Temmalebba Kota Palopo dengan subjek penelitian guru kelas dan 29 orang siswa kelas VB. Objek yang diteliti adalah media ular tangga. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung monoton, didominasi oleh penjelasan lisan dan pemberian tugas, serta minim penggunaan media interaktif. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung, seperti permainan edukatif. Media ular tangga didesain dengan menggunakan aplikasi *canva* dan bentuk media didesain seperti papan catur. Hasil validasi media menunjukkan skor dari ahli materi sebesar 85%, dari ahli bahasa sebesar 84,4% dan ahli media sebesar 87,5% seluruhnya masuk dalam kategori sangat valid. Hasil angket praktikalitas guru diperoleh skor sebesar 93,2% dan hasil angket praktikalitas siswa sebesar 90% menunjukkan kriteria sangat praktis. Uji eektivitas siswa memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori tinggi, dan persentase eektivitas mencapai 77% yang masuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Motivasi Belajar, Organ Pencernaan Manusia, Ular Tangga

Diverifikasi oleh UPB

Abstract

Ulfiyah, 2025. "*Development of Snake and Ladder Media on Human Digestive Organ Materials to Increase the Learning Motivation of Grade V Students of SD Negeri 24 Temmalebba, Palopo City*". Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic University. Guided by Baderiah, and Bungawati

This study aims to analyze the needs of students, measure the validity, measure the practicality and effectiveness of snake and ladder media on human digestive organ material to increase the learning motivation of grade V students of SDN 24 Temmalebba, Palopo City. The research method used in this study is *the Reasearch and Development (R&D)* method with the ADDIE development model consisting of five stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. The research was carried out at SDN 24 Temmalebba, Palopo City, with the research subjects of classroom teachers and 29 students of class VB. The object studied was the medium of the ladder snake . Data collection techniques are carried out through interviews, questionnaires and documentation. Meanwhile, data analysis techniques include qualitative and quantitative data analysis. The results of the study show that learning is still dominated by lecture methods and assignments, as well as the minimal use of interactive learning media. They are more interested in learning that is fun and engages them directly, such as educational games. The results of the media validation showed that the score from the subject matter expert was 85%, the linguist was 84.4% and the media expert was 87.5% all included in the very valid category. The results of the teacher practicality questionnaire obtained a score of 93.2% and the results of the student practicality questionnaire of 90% showed very practical criteria. The student effectiveness test obtained an N-Gain value of 0.77 with a high category, and the effectiveness percentage reached 77% which was included in the effective category. This shows that snake and ladder media effectively increase students' learning motivation in human digestive organs and can be used in the learning process.

Keywords: Media, Learning motivation, Human digestive organs, Snake ladder

الملخص

ألفية، 2025م. "تطوير وسيلة "لعبة السُّلم والثعبان" في مادة أجهزة الهضم عند الإنسان لزيادة دافعية التعلّم لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 24 تَمَلِّبًا بمدينة البوبو". رسالة جامعية، برنامج دراسة تعليم معلمي المرحلة الابتدائية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالبوبو. بإشراف: بادرية وبونغاواتي.

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل احتياجات التلاميذ، ووصف تصميم الوسيلة التعليمية، وقياس صلاحيتها وفعاليتها وفعاليتها، وذلك من خلال تطوير وسيلة "لعبة السُّلم والثعبان" في مادة أجهزة الهضم عند الإنسان لزيادة دافعية التعلّم لدى تلاميذ الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 24 تَمَلِّبًا بمدينة البوبو. وقد استُخدم منهج البحث والتطوير وفق نموذج "أَدَدِي" الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقويم. أجريت الدراسة على معلم الصف و29 تلميذًا من الصف الخامس. وكان موضوع البحث هو الوسيلة التعليمية "لعبة السُّلم والثعبان". أما أدوات جمع البيانات فشملت المقابلات، والاستبيانات، والوثائق، في حين شمل تحليل البيانات الأسلوبين النوعي والكمي. وأظهرت نتائج تحليل الاحتياجات أن عملية التعليم ما زالت تتسم بالرتابة، وتعتمد على الشرح الشفهي وإعطاء الواجبات مع قلة استخدام الوسائل التفاعلية، بينما يفضل التلاميذ التعلّم الممتع والمباشر كاللعب التعليمي. وقد صُممت الوسيلة باستخدام تطبيق "كانفا" على شكل لوحة شبيهة بالشطرنج. وأظهرت نتائج التحقق من صلاحية الوسيلة حصولها على نسبة 85% من خبير المادة، و84,4% من خبير اللغة، و87,5% من خبير الوسائل التعليمية، وكلها تدخل ضمن فئة "صالح جدًا". كما أظهر استبيان المعلمين نسبة عملية بلغت 93,2%، واستبيان التلاميذ نسبة 90%، وهما يدخلان ضمن فئة "عملي جدًا". أما اختبار الفعالية فأظهر أن التلاميذ حصلوا على قيمة "إن-غاين" بلغت 0,77 ضمن الفئة "العالية"، كما بلغت نسبة الفعالية 77% وهي ضمن فئة "فعّال". وتؤكد هذه النتائج أن وسيلة "لعبة السُّلم والثعبان" فعّالة في زيادة دافعية التعلّم لدى التلاميذ في مادة أجهزة الهضم عند الإنسان ويمكن اعتمادها في العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، دافعية التعلّم، جهاز الهضم عند الإنسان، لعبة السُّلم والثعبان
تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar peserta didik sering kali menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan. Sebuah studi di Sulawesi Selatan mengungkapkan bahwa sebagian siswa merasa kurang termotivasi dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang tidak interaktif dan kurang melibatkan siswa secara langsung, sehingga kondisi tersebut mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang kondusif.¹ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sintia Anggraini dan Sukartono menunjukkan hasil bahwa rendahnya motivasi belajar siswa terlihat dari minimnya keterlibatan mereka selama pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran interaktif, yang semakin membuat suasana kelas tidak mendukung aktivitas belajar secara efektif.² Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyampaian materi yang mampu menarik minat dan mendorong keterlibatan aktif siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kondisi ini menunjukkan motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan belajar peserta didik seringkali dipengaruhi oleh tingkat motivasinya. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung

¹Ramdani, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Snowball Throwing Pada Materi Perubahan Sosial Di Kelas Xii Ips-1 Sma Negeri 10 Sinjai', *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulawesi Selatan*, 4.1 (2023), 69.

² Sintia Anggraini and Sukartono Sukartono, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022), 5290–5291 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>>.

mencapai prestasi yang tinggi, sedangkan peserta didik yang kurang termotivasi biasanya mencapai prestasi yang lebih rendah. Tingkat motivasi belajar dapat memengaruhi seberapa keras seseorang berusaha atau antusias dalam melakukan suatu kegiatan, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil yang dicapai. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan merasa terdorong untuk mencapai tujuan belajarnya karena yakin dan sadar akan manfaat dan kebaikan yang didapatkan dari proses belajar.³ Oleh karena itu, motivasi menjadi salah satu kunci utama dalam mendorong peserta didik untuk menghadapi tantangan akademik, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta dapat mencapai keberhasilan belajar secara optimal.

Motivasi dapat terbentuk dari berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Faktor dari dalam mencakup minat dan keinginan peserta didik untuk belajar, sedangkan faktor dari luar meliputi keadaan lingkungan, metode pengajaran guru, serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Semua faktor ini berkontribusi dalam mendorong semangat belajar peserta didik, sehingga motivasi mereka tetap terjaga dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pelajaran. Dengan adanya media guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran memuat informasi yang dapat mencakup pengetahuan serta menjadi sarana bagi peserta didik untuk terlibat dalam berbagai aktivitas belajar seperti membaca, mengamati,

³ Fauziah Nasution And Others, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Melalui Peningkatan Kualitas Pengajaran', *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 2.2 (2022), 2.

mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan dan sebagainya.⁴ Penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, dan pengaruh psikologis positif bagi siswa.⁵ Dengan demikian, pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar, akan lebih memudahkan guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien.

Karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar adalah masa bermain dan belajar. Peserta didik kelas tinggi cenderung memiliki minat terhadap kehidupan praktis yang konkrit, realistik, ingin tahu dan ingin belajar, menyelesaikan tugas sendiri, gemar membentuk kelompok untuk bersama-sama bermain.⁶ Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran disebut sebagai *educational game* atau *game* edukasi. *Game* edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan fokus dan kemampuan pemecahan masalah.⁷ Tujuan dari *game* edukasi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran dengan cara meningkatkan minat belajar, mendukung perkembangan

⁴ Reni Widyastuti And Listia Sari Puspita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel Ipa Tematik Kebersihan Lingkungan', *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22.1 (2020), 95-100 <<https://doi.org/10.31294/P.V22i1.7084>>

⁵ Febriani Ehrick, Mardi Takwim, And Bungawati, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan', *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12.4 (2024), 322.

⁶ Riva Komala Sari And Others, 'Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5593 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1735>>

⁷ Reni Widyastuti And Listia Sari Puspita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel Ipa Tematik Kebersihan Lingkungan', *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22.1 (2020), 95-100 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1735>>.

kecerdasan dan meningkatkan kemampuan belajar bagi peserta didik di sekolah dasar.⁸

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan wali kelas V di SDN 24 Temmalebba, diketahui bahwa sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang masih rendah dalam pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa siswa cenderung kurang antusias saat menerima materi dan tidak menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Selain itu, guru menjelaskan bahwa mayoritas siswa memiliki gaya aktif, yaitu lebih mudah memahami materi melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Sementara itu, hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa metode yang digunakan masih didominasi ceramah, dengan media pembelajaran berupa gambar dan buku teks siswa. Guru jarang menggunakan media yang bersifat interaktif atau melibatkan siswa secara langsung, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai agar dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan dapat

⁸ A Latif And Others, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Seminar Nasional Pgm*, (2021), 809–25.

membantu meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Permainan tradisional ular tangga dapat dikembangkan menjadi media dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga merupakan media permainan yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga yang telah dimodifikasi. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak dengan gambar tangga dan ular. Permainan ular tangga dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang efektif karena sifat permainan yang sederhana dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik saat belajar.⁹ Pada permainan ini peserta didik didorong untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai.

Anjelina Wati menyatakan bahwa implementasi media pembelajaran permainan ular tangga dalam proses belajar mengajar menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memudahkan siswa dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

⁹ Siti Kholipah, Maryatun Maryatun, And Meyta Pritandhari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018', *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1.1 (2020), 60–71 <<https://doi.org/10.24127/Edunomia.V1i1.415>>.

¹⁰ Anjelina Wati, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 70 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>>.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang ditemukan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo?
2. Bagaimanakah desain media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia?
3. Bagaimanakah validitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia?
4. Bagaimanakah praktikalitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia?
5. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo

2. Untuk mendeskripsikan desain media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia
3. Untuk mendeskripsikan validitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia
4. Untuk mendeskripsikan praktikalitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia
5. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi yang berarti dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang ilmu IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan dan memperluas kemampuan serta pengalaman dalam mendesain media pembelajaran ular tangga sehingga dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang kreatif dan inovatif nantinya.

b. Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran ular tangga, pendidik dapat memanfaatkannya sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta didik

Media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar dan menarik minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga pada materi organ pencernaan pada manusia kelas V adalah

1. Dalam merancang tampilan atau desain dari media ular tangga peneliti memanfaatkan aplikasi canva agar tampilan dari media yang dikembangkan terlihat lebih menarik
2. Media ular tangga dicetak dengan menggunakan kertas flexi dan dikaitkan dengan kayu dan triplex sehingga berbentuk seperti papan catur. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran dapat bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama dan dapat menjadi tempat untuk menyimpan komponen-komponen media pembelajaran.
3. Permainan ular tangga terdiri dari 48 kolom dengan ukuran media 60 cm x 70 cm, disetiap kolom disematkan kolom pertanyaan dan tantangan
4. Komponen dari media pembelajaran terdiri dari media ular tangga, buku panduan permainan, dadu, pion, kartu pertanyaan, dan kartu tantangan.

5. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran yaitu materi organ pencernaan pada manusia
6. Bahan yang digunakan dalam membuat media ular tangga yaitu kertas flexi kayu dan triplex. Untuk komponen seperti kartu soal, kartu tantangan, pion di cetak pada kertas karton yang kemudian dipres agar lebih tahan lama.

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini yaitu dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga akan lebih memudahkan guru dalam mengajarkan mata pelajaran di sekolah dasar. Penggunaan metode permainan dalam media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dalam media pembelajaran ini siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran dan guru menjadi fasilitator.

2. Batasan Pengembangan

Untuk memberikan batasan dalam penelitian agar tidak melebar, maka peneliti memberikan batasan yaitu media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang berbentuk permainan ular tangga dengan mata pelajaran yang dimuat yaitu mata pelajaran IPA pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Anastasya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun di Kota Palopo”¹¹. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dapat membantu anak dalam memahami konsep perlindungan diri dan batasan sosial dengan cara yang menyenangkan dan edukatif. Adapun persamaan dengan penelitian tersebut yaitu pada jenis penelitiannya menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Perbedaan terletak pada bentuk media ular tangga yang dikembangkan, penelitian tersebut mencetak media dalam bentuk spanduk dengan konsep materi tentang perlindungan diri, sedangkan peneliti membuat media permainan ular tangga seperti bentuk papan catur dengan muatan pelajaran IPA yang berfokus pada materi organ pencernaan pada manusia.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dengan judul “Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an siswa Kelas III

¹¹ Amanda Anastasya, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Palopo’, *Iain Palopo*, 2025.

di SDN 09 Mattekko Kota Palopo”¹². Bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media ular tangga di kelas III SDN 09 Mattekko Kota Palopo dan mengetahui penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur’an Siswa. Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu terdapat pada jenis media pembelajaran yang digunakan yaitu media ular tangga. perbedaan terletak pada jenis penelitian yang dilakukan, penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan. Selain jenis penelitian, perbedaan juga terletak pada bentuk media ular tangga dan muatan materinya, penelitian tersebut mencetak media dalam bentuk kertas dengan muatan mata pelajaran PAI, sedangkan peneliti membuat media permainan ular tangga seperti bentuk papan catur dengan muatan pelajaran IPA yang berfokus pada materi organ pencernaan pada manusia.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aminah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Snake and Ladders Games* pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo”¹³. Bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan dan validitas media pembelajaran *big snake and Ladders games* pada materi bilangan bulat siswa kelas vii SMP negeri 1 Palopo. Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE. Perbedaan terletak pada jenis media

¹² Suryani, ‘Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Siswa Kelas Iii Di Sdn 09 Mattekko Kota Palopo’, *Iain Palopo*, 2025.

¹³ Siti Aminah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo’, *Iain Palopo*, 2021.

ular tangga yang dikembangkan, penelitian tersebut mengembangkan media ular tangga dalam versi besar yang dicetak pada kertas flexi dan muatan materinya yaitu bilangan bulat, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk papan catur dengan muatan materi organ pencernaan manusia.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “media” dapat diartikan sebagai alat, perantara, penghubung atau yang terletak antara dua pihak. Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti "perantara" atau penghantar. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasā'il* (وسائل), yang merupakan bentuk jamak dari kata *wasīlah* (وسيلة), yang berarti perantara atau pengantar. Perantara sendiri merujuk pada sesuatu yang berada di antara dua sisi atau menghubungkan keduanya. Karena posisinya yang berada di tengah, perantara juga dapat diartikan sebagai penghubung atau alat untuk menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya.¹⁴ Dengan demikian kata media dapat disimpulkan sebagai alat atau perantara yang berfungsi menghubungkan dan menyalurkan sesuatu dari satu pihak ke pihak lain.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi, merangsang

¹⁴ Duta Anggoro And Dkk, ‘Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur ’ An Dan Hadist’, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9.02 (2023), 287.

pikiran, minat, motivasi dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.¹⁵ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.¹⁶

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Menurut Nurliana media pembelajaran adalah sarana yang digunakan secara langsung untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.¹⁷ Penggunaan media yang tepat dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁸ Media pembelajaran juga dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengalihkan perhatian siswa agar tidak mudah jenuh selama proses belajar.

Sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS Al-Baqarah 2/31 menerangkan:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ



¹⁵ B H Husein, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). h 3-4

¹⁶ Muhammad; Hasan And Dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021). h 29

¹⁷ Nur Liana, Sukirman Sukirman, And Ervi Rahmadani, 'Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4.2 (2024), 1617 <<https://doi.org/10.51574/Jrip.V4i2.1806>>.

¹⁸ Zainab Zainab, Abdul Pirol, And Lilis Suryani, 'Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar', *Socratika: Journal Of Progressive Education And Social Inquiry*, 1.1 (2024), 10 <<https://doi.org/10.58230/Socratika.V1i1.32>>.

Terjemahnya:

“Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”¹⁹

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir, ayat ini menceritakan tentang bagaimana Allah Swt. mengajarkan Nabi Adam a.s. nama-nama segala sesuatu, yang mencakup benda, sifat, dan kegunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa Nabi Adam a.s. diberikan ilmu yang sangat luas dan mendalam yang tidak diberikan kepada makhluk lainnya, termasuk para malaikat. Allah Swt. memperlihatkan benda-benda tersebut kepada malaikat dan bertanya kepada mereka apakah mereka tahu nama-nama tersebut. Hal ini menguji mereka, karena Allah Swt. menginginkan bahwa hanya Dia yang memiliki pengetahuan yang sempurna tentang ciptaan-Nya.²⁰

Ayat ini mengajarkan pentingnya menggunakan media pembelajaran yang membantu siswa lebih mudah memahami materi. Seperti dalam konteks pembelajaran, Allah Swt. mengajarkan Nabi Adam a.s dengan memperlihatkan benda-benda secara langsung, yang menunjukkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan media nyata. Dalam pendidikan, alat bantu seperti gambar, video, atau benda di sekitar kita bisa digunakan untuk membuat pelajaran lebih jelas dan menarik bagi siswa.

Adapun Hadist tentang media pembelajaran yang diriwayatkan oleh HR.

Bukhari yang berbunyi:

¹⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018). h 6

²⁰ M. Abdul Goffar, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid I* (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004). h 104-105

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي
 الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ
 وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ
 الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا. (رواه
 البخاري).

Artinya:

“Dari ‘Abdullah r.a.: Nabi Saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menyimpannya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih”. (HR. Al-Bukhari).²¹

Hadis ini mengajarkan bahwa Rasulullah saw. adalah seorang pendidik yang sangat memahami metode efektif dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia. Beliau menggunakan gambar untuk menjelaskan informasi, sehingga lebih mudah dipahami dan diterima oleh akal serta jiwa.²² Dalam hal ini, Nabi saw. menggunakan gambar persegi panjang, garis, dan titik-titik untuk menggambarkan perjalanan hidup manusia, keterbatasan ajal, cita-cita, dan hambatan yang dihadapi. Ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran visual dalam membantu pemahaman terhadap sesuatu yang sulit dijelaskan secara verbal saja. Nabi saw. mengajarkan bahwa media pembelajaran tidak hanya modern, tetapi juga bisa

²¹ Abu Abdullah Muhammad Bin Ismail Bin Ibrahim Ibn Mughirah Bin Bardizbah Al-Bukhari Alja'fi And Shahih Al-Bukhari, *Kitab. Ar-Riqaq, Juz 7* (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981). h 171

²² Duta Anggoro, Dkk, ‘Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur ’ An Dan Hadist’, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9.02 (2023), 296.

berupa alat sederhana yang mampu memberikan dampak besar dalam proses belajar mengajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi dalam proses pembelajaran²³ diantaranya:

1) Membantu guru dalam bidang tugasnya

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pengajaran. Menurut analisis teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan efektif, sehingga lebih efisien dalam pemanfaatan waktu dan mengurangi beban guru.

2) Membantu para pembelajar

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat membuat siswa lebih cepat memahami materi, dan media tersebut juga dapat merangsang perhatian, ingatan, emosi, pemikiran, dan kecerdasan siswa karena memberikan dorongan yang lebih kuat.

3) Memperbaiki poses belajar mengajar

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar karena penggunaan media disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga pesan pembelajaran disampaikan dengan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

²³ Muhammad; Hasan And Dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021).
h 35-36

Secara umum media pembelajaran memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus media pembelajaran memiliki manfaat yaitu:²⁴

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka
- 2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan. Melakukan langsung dan memerankan

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak hanya membantu guru menjelaskan konsep secara lebih jelas, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Adapun jenis-jenis Media diantaranya yaitu:

1) Media Pembelajaran Visual

Media berbasis visual merupakan media yang memberikan gambaran menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak. Media pembelajaran visual bersifat realistis dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indera khususnya indera penglihatan. Manfaat dalam penggunaan media visual yaitu

²⁴ Siti Yumnah, *Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2021). h 8-9

pemakaian media lebih efektif, praktis dan lebih cepat dipahami oleh peserta didik.²⁵ Contoh media visual yaitu buku, gambar, surat kabar, peta dan globe dan poster

2) Media Pembelajaran Audio

Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi atau pesan yang terkait dengan materi yang dipelajari. Contoh media audio yaitu rekaman suara, kaset suara, dan program radio.²⁶ Media ini dapat membantu siswa lebih fokus memahami materi melalui pendengaran, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar auditori.

3) Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Contoh media audio visual yaitu televisi dan video²⁷. Media ini membuat siswa lebih mudah memahami materi karena bisa melihat dan mendengar secara bersamaan.

²⁵ Siti Yumnah, *Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2021) h 31

²⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: Cv Jejak, 2021). h 57

²⁷ Siti Yumnah, *Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2021). h 38

2. Motivasi

a. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata dasar "motif," yang berarti dorongan atau usaha yang mendorong seseorang untuk bertindak. Motif dapat diartikan sebagai kekuatan penggerak, baik dari dalam diri maupun dari luar yang memotivasi seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Selain itu, motif juga dapat diartikan sebagai kondisi internal atau kesiapan seseorang.²⁸ Berawal dari kata "motif" itu dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai dorongan ataupun perangsang yang membangkitkan semangat individu dalam mencapai suatu tujuan.

Motivasi dalam pembelajaran sangat berpengaruh bagi peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan memiliki prestasi yang tinggi pula, sebaliknya jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah ketertarikan dan prestasi peserta didik akan rendah pula dalam kegiatan pembelajaran²⁹. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar motivasi siswa tetap terjaga.

Menurut Biatun motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri siswa maupun dari pengaruh eksternal, yang mendorong siswa untuk melakukan tindakan tertentu demi mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, memainkan peran sebagai penggerak dan

²⁸ Siti Zulfa Rosidah, *Model Pembelajaran Rosidah Dalam Upaya Meningkatkan Perstasi Dan Motivasi* (Malang: Literasi Nusantara, 2020). h 41-42

²⁹ Yogi Fernando, Popi Andriani, And Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), 291 <<https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>>.

pemberi arah dalam aktivitas belajar siswa.³⁰ Sementara itu, menurut Ayatullah dalam Maryance motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau semangat yang muncul dari dalam diri siswa untuk belajar dengan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Motivasi ini membantu siswa mau berubah ke arah yang lebih baik, baik dari cara berpikir, sikap, maupun keterampilan.³¹ Motivasi belajar mencerminkan usaha seseorang untuk memperoleh hasil yang diharapkan dalam kegiatan belajar, yang dapat dilihat dari beberapa indikator seperti keaktifan, partisipasi dalam pemecahan masalah, dan keinginan untuk mencari informasi tambahan³². Dengan kata lain, motivasi menjadi kunci penting dalam menentukan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat diatas motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) atau dari faktor luar (motivasi ekstrinsik), yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi ini berperan penting sebagai penggerak dan pemberi arah dalam aktivitas belajar, yang tercermin dari usaha siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan, seperti keaktifan, partisipasi, dan keinginan untuk mencari informasi tambahan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

Ada beragam faktor internal dan eksternal yang berperan dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk belajar. Memahami faktor-

³⁰ Noor Biatun, 'Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pai Di Min 3 Bantul', *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5.2 (2020), 254 <<https://doi.org/10.14421/jpm.2020.52-11>>.

³¹ Maryance And Others, 'Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Terhadap Pelajaran Pai Di Kelurahan 12 Ulu Palembang', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.July (2022), 27 <<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4227>>.

³² Muhammad Arifin And Muhammad Abduh, 'Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2341 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>>.

faktor ini dengan mendalam adalah langkah pertama yang penting dalam merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.

1) Faktor Internal

Faktor internal mengacu pada aspek-aspek yang berasal dari dalam diri individu dan tidak dipengaruhi oleh sesuatu dari luar. Salah satu faktor internal yang menjadi fondasi adalah minat belajar dari peserta didik itu sendiri, karena jika anak merasa tertarik dan termotivasi secara intrinsik, mereka cenderung lebih tekun dan bersemangat dalam belajar. Selain minat, persepsi anak terhadap kemampuannya sendiri juga berperan penting dalam motivasi belajar. Harga diri dan identitas juga memiliki peran dalam motivasi belajar anak. Ketika anak merasa dihargai dan diakui atas prestasi yang mereka miliki, mereka cenderung lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuan yang dimiliki.³³ Kondisi fisik dan kondisi panca indera anak juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa³⁴. Dengan memahami faktor internal ini, guru dapat memberikan pendekatan yang lebih tepat untuk mendukung perkembangan dan semangat belajar siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala pengaruh dari luar diri peserta didik yang dapat memengaruhi motivasi belajarnya. Salah satu yang paling menonjol adalah

³³ Gekarsa, *Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak* (Surabaya: Cv Garuda Mas Sejahtera, 2024) h 4-5.

³⁴ Wiwik Andeka, Yulia Darniyanti, And Agus Saputra, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung', *Consilium: Education And Counseling Journal*, 1.2 (2021), 200 <<https://doi.org/10.36841/Consilium.V1i2.1179>>.

dukungan sosial dari orang tua, guru, dan teman sebaya. Ketika anak merasa didukung, mereka akan lebih percaya diri dan semangat dalam belajar. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan dilengkapi dengan media serta materi yang memadai juga mendorong minat belajar siswa. Pemberian penghargaan dan pujian yang tepat atas pencapaian anak turut memperkuat motivasi belajar mereka.³⁵ Dengan menciptakan lingkungan eksternal yang positif, diharapkan siswa akan merasa lebih nyaman dan terdorong untuk belajar secara optimal.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling melengkapi. Faktor internal seperti minat belajar, persepsi diri, harga diri, dan kondisi fisik menjadi fondasi utama yang mendorong semangat belajar dari dalam diri individu. Di sisi lain, faktor eksternal seperti dukungan sosial, lingkungan belajar yang mendukung, serta pemberian penghargaan turut memperkuat motivasi belajar anak. Kombinasi kedua faktor ini diperlukan untuk menciptakan motivasi belajar yang optimal sehingga peserta didik dapat mencapai prestasi terbaiknya.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk memahami sejauh mana seorang siswa memiliki motivasi dalam belajar, diperlukan indikator-indikator

³⁵ Gekarsa, *Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak* (Surabaya: Cv Garuda Mas Sejahtera, 2024). h 6

yang dapat dijadikan acuan. Indikator ini berfungsi sebagai penanda untuk mengidentifikasi tingkat semangat, keinginan, dan ketekunan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Adapun indikator-indikator motivasi belajar sebagai berikut³⁶:

- 1) Kebutuhan akan belajar
- 2) Adanya keinginan berhasil
- 3) Adanya harapan dan cita-cita
- 4) Penghargaan dalam belajar
- 5) Kondisi lingkungan belajar yang kondusif
- 6) Adanya kegiatan yang menarik

Berdasarkan indikator tersebut, guru dapat memahami tingkat motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Indikator ini memberikan gambaran mengenai aspek-aspek yang memengaruhi semangat dan ketekunan siswa. Dengan demikian, guru dapat merancang strategi atau metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

3. Media Ular Tangga

a. Pengertian Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga adalah alat pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga. Permainan ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai media informasi, permainan ini membantu menyampaikan materi kepada siswa dengan

³⁶ Bahrudi Efendi Damanik And Others, *Macam-Macam Variabel Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2023). h 13-15

cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan³⁷. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan ular tangga adalah sarana permainan yang terdiri dari papan atau lembaran kertas tebal dengan 100 kotak, beberapa di antaranya dihiasi gambar ular dan tangga. Permainan ini juga dilengkapi dengan tabung kecil atau wadah plastik untuk menyimpan dadu berbentuk kubus dengan sudut tumpul, sehingga dapat bergulir dengan mudah. Permainan ini dimainkan oleh dua atau lebih anak, baik laki-laki maupun perempuan. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajaran karena dibuat agar siswa merasa termotivasi terhadap materi pelajaran. Ketika siswa bermain permainan tersebut sesuai dengan prosedur dan petunjuk dari guru, mereka akan merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Secara bertahap, siswa juga akan memahami pelajaran yang sedang dibahas.³⁸ Dengan cara ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dengan lebih aktif dan bermakna.

Teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh J. Piaget menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat diberikan langsung oleh guru kepada siswa seperti mentransfer data. Siswa harus terlibat secara aktif dalam proses belajar untuk membangun pemahaman mereka sendiri, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan kognitif dan kemampuan berpikir mereka. Proses ini melibatkan

³⁷ Anjeli Wati. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 70 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>>.

³⁸ Mohamad Yudiyanto And Others, 'Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa', *Murabbi*, 1.1 (2022), 2-3 <<https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>> .

eksplorasi, pemikiran kritis, dan refleksi atas informasi baru yang mereka temui.³⁹ Artinya dalam teori konstruktivisme peserta didik ditempatkan sebagai pusat pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan alat dan bimbingan untuk membantu peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri.

Teori konstruktivisme ini memiliki keterkaitan dengan penggunaan media ular tangga dalam kegiatan belajar mengajar. Hari Darmansyah berpendapat bahwa permainan ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi untuk tertarik dalam proses belajar. Dengan menggabungkan elemen permainan, media ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar.⁴⁰ Misalnya, ketika siswa bermain, mereka harus memahami aturan, memikirkan strategi, dan menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran. Hal ini mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang sudah mereka ketahui. Selain itu, interaksi dengan teman saat bermain juga memungkinkan terjadinya diskusi dan kolaborasi, yang penting dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme.

³⁹ Ndaru Kukuh Masgumelar And Pinton Setya Mustafa, 'Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan', *Ghaita: Islamic Education Journal*, 2.1 (2021), 50 <<https://doi.org/10.62159/Ghaita.V2i1.188>> .

⁴⁰ Hari Darmansyah And Bedriati Ibrahim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sman 3 Mandau', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8.3 (2023), 241.

Dengan demikian, ular tangga tidak hanya membantu siswa memahami materi secara menyenangkan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan refleksi mereka.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga diharapkan mampu menjadi alternatif solusi dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Namun demikian, media ini tentu memiliki keunggulan sekaligus keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Adapun kelebihan dan kekurangan media ular tangga sebagai berikut:⁴¹

1) Kelebihan dari media pembelajaran permainan Ular Tangga adalah sebagai berikut:

- a) permainan ini melatih siswa untuk belajar antri saat memulai undian atau giliran bermain,
- b) membantu siswa mengasah kemampuan kognitif dengan menghitung jumlah angka pada dadu,
- c) meningkatkan kerjasama antarsiswa,
- d) memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga belajar tidak lagi hanya terpaku pada lembaran soal,
- e) efektif digunakan untuk mengulang materi pelajaran yang telah diajarkan,
- f) praktis, ekonomis, dan mudah dimainkan,
- g) mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar,

⁴¹ Mohamad Yudiyanto And Others, 'Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa', *Murabbi*, 1.1 (2022), 10–11
<<https://doi.org/10.69630/Jm.V1i1.1>>

- 2) Kekurangan dari media pembelajaran permainan Ular Tangga yaitu:
- a) membutuhkan persiapan yang cukup agar sesuai dengan konsep materi dan kegiatan pembelajaran,
 - b) siswa yang mudah bosan mungkin kehilangan minat untuk bermain,
 - c) memerlukan waktu lebih lama untuk menjelaskan cara bermain kepada siswa,
 - d) tidak dapat digunakan untuk semua jenis materi pembelajaran, (5) kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan dapat menyebabkan keribuan,
 - e) jika siswa harus turun tangga, mereka mungkin mendapatkan soal yang sama,
 - f) siswa yang belum menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan selama bermain.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Ular Tangga

Penggunaan media ular tangga untuk mengajarkan materi pelajaran di SD dapat menjadi cara yang menyenangkan dan interaktif. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan media ular tangga:

- 1) Guru Membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil (3-5 Orang perkelompok) agar semua anggota kelompok dapat berpartisipasi dalam permainan
- 2) Guru Menjelaskan aturan permainan
- 3) Tentukan urutan kelompok berdasarkan lemparan dadu (kelompok yang mendapatkan angka tertinggi mulai lebih dulu)

- 4) Kelompok pertama yang bermain melempar dadu dan maju sesuai angka yang tertera pada dadu
- 5) Ketika sampai di kotak tertentu kelompok tersebut harus menjawab pertanyaan atau tantangan yang ada di kotak tersebut. (Jika jawaban benar kelompok tersebut maju 1 langkah jika jawaban salah maka tetap pada posisi itu)
- 6) Jika kelompok mendarat di kotak tangga, mereka akan naik ke kotak yang lebih tinggi. Sebelum naik, kelompok harus menjawab sebuah pertanyaan bonus yang diberikan (jika jawaban benar mereka bisa naik tangga, jika jawaban salah mereka tetap di kotak awal tanpa naik)
- 7) Jika kelompok mendarat di kotak ular, mereka diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan penyelamat (jika jawaban mereka tetap berada pada kotak awal tanpa turun dan jika jawaban salah mereka harus turun mengikuti aturan ular)
- 8) Permainan berlanjut hingga semua kelompok mencapai kotak akhir.
- 9) Kelompok yang menjawab pertanyaan paling banyak dan yang pertama menyelesaikan permainan akan mendapatkan penghargaan.
- 10) Dalam menjawab pertanyaan atau tantangan siswa dalam kelompok dapat berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar.

4. Organ Pencernaan Pada Manusia

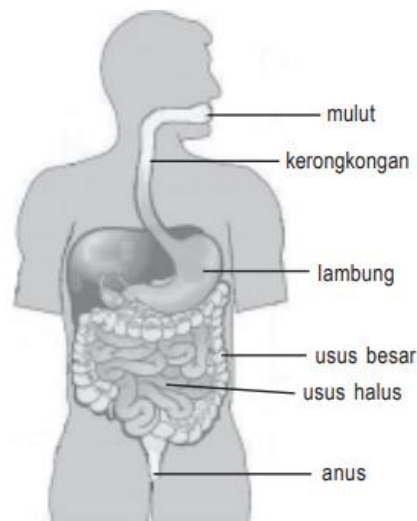
a. Pengertian Sistem Pencernaan Pada Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah sistem di dalam tubuh manusia yang berperan sebagai penerima makanan dari luar, yang kemudian diolah di dalam

organ pencernaan manusia yang dimulai dengan memasukkan makanan dari luar yang dimulai dari mulut dan berakhir di usus. Sistem pencernaan dalam tubuh manusia dibedakan menjadi dua yaitu:⁴²

- 1) Pencernaan mekanis adalah proses pencernaan pada manusia yang terjadi di dalam mulut. Pencernaan mekanik ini terjadi saat makanan masuk ke dalam mulut kemudian dilumat oleh gigi sehingga makanan yang tadinya memiliki ukuran yang besar dipecah menjadi partikel-partikel yang lebih kecil.
- 2) Pencernaan kimiawi adalah proses pencernaan yang dilakukan dengan bantuan enzim didalam mulut, lambung dan usus. Enzim ini berfungsi untuk memecah zat-zat makanan agar mudah di serap oleh tubuh

b. Struktur Organ Pencernaan Manusia



Gambar 2.1 Sistem Pencernaan Manusia⁴³

⁴² Liza Nopita Sari And Putri Bintang, 'Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits', *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 3.3 (2022), 246 <<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>>.

⁴³ Sulistyowati And Sukarno, *Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009). h 11

Organ-organ sistem pencernaan manusia terdiri dari rongga mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus. Setiap organ pencernaan ini memiliki fungsinya masing-masing diantaranya:⁴⁴

1) Mulut

Mulut merupakan organ pencernaan pertama pada tubuh manusia yang terdiri dari gigi, lidah dan air liur. Fungsi gigi untuk mengunyah makanan menjadi partikel yang lebih halus. Proses pengunyahan makanan lebih mudah karena peran lidah dan air liur.

a) Gigi

Gigi merupakan struktur keras yang terdapat di dalam rongga mulut dan berfungsi dalam proses pencernaan mekanik. Gigi digunakan untuk memotong, mengoyak, dan mengunyah makanan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Berdasarkan fungsinya gigi terbagi menjadi 3 macam yaitu:

- 1) Gigi geraham berfungsi untuk mengunyah makanan
- 2) Gigi taring berfungsi untuk merobek atau mengoyak makanan
- 3) Gigi seri berfungsi untuk memotong makanan.

b) Kelenjar ludah

Kelenjar ludah memiliki fungsi utama yang sangat penting dalam sistem pencernaan manusia, yaitu menghasilkan dan mengeluarkan ludah atau air liur ke dalam rongga mulut. Air liur yang dihasilkan oleh kelenjar ini tidak hanya berfungsi sebagai pelumas untuk mempermudah proses mengunyah makanan, tetapi juga

⁴⁴ Noor Indrastuti, *Darahku Lancar Tubuhku Sehat (Ilmu Pengetahuan Alam) Paket A Setara Sd/Mi Kelas V* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan Dan Kesetaraan-Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018). h 5-9

berperan dalam tahap awal pencernaan. Dengan membasahi dan melunakkan makanan, air liur membuat makanan menjadi lebih lembut dan mudah untuk dipecah oleh gigi saat dikunyah.

c) Lidah

Lidah memiliki fungsi untuk mengatur letak makanan yang dicampur air liur agar gigi dapat melumat makanan dengan baik dan mudah ditelan. Selain itu lidah juga berfungsi untuk mengecap rasa makanan. Lidah terdiri dari beberapa bagian yang dapat membedakan rasa tertentu.

- 1) Bagian depan lidah atau ujung lidah berfungsi untuk mengecap rasa manis
- 2) Bagian samping kanan dan kiri berfungsi untuk mengecap rasa asin dan asam
- 3) Bagian pangkal lidah atau lidah bagian dalam berfungsi untuk mengecap rasa pahit

2) Kerongkongan

Kerongkongan merupakan tabung bulat dengan panjang sekitar 20 cm yang memanjang dari ujung rongga mulut sampai ke lambung. Kerongkongan memiliki fungsi untuk mendorong dan menyalurkan makanan yang telah dicerna oleh mulut menuju lambung. Di dalam kerongkongan terjadi gerakan otot yang menekan dan mendorong makanan, gerakan ini disebut gerak peristaltik.

3) Lambung

Lambung merupakan organ pencernaan yang terletak di sebelah kiri atas. Lambung berfungsi untuk menyimpan makanan sementara dan memecahnya menjadi bentuk yang lebih halus dengan bantuan enzim pepsin dan asam lambung. Enzim pepsin berperan untuk mengubah protein menjadi pepton. Asam klorida

pada lambung juga berperan dalam membunuh bakteri dan kuman yang masuk bersama makanan, mengasamkan makanan di lambung dan mengaktifkan pepsinogen menjadi pepsin. Selain itu, lambung juga mengatur pengosongan makanan ke usus halus secara perlahan agar proses penyerapan nutrisi berjalan optimal.

4) Usus Halus

Usus halus adalah organ pencernaan yang fungsi utama untuk menyerap nutrisi dari makanan. Makanan yang telah dicerna di lambung masuk ke usus halus untuk dicerna lebih lanjut dengan bantuan enzim dari pankreas dan empedu dari hati. Usus halus memiliki tiga bagian, yaitu duodenum, jejunum, dan ileum, yang masing-masing berperan dalam proses pencernaan dan penyerapan. Dinding usus halus dilapisi oleh vili, struktur kecil berbentuk jari yang memperluas permukaan untuk meningkatkan penyerapan nutrisi. Nutrisi yang diserap meliputi protein, lemak, karbohidrat, vitamin, dan mineral yang kemudian dialirkan ke darah atau getah bening. Selain itu, usus halus juga berfungsi sebagai penghubung antara lambung dan usus besar dalam proses pembuangan sisa makanan.

5) Usus Besar

Usus besar adalah organ pencernaan yang berfungsi menyerap air dan elektrolit dari sisa makanan untuk menjaga keseimbangan cairan tubuh. Organ ini juga menjadi tempat fermentasi oleh bakteri baik, yang memecah serat dan menghasilkan vitamin seperti vitamin K dan vitamin B. Usus besar membantu membentuk feses dari sisa makanan yang tidak tercerna. Selain itu, usus besar menyimpan feses sementara hingga dikeluarkan melalui rektum (anus).

6) Anus

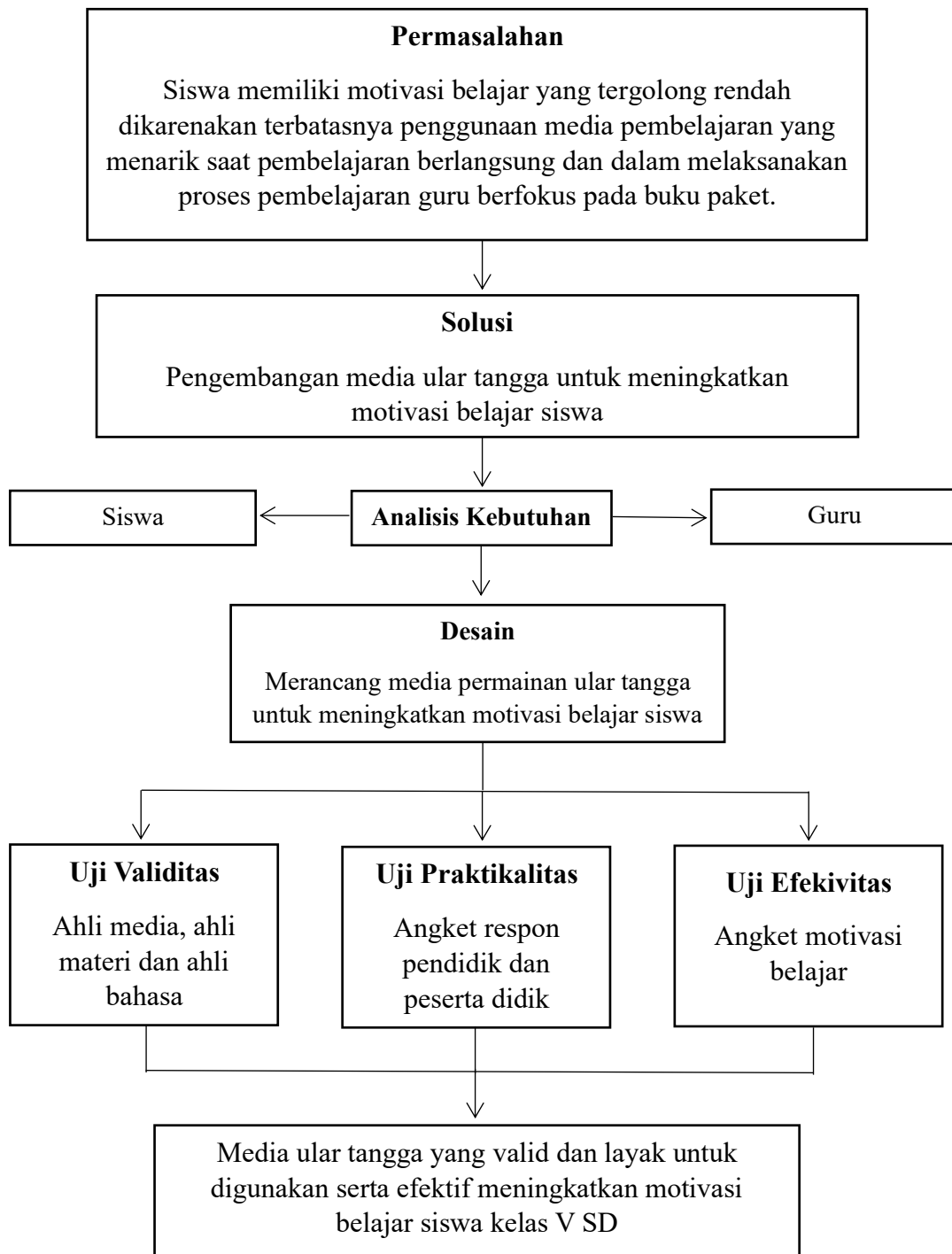
Anus adalah bagian terakhir dari sistem pencernaan yang berfungsi sebagai saluran keluarnya feses dari tubuh. Salah satu fungsi utamanya adalah mengontrol proses buang air besar melalui otot sfingter anus, yang dapat membuka dan menutup. Otot ini memungkinkan pengeluaran feses terjadi secara terkontrol sesuai kebutuhan tubuh. Anus juga memiliki reseptor saraf yang memberi sinyal pada otak tentang keberadaan feses, membantu seseorang merasakan dorongan untuk buang air besar.

C. Kerangka Pikir

Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba terhadap materi organ pencernaan manusia masih tergolong rendah. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat monoton serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada materi organ pencernaan manusia yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 24 Temmalebba. Media ini dirancang untuk memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga mereka dapat aktif mencari solusi atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang disajikan.

Adapun bentuk bagan kerangka pikir dari penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan kerangka fikir penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau dikenal dengan istilah R&D. R&D adalah metode penelitian yang digunakan di dunia akademik untuk merancang dan menguji keefektifan suatu produk. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk melalui serangkaian proses, mulai dari mengidentifikasi potensi masalah hingga merancang dan mengembangkan produk tertentu yang bermanfaat dan dapat digunakan secara praktis dan efektif.⁴⁵ Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang dirancang untuk menyelesaikan masalah tertentu.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Model ADDIE merupakan model penelitian yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi dari penelitian ini yaitu di SD Negeri 24 Temmalebba yang berlokasi di Jl. Dr. Ratulangi Km 4 Kelurahan Temmalebba, Kecamatan Bara Kota palopo. Waktu penelitian 25 Februari - 25 Mei 2025.

⁴⁵ Marinu Waruwu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 1221 <<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>>.

C. Subjek dan Objek Penelitian

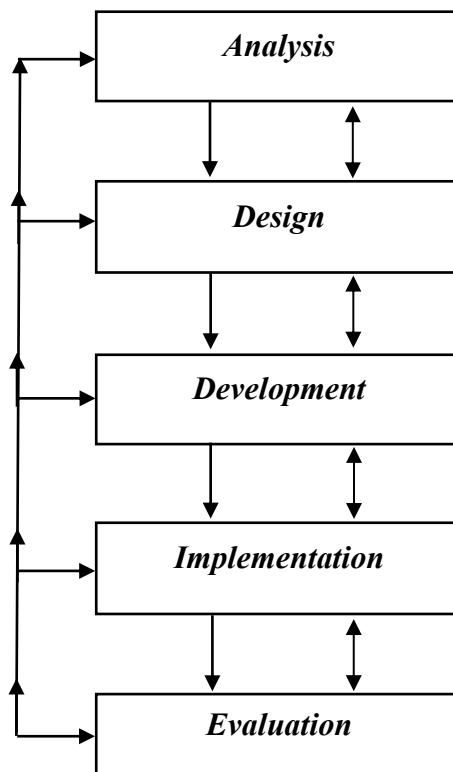
1. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 29 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 16 perempuan serta wali kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini yaitu media ular tangga pada materi organ pencernaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo.

D. Prosedur Pengembangan



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE⁴⁶

⁴⁶ Heni Jusuf And Lucia Sri Istiyowati, *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023). h 101

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan saat jam pelajaran berlangsung di kelas V B. Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan meliputi analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, analisis fakta dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti terjun langsung untuk melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara guru di lokasi penelitian yaitu di SDN 24 Temmalebba.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, tahap kedua yaitu merancang desain media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan sesuai dengan hasil yang diperoleh pada tahap analisis kebutuhan. Tahap awal yang dilakukan dalam mendesain media pembelajaran ular tangga yaitu merancang papan permainan ular tangga dengan tema organ pencernaan manusia. Jumlah kotak permainan ditentukan dengan beberapa kotak khusus yang memuat pertanyaan dan tantangan terkait materi organ pencernaan, seperti lambung, hati, usus halus, dan usus besar. Visual permainan dibuat menarik dengan ilustrasi organ pencernaan yang berwarna-warni dan edukatif. Selain itu, aturan permainan disusun agar peserta didik dapat bermain sambil belajar, misalnya dengan menjawab pertanyaan untuk melanjutkan langkah dalam permainan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini yaitu proses pembuatan produk dalam bentuk yang utuh yaitu media pembelajaran ular tangga pada materi

organ pencernaan manusia berdasarkan rancangan produk yang telah dilakukan pada tahap desain. Setelah pembuatan produk selesai, langkah berikutnya yaitu melakukan uji validasi terkait produk yang dibuat dengan melibatkan para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validitas ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat sebelum diuji cobakan kepada guru dan peserta didik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak, tahap keempat yaitu mengimplementasikan media pembelajaran kepada peserta didik kemudian dilakukan uji coba produk di lokasi penelitian. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Pada tahap implementasi juga dilakukan uji praktikalitas terhadap produk yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap yang terakhir model pengembangan ADDIE yaitu evaluasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian untuk mengevaluasi produk yang dikembangkan, dengan tujuan menyempurnakan produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tahap evaluasi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yaitu evaluasi formatif dan sumatif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang valid, akurat, dan relevan dengan

masalah yang sedang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan wali kelas V B. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai analisis kinerja, kondisi kelas, serta tantangan dan hambatan yang dihadapi saat proses pembelajaran.

2. Angket

Angket merupakan instrumen yang berisi serangkaian pernyataan atau pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan meliputi angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket respons peserta didik dan guru, serta angket motivasi belajar peserta didik. Angket validasi ahli digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket respon peserta didik dan guru digunakan untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran. Sementara itu, angket motivasi belajar digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa tulisan, gambar, rekaman audio, video, atau bentuk lain yang berisi data yang relevan dan mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang dimanfaatkan mencakup laporan atau catatan harian guru, serta foto-foto aktivitas yang terjadi selama proses penelitian berlangsung.

4. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung aktivitas yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, observasi yang disusun berupa lembar observasi praktikalitas yang digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian. Alat ini membantu peneliti mendapatkan data sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar angket. Adapun lembar angket yang digunakan mencakup angket analisis kebutuhan siswa, angket validitas, angket respon siswa, angket respon guru dan angket motivasi belajar siswa.

a. Angket Analisis kebutuhan

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa⁴⁷

No	Aspek	Indikator	No.Soa
1	Kesulitan Materi	a. Kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran	1
2	Metode Pembelajaran	a. Preferensi terhadap metode pembelajaran yang digunakan oleh guru	2,3,8
3	Media Pembelajaran	a. Penggunaan Media Pembelajaran b. Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik	4 5,9

⁴⁷ Cantika Dinda Karisma, Yuniawatika, And Erif Ahdhianto, 'Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 11.2 (2023), 269
<<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>>.

4	Minat Siswa terhadap Pengembangan <i>game</i>	a. Ketertarikan siswa terhadap media dengan unsur permainan (<i>game</i>)	6,7,10
---	---	---	--------

b. Angket Ahli Materi

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi⁴⁸

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1	Kualitas Materi	a. Kesesuaian isi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1,2,3,7
		b. Materi disajikan secara sistematis	4,5
		c. Bahasa yang digunakan dalam penulisan materi	6
2	Kualitas Pembelajaran	a. Meningkatkan motivasi	8,10
		b. Meningkatkan kemandirian	9

c. Angket Ahli Media

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media⁴⁹

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1	Penyajian	a. Penyajian media ular tangga mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	6
		b. Media ular tangga sesuai dengan materi organ pencernaan manusia	4
		c. Media ular tangga mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa	8
2	Penampilan Menyeluruh	a. Penggunaan warna menarik dan jelas	5
		b. Ukuran media pembelajaran	2 7,3

⁴⁸ Alsyabri Wira, 'Wira, Alsyabri Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar', *Journal Of Education Informatic Technology And Science*, 3.1 (2021), 5 <<https://doi.org/10.37859/Jeits.V3i1.2602>>.

⁴⁹ Riska Lestari, Edhy Rustan, And Nilam Permatasari Munir, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual Untuk Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar', *Refleksi*, 12.4 (2024), 204 <<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>>.

- | | |
|--|---|
| c. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dan terbaca dengan jelas | 1 |
| d. Bahan media tahan lama dan aman | |

d. Angket Ahli Bahasa

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa⁵⁰

No	Aspek	Indikator	No.Soa
1	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4
		b. Ketepatan tata bahasa	1
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	3
2	Komunikatif dan interaktif	a. Bahasa sajian materi mudah dipahami	2,6
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD	5
		c. Bahasa yang digunakan komunikatif	8

e. Angket Respon Guru

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Respon Guru⁵¹

No	Aspek	Indikator Praktikalitas	Pertanyaan
1	Kesesuaian materi	Media sesuai dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran	1,11
2	Kelayakan isi	Soal dan tantangan sesuai dengan kemampuan dan mendukung capaian kompetensi	3
3	Kemudahan penggunaan	Buku panduan jelas, aturan mudah dijelaskan kepada siswa	8,9
4	Daya tarik	Media menarik perhatian dan minat siswa	4,7
5	Kebermanfaatan Media	Media membantu pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa	2,5,6,10

⁵⁰ Nurul Muhtadid And Others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sdn 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 Se-Daftar Artikel (2023), 57.

⁵¹ Ira Restu Kurnia And Titin Sunaryati, 'Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9.3 (2023), 1361 <<https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i3.5579>>.

f. Angket Respon Siswa

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa⁵²

No	Aspek	Indikator Praktikalitas	Pertanyaan
1	Kemudahan penggunaan	Siswa dapat memahami aturan dan petunjuk permainan dengan mudah	6,7
2	Ketertarikan	Media menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan	1,2,9
3	Kejelasan isi/konten	Isi media (kartu soal, tantangan, panduan) mudah dipahami dan relevan	4,5
4	Manfaat dalam belajar	Media membantu memahami dan mengingat materi pembelajaran	3
5	Keterlibatan siswa	Siswa aktif, bekerja sama, dan termotivasi saat menggunakan media	8,10

g. Angket Motivasi Belajar Siswa

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa⁵³

No	Aspek	Indikator	No. Soal
1	Motivasi Intrinsik	Kebutuhan akan belajar	Pre: 5, 6 Post: 2, 5
		Adanya keinginan berhasil	Pre: 4, 10 Post: 1, 6
		Adanya harapan dan cita-cita	Pre: 3 Post: 9
2	Motivasi Ekstrinsik	Penghargaan dalam belajar	Pre: 7 Post: 4
		Kondisi lingkungan belajar yang kondusif	Pre: 8 Post: 7
		Adanya kegiatan yang menarik	Pre: 1, 2, 9 Post: 3, 8, 10

⁵² Ira Restu Kurnia And Titin Sunaryati, 'Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9.3 (2023), 1361 <<https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i3.5579>>.

⁵³ Tri Widya Sandika, 'Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Journal Research And Education Studies*, 2.2 (2021), 5.

h. Lembar Observasi

Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Observasi⁵⁴

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	No. Soal
1	Kesesuaian Langkah Pembelajaran	Guru menggunakan media sesuai dengan urutan langkah yang dirancang	1
2	Kemudahan Penggunaan	Siswa tampak mudah memahami aturan permainan	2
3	Keterlibatan Siswa	Sebagian besar siswa tampak aktif dan terlibat dalam penggunaan media	3
4	Waktu Penggunaan Efisien	Media dapat digunakan dalam waktu yang cukup tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran	4
5	Kesesuaian Media dengan Materi	Media sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran (organ pencernaan manusia)	5
6	Kegiatan Pembelajaran Terfasilitasi	Media membantu kelancaran proses belajar di kelas	6
7	Kemampuan Guru Mengelola Media	Guru mampu memfasilitasi dan mengarahkan siswa selama permainan berlangsung	7

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk mengolah, memeriksa, dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan dalam sebuah penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang mencakup hasil wawancara, observasi, serta komentar, saran, dan kritik yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli

⁵⁴ Rizka Dwi Putri and Agus Widodo, 'Pengembangan Instrumen Observasi Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10.2 (2021), 155.

bahasa, guru, dan siswa sebagai pengguna utama media pembelajaran. Data kualitatif dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah disajikan kemudian digunakan sebagai acuan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Analisis data kuantitatif

Data Kuantitatif adalah data yang berupa angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta dari data uji praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran.

a. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan diperoleh dari data hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk peneliti diadaptasi dari rumus menghitung persentase pada skala likert sebagai berikut:⁵⁵

$$\text{Persentase Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Hasil penilaian data yang diperoleh, selanjutnya dapat ditentukan tingkat kevalidan produk. Tingkat kevalidan produk dapat dikelompokkan berdasarkan kategori seperti tidak valid, Kurang Valid, cukup valid, valid dan sangat valid. Adapun kriteria hasil validasi dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2021). h 148

Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan⁵⁶

Persentase %	Kategori Kevalidan
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Hasil dari angket tersebut dapat dianalisis menggunakan rumus yang diadaptasi dari rumus menghitung persentase pada skala likert sebagai berikut:⁵⁷

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Hasil analisis data yang diperoleh pada tahap praktikalitas, selanjutnya dapat ditentukan tingkat kepraktisannya. Skor yang diperoleh dapat dikategorikan sesuai dengan tabel kepraktisan berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan⁵⁸

Persentase %	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021). h 193

⁵⁷ Hasriani Hasriani And Others, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan MakhluK Hidup', *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5.2 (2024), 1435 <<https://doi.org/10.54373/Imej.V5i2.897>>.

⁵⁸ Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2013). h 88

c. Analisis Keefektivan

Analisis keefektifan produk diperoleh dari hasil angket *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa. Hasil dari angket *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian diukur dengan menggunakan uji N-Gain dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor Pretest : nilai awal

Skor Postest : nilai akhir

Skor Ideal : nilai maksimum

Data Hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media diinterpretasikan dengan menggunakan gain standar sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Gain Score⁵⁹

Persentase %	Kategori
$0,7 \leq g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Tabel 3.11 Kategori perolehan Efektifitas N-Gain (%)

Skala Kelayakan	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

⁵⁹ Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, And Suci Musvita Ayu, *N-Gain Vs Stacking* (Surya Cahya, 2024). h 10-11

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlokasi di SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN 24 Temmalebba dengan jumlah peserta didik 29 orang. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka belajar.

Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik di kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan seperti yang telah diuraikan pada bab III bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Adapun tahapan yang digunakan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket siswa dan lembar pertanyaan wawancara guru kelas V (wali kelas VB SDN 24 Temmalebba Kota Palopo). Berdasarkan hasil dari analisis angket peserta didik dan wawancara guru terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia, mendapatkan informasi bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien, selain itu penggunaan media juga dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan untuk peserta didik.

Pada tahap analisis kebutuhan ada beberapa tahapan analisis yang digunakan sesuai dengan teori Januszewski dan Molenda. Lebih lanjut Meilani Safitri dan M. Ridwan Aziz menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, analisis fakta, dan analisis tujuan pembelajaran⁶⁰.

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan melalui wawancara dengan wali kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo, diperoleh informasi awal bahwa:

“Salah satu kendala utama yang dihadapi saat mengajarkan materi organ pencernaan manusia adalah kurangnya penguasaan terhadap penggunaan media pembelajaran, serta keterbatasan media yang tersedia di sekolah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Biasanya media yang digunakan berupa buku cetak dan gambar dalam mengajarkan materi pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa cenderung kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru dan sering bercerita dan bermain dengan teman sebangkunya”⁶¹.

Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki motivasi belajar yang masih tergolong rendah dan penggunaan media pembelajaran materi organ pencernaan manusia di sekolah juga masih kurang. Guru juga mengungkapkan bahwa

“Dalam kegiatan pembelajaran metode yang digunakan, yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab. Selain itu, tugas yang diberikan kepada siswa

⁶⁰ Meilani Safitri and M. Ridwan Aziz, ‘ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning’, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.2 (2022), 50–58

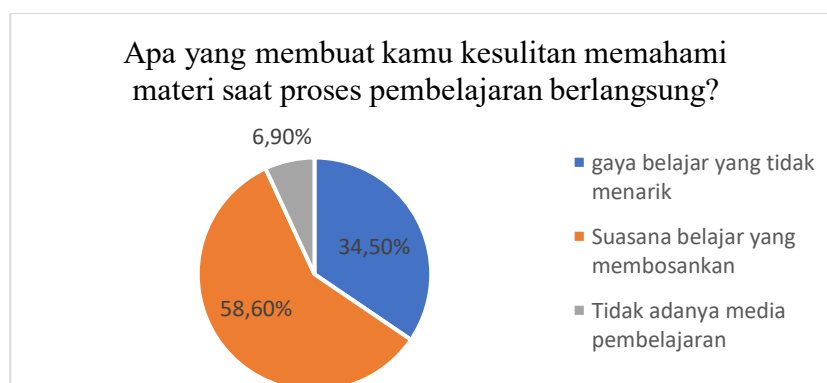
⁶¹ ‘Hasil Wawancara Dengan Ibu Ammase Thosibo, S.Pd. Selaku Wali Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo (17 Maret 2025)’.

dalam bentuk tugas tertulis dan tugas kelompok sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Namun, masih terdapat kendala dalam pelaksanaan tugas tersebut. Sebagian siswa masih belum menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu, meskipun ada juga beberapa siswa yang mampu menyelesaikannya dengan tepat waktu”⁶².

Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya strategi pembelajaran dan pemberian tugas yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan pendekatan yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

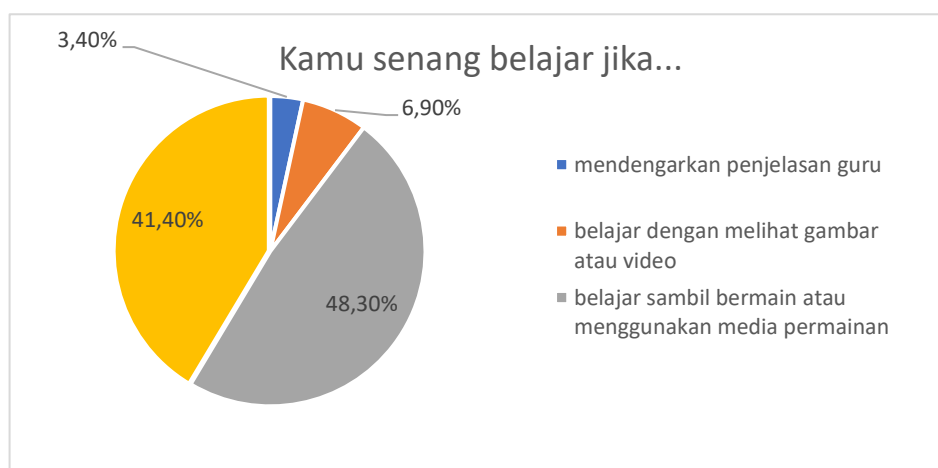
Peneliti juga memberikan instrumen berupa angket yang berisi sepuluh pertanyaan pilihan ganda kepada siswa untuk mengetahui persepsi siswa mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Selain itu, angket ini juga bertujuan untuk mengetahui kebutuhan, minat serta gaya belajar yang diminati dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Data tersebut dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 4.1 Hasil Angket Kesulitan Belajar

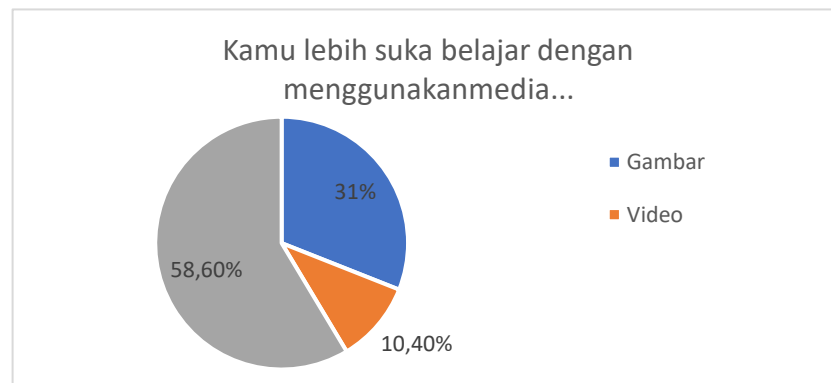
⁶² ‘Hasil Wawancara Dengan Ibu Ammase Thosibo, S.Pd. Selaku Wali Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo (17 Maret 2025)’.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, sebanyak 58,6% siswa menyatakan bahwa faktor utama yang membuat mereka kesulitan memahami materi dalam pembelajaran adalah suasana kelas yang membosankan. Sementara itu, 34,5% siswa mengaku kesulitan karena gaya belajar yang kurang menarik, dan 6,9% lainnya menyebutkan bahwa ketidaktersediaan media pembelajaran menjadi penyebab mereka sulit memahami materi.



Gambar 4.2 Hasil Angket Gaya Belajar

Berdasarkan gambar 4.2 dijelaskan bahwa 48,3% siswa senang belajar sambil bermain atau menggunakan media permainan, 41,4% siswa senang belajar dengan cara diskusi dan bekerja sama dalam kelompok, 6,9% siswa senang belajar dengan melihat gambar dan video, serta terdapat 3,4% siswa yang senang belajar dengan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berfariatif sesuai dengan karakteristiknya.

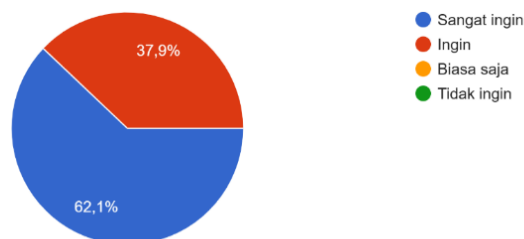


Gambar 4.3 Hasil Angket Terhadap Media Pembelajaran yang Disukai

Berdasarkan gambar 4.3 hasil angket menunjukkan bahwa terdapat 58,6% siswa yang senang jika menggunakan media permainan dalam kegiatan pembelajaran, 31% siswa senang belajar jika menggunakan media gambar dan 10,4% siswa senang menggunakan media video dalam pembelajaran.

Apakah kamu ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung?

29 jawaban

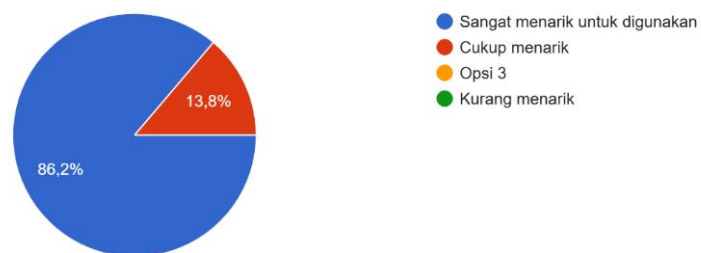


Gambar 4.4 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Hasil angket siswa pada gambar 4.4 menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang terdapat pada diagram yang menunjukkan bahwa terdapat 62,1% siswa memilih pilihan sangat ingin terdapat 37,9% siswa memilih pilihan ingin menggunakan media yang lebih menarik dalam proses pembelajaran.

Apakah kamu tertarik untuk menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran?

29 jawaban

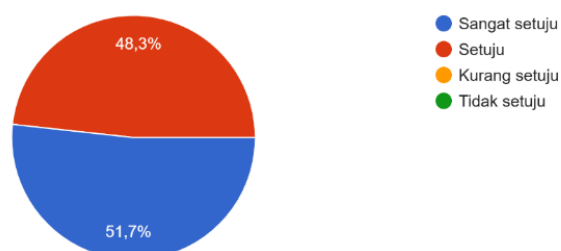


Gambar 4.5 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Penggunaan Media Ular Tangga

Berdasarkan Gambar 4.5, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sangat tertarik menggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari data yang menunjukkan bahwa sebanyak 86,2% siswa menyatakan sangat tertarik terhadap penggunaan media tersebut, sedangkan 13,8% siswa mengungkapkan bahwa media ular tangga cukup menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Menurut kamu belajar dengan cara bermain dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan?

29 jawaban



Gambar 4.6 Tanggapan Siswa Tentang Belajar Sambil Bermain

Berdasarkan Gambar 4.6, hasil angket siswa menunjukkan bahwa sebanyak 51,7% siswa sangat setuju dengan pernyataan bahwa penggunaan metode bermain dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan. Sementara itu, sisanya, yaitu 48,3% siswa, menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut. Data ini menggambarkan bahwa hampir seluruh siswa merespons positif terhadap pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan, karena dianggap mampu meningkatkan kenyamanan dan semangat belajar di kelas.



Gambar 4.7 Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Berkelompok

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, diketahui bahwa sebanyak 51,7% siswa mengaku sangat suka belajar bersama teman dalam kelompok saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, sekitar 48,3% siswa menyatakan cukup suka melakukan pembelajaran secara berkelompok.

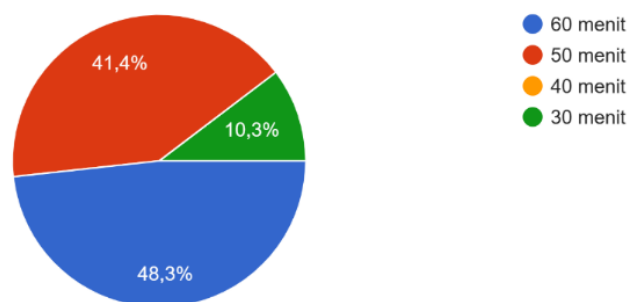


Gambar 4.8 Hasil Angket Siswa Tentang Ukuran Media Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 4.8, diketahui bahwa sebanyak 75,9% siswa merasa cukup suka menggunakan media pembelajaran yang berukuran besar saat

mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu, 24,1% siswa menyatakan sangat suka terhadap penggunaan media berukuran besar dalam proses belajar di kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap media visual yang lebih dominan secara ukuran, yang kemungkinan dapat membantu mereka lebih mudah memahami materi dan meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berapa lama waktu yang kamu senangi untuk belajar sambil bermain?
29 jawaban



Gambar 4.9 Tanggapan Siswa Mengenai Durasi Belajar Sambil Bermain

Berdasarkan Gambar 4.9, diketahui bahwa mayoritas siswa, yaitu sebesar 48,3%, menyatakan senang belajar menggunakan metode permainan dengan durasi selama 60 menit. Sebanyak 41,4% siswa memilih durasi 50 menit sebagai waktu yang ideal untuk belajar sambil bermain, sedangkan sisanya, yaitu 10,3%, lebih menyukai durasi yang lebih singkat, yaitu 30 menit. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran berbasis permainan dengan alokasi waktu yang relatif lama, sehingga penting untuk mempertimbangkan durasi waktu yang sesuai dalam merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

c. Analisis Fakta

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo, ditemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran, sekolah saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka yang mulai diberlakukan sejak tahun 2024. Sebelumnya, kurikulum ini hanya diterapkan di kelas I dan IV, namun kini juga diterapkan di kelas II dan V. Sementara itu, kelas III dan VI masih menggunakan Kurikulum 2013⁶³. Penerapan kurikulum merdeka di kelas V membawa perubahan dalam pendekatan pembelajaran, termasuk dalam pengajaran materi organ pencernaan manusia.

Menurut guru kelas V, pengajaran materi organ pencernaan pada manusia ke pada siswa merupakan salah satu topik penting yang diajarkan di kelas V dan telah disampaikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi ini menjadi bagian dari kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa dan karena itu diberikan alokasi waktu khusus dalam jadwal pelajaran⁶⁴. Adapun waktu yang digunakan untuk menyampaikan materi ini adalah sebanyak 6 jam pelajaran, dengan masing-masing jam pelajaran berdurasi 35 menit.

Implementasi kurikulum merdeka dalam proses pembelajaran tentunya merupakan hal yang baru bagi guru kelas. Guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dalam menentukan strategi, metode, dan media pembelajaran yang akan digunakan kegiatan pembelajaran. Namun di sekolah ini, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi dalam mengajarkan materi organ pencernaan manusia

⁶³ 'Hasil Wawancara Dengan Ibu Ammase Thosibo, S.Pd. Selaku Wali Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo (17 Maret 2025)'.

⁶⁴ 'Hasil Wawancara Dengan Ibu Ammase Thosibo, S.Pd. Selaku Wali Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo (17 Maret 2025)'.

masih sangat terbatas. Guru menyampaikan bahwa selama ini media yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti buku cetak dan gambar, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa secara maksimal.

Ketertarikan untuk mencoba media yang lebih inovatif disampaikan oleh wali kelas V. Beliau berpendapat bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar⁶⁵. Media berbasis permainan seperti ular tangga dinilai mampu menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk merumuskan tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut diperoleh oleh peneliti melalui telaah dokumen modul ajar guru kelas V, yang terdiri atas Capaian Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran. Ketiga komponen tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

1) Capaian Pembelajaran (CP)

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan

⁶⁵ 'Hasil Wawancara Dengan Ibu Ammase Thosibo, S.Pd. Selaku Wali Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo (17 Maret 2025)'.

permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

2) Tujuan Pembelajaran

- a) Peserta didik dapat menyebutkan organ-organ pencernaan pada manusia
- b) Peserta didik dapat mendeskripsikan proses pencernaan pada manusia.

3) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- a) mengidentifikasi nama-nama organ pencernaan yang terdapat pada tubuh manusia berdasarkan gambar yang diamati.
- b) Menyebutkan organ-organ pencernaan manusia baik secara lisan dan tertulis sesuai urutan proses pencernaan.
- c) Membaca atau mendengarkan penjelasan tentang proses pencernaan makanan yang terjadi di dalam tubuh manusia.
- d) Mendeskripsikan secara runtut proses pencernaan makanan dari mulai masuk ke mulut hingga dikeluarkan dari tubuh.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan rancangan media permainan ular tangga semenarik mungkin dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk mendesain gambar kotak-kotak ular tangga yang terdiri dari 48 kotak, kartu pertanyaan, kartu tantangan dan kolom kata tersembunyi. Selain menggunakan aplikasi *Canva*, peneliti juga memanfaatkan triplek dan kayu untuk membuat papan media ular tangga. berikut merupakan desain media ular tangga.



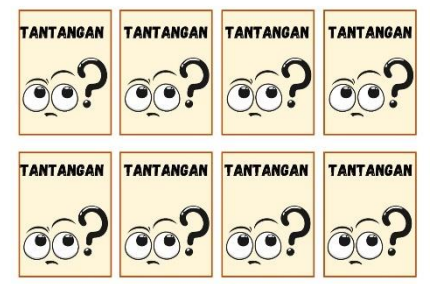

a. Rancangan Media Papan Ular Tangga

Tabel 4.1 Media Papan Ular Tangga dan Pion

No	Tampilan Media	Keterangan
1		Desain ular tangga
2		Tampilan papan
3		Desain pion

b. Desain Kartu Soal, Kartu Tantangan dan Kotak Teka-teki Kata

Tabel 4.2 Kartu Soal, Kartu Tantangan dan Kotak Teka-teki Kata

No	Tampilan Media	Keterangan
1		Desain bagian depan kartu soal
2		Desain bagian belakang kartu soal
3		Desain bagian depan kartu tantangan
4		Desain bagian belakang kartu tantangan

5



Desain kotak teka-teki kata

c. Desain Buku Panduan Media Ular Tangga



Gambar 4.10 Buku Panduan Media Ular Tangga

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yaitu menyusun media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah dibuat menjadi suatu produk yang utuh. Desain media ular tangga yang telah didesain kemudian di cetak menggunakan kertas *felxi* (spanduk) dengan ukuran 60 cm x 70 cm. Kemudian ular tangga yang telah dicetak dikaitkan dengan papan. Sedangkan untuk kartu soal, kartu tantangan, kotak teka-teki kata dan pion di cetak pada kertas karton.



Gambar 4.11 Papan Ular Tangga

Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi terhadap media ular tangga oleh tiga orang ahli. Validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah layak digunakan atau masih memerlukan perbaikan. Selain itu, setiap masukan dari validator digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media ular tangga yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan media ular tangga oleh guru dan siswa, terlebih dahulu media yang dikembangkan di uji validasi materi oleh dosen ahli materi. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Kualitas Materi & Pembelajaran	Materi yang disajikan pada media sudah sesuai dengan kurikulum kelas V SD	3
	Isi materi tentang organ pencernaan manusia sudah tepat secara ilmiah	3
	Kesesuaian materi yang ditampilkan dalam media ular tangga dengan kemampuan siswa kelas V SD	3

	Buku panduan menjelaskan materi dan cara bermain dengan jelas	4
	Semua bagian media seperti papan, kartu soal, kartu tantangan dan buku panduan saling mendukung	4
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas V	4
	Soal yang dibuat sesuai dengan materi dan kemampuan siswa SD	3
	Media ular tangga dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar	3
	Petunjuk atau instruksi bermain yang ditulis dalam buku panduan jelas, logis dan mudah dilaksanakan	4
	Tantangan dalam permainan dapat memicu semangat dan kreativitas siswa	3
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$	Kategori Sangat Valid
	$P = \frac{34}{40} \times 100 = 85\%$	

Tabel 4.4 menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi dan dapat dilihat nilai yang diperoleh adalah 34 dengan perolehan skor maksimum 40. Berdasarkan Kategori kevalidan maka hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi materi memperoleh penilaian umum media dapat digunakan tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh data informasi mengenai kelayakan media ular tangga, kartu pertanyaan, kartu tantangan, serta buku panduan. Hasil Validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Media

Aspek	Indikator	Skor
Penyajian & Penampilan Menyeluruh	Bahan media yang digunakan tahan lama dan aman untuk siswa	3
	Ukuran media sesuai untuk digunakan di kelas	3
	Kejelasan aturan main (petunjuk penggunaan media)	4
	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik dan jelas sesuai dengan materi organ pencernaan manusia	4
	Kombinasi warna menarik dan mendukung kenyamanan belajar	4
	Media ular tangga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar	4
	Penggunaan jenis font yang mudah dibaca	3
	Media ular tangga mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar	3
	Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$
	$P = \frac{28}{32} \times 100 = 87,5\%$	

Tabel 4.4 diatas diperoleh hasil validasi oleh ahli media yang menunjukkan presentasi 87,5% dengan kategori sangat valid. Akan tetapi masih terdapat saran dan masukan terkait beberapa aspek yang harus diperbaiki oleh peneliti pada media ular tangga.

c. Validasi Ahli Bahasa

Sebelum melakukan uji coba penggunaan media ular tangga, media yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media ular tangga yang dikembangkan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia, Komunikatif dan interaktif	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	3
	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	3
	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda	4
	Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar	3
	Struktur kalimat sederhana dan mudah dipahami	4
	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mampu membangun minat dan motivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran	3
	Bahasa bersifat interaktif dan mendekatkan siswa dengan isi pembelajaran	4
	Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$ $P = \frac{27}{32} \times 100 = 84,4\%$

Berdasarkan akumulasi skor Tabel 4.5 diatas diperoleh hasil validasi oleh ahli bahasa yang menunjukkan presentasi 84,4% dengan kategori sangat valid. Akan tetapi masih terdapat saran dan masukan terhadap beberapa aspek yang harus diperbaiki oleh peneliti pada media ular tangga.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk kepada subjek penelitian, yaitu siswa kelas V yang berjumlah 29 orang dan guru kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas terhadap produk yang telah

dikembangkan untuk mengetahui persepsi siswa dan guru terkait media ular tangga yang dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket praktikalitas siswa dan guru. Hasil uji kepraktisan pada siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Nama	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Tingkat Kepraktisan	Kategori
1	AA	35	40	88%	Sangat Praktis
2	MAR	33	40	83%	Sangat Praktis
3	NNZ	36	40	90%	Sangat Praktis
4	ADA	34	40	85%	Sangat Praktis
5	A	37	40	93%	Sangat Praktis
6	MR	38	40	95%	Sangat Praktis
7	KAR	37	40	93%	Sangat Praktis
8	NMZ	37	40	93%	Sangat Praktis
9	MRA	36	40	90%	Sangat Praktis
10	SPA	35	40	88%	Sangat Praktis
11	FD	35	40	88%	Sangat Praktis
12	L	36	40	90%	Sangat Praktis
13	FCP	37	40	93%	Sangat Praktis
14	MAA	36	40	90%	Sangat Praktis
15	S	36	40	90%	Sangat Praktis
16	AF	36	40	90%	Sangat Praktis
17	NI	37	40	93%	Sangat Praktis
18	A	35	40	88%	Sangat Praktis
19	NAF	36	40	90%	Sangat Praktis
20	ZR	35	40	88%	Sangat Praktis
21	RS	37	40	93%	Sangat Praktis
22	K	37	40	93%	Sangat Praktis
23	NTZ	33	40	83%	Sangat Praktis
24	A	38	40	95%	Sangat Praktis
25	FAH	35	40	88%	Sangat Praktis
26	R	34	40	85%	Sangat Praktis
27	APA	37	40	93%	Sangat Praktis
28	MA	37	40	93%	Sangat Praktis
29	A	35	40	88%	Sangat Praktis
Jumlah		1040	1160	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil akumulasi skor yang diperoleh dari angket kepraktisan siswa, kemudian dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90%. Persentase ini mencerminkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinilai sangat praktis oleh siswa. Mengacu pada Tabel yang memuat kriteria penilaian tingkat kepraktisan, angka tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini mudah dipahami dan digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, serta mampu mendukung aktivitas belajar secara optimal. Adapun persentase hasil angket respon guru terhadap uji kepraktisan produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

	Aspek Yang dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
1	Media ular tangga sesuai dengan kompetensi dasar dan materi organ pencernaan manusia.	4	Sangat Praktis
2	Media ini dapat digunakan setelah proses pembelajaran selesai untuk menguatkan pemahaman siswa.	4	Sangat Praktis
3	Soal-soal dalam kartu soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas V.	3	Praktis
4	Media ini menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran.	4	Sangat Praktis
5	Media ini membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	4	Sangat Praktis
6	Siswa terlihat termotivasi saat menggunakan media ular tangga.	4	Sangat Praktis
7	Kartu tantangan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.	3	Praktis
8	Buku panduan mudah dipahami dan membantu dalam pelaksanaan permainan.	4	Sangat Praktis
9	Aturan permainan mudah dijelaskan dan dipahami siswa.	4	Sangat Praktis
10	Media ini membantu siswa memahami kembali materi dengan cara yang menyenangkan.	3	Praktis

11	Media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V.	4	Sangat Praktis
Total Skor		41	
Persentase Skor		93,2%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan data hasil penilaian kepraktisan yang diberikan oleh guru kelas V SDN 24 Temmalebba terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan, diperoleh skor sebesar 41 dari skor maksimal 44. Nilai ini kemudian dikonversikan ke dalam persentase dan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 93,2%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media ular tangga tersebut mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan mendukung proses pengajaran di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga ini dinyatakan layak dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Pada tahap implementasi, selain menggunakan angket praktikalitas, peneliti juga menggunakan lembar observasi praktikalitas sebagai instrumen tambahan untuk memperoleh data secara langsung di lapangan. Observasi ini dilakukan oleh selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai sejauh mana media pembelajaran diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang serta untuk melihat keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. adapun hasil lembar observasi praktikalitas produk sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Lembar Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil
1	Kesesuaian Langkah Pembelajaran	Guru menggunakan media sesuai dengan urutan langkah yang dirancang	Ya
2	Kemudahan Penggunaan	Siswa tampak mudah memahami aturan permainan	Ya
3	Keterlibatan Siswa	Sebagian besar siswa tampak aktif dan terlibat dalam penggunaan media	Ya
4	Waktu Penggunaan Efisien	Media dapat digunakan dalam waktu yang cukup tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran	Ya
5	Kesesuaian Media dengan Materi	Media sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran (organ pencernaan manusia)	Ya
6	Kegiatan Pembelajaran Terfasilitasi	Media membantu kelancaran proses belajar di kelas	Ya
7	Kemampuan Guru Mengelola Media	Guru mampu memfasilitasi dan mengarahkan siswa selama permainan berlangsung	Ya

Hasil observasi praktikalitas yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari tujuh aspek, yaitu kesesuaian langkah pembelajaran, kemudahan penggunaan, keterlibatan siswa, efisiensi waktu penggunaan, kesesuaian media dengan materi, keterfasilitasinya kegiatan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola media. Seluruh aspek yang diamati memperoleh hasil "Ya", yang berarti bahwa media telah digunakan sesuai dengan langkah-

langkah yang telah dirancang, mudah dipahami oleh siswa, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, efisien digunakan dalam waktu pembelajaran, relevan dengan materi organ pencernaan manusia, serta mendukung kelancaran pembelajaran di kelas. Guru juga mampu memfasilitasi dan mengarahkan jalannya permainan dengan baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan tergolong praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SD.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah media ular tangga dinyatakan praktis untuk digunakan, tahap selanjutnya yaitu melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media ular tangga yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian produk dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Evaluasi ini diterapkan pada setiap tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

1) Evaluasi pada tahap Analisis

Pada tahap awal, peneliti membuat instrumen analisis kebutuhan yaitu angket analisis kebutuhan dalam bentuk pilihan ganda dan juga pedoman wawancara yang akan diberikan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas VB dan

guru wali kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Sebelum angket analisis dan pedoman wawancara digunakan terlebih dahulu peneliti melakukan validasi terhadap instrumen analisis kebutuhan yang digunakan oleh ahli evaluasi untuk menilai kelayakan terhadap instrumen analisis kebutuhan yang akan digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa instrumen berupa angket dan pedoman wawancara layak untuk digunakan dalam penelitian.

Tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru berkaitan dengan pembelajaran materi organ pencernaan manusia. Secara keseluruhan evaluasi formatif dari tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dipandang sebagai solusi yang tepat, karena mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi acuan pada tahap perencanaan dan pengembangan media pembelajaran, agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2) Evaluasi pada Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan konsep media pembelajaran dengan menyusun desain visual dari setiap komponen media ular tangga agar memiliki daya tarik visual serta mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi formatif pada tahap perancangan dilakukan melalui perbaikan terhadap rancangan media yang telah dikembangkan, meliputi penyesuaian komposisi

warna, pemilihan bahan yang sesuai untuk pembuatan kartu soal, kartu tantangan, dadu, dan pion, serta penyusunan buku panduan penggunaan media. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki tingkat keterpakaian yang tinggi dan mudah dipahami oleh peserta didik maupun pendidik dalam proses penggunaannya.

3) Evaluasi pada Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, setelah memperoleh penilaian dari para validator, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi terkait produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dari para validator. Adapun revisi dari para validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Revisi Media Ular Tangga

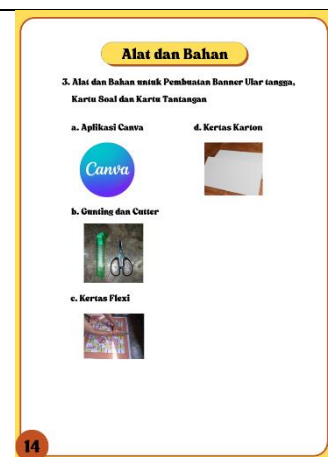
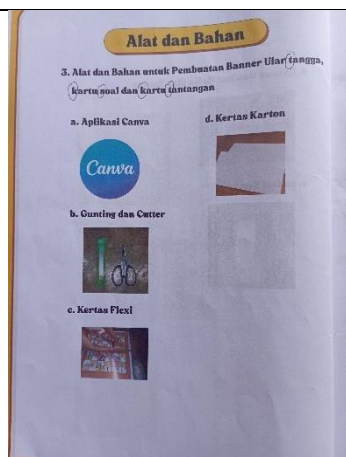
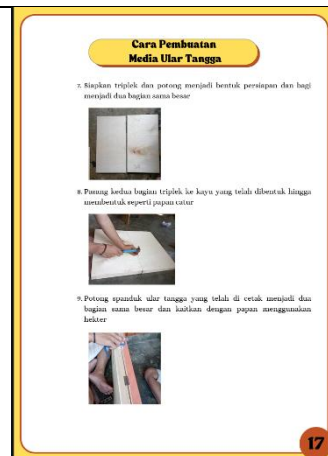
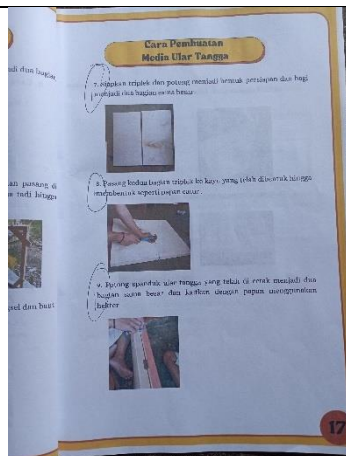
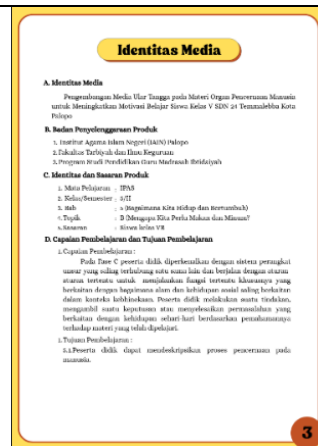
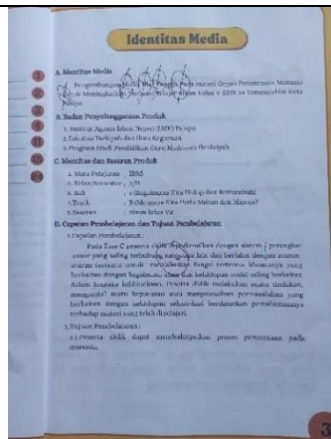
No	Validator	Saran
1	Validator Materi	-
2	Validator Media	1. Kartu soal & tantangan sebaiknya dilaminating dan dibuatkan kotak penyimpanan 2. Gunakan dadu asli (mainan)
3	Validator Bahasa	1. Perbaiki sesuai dengan penggunaan EYD

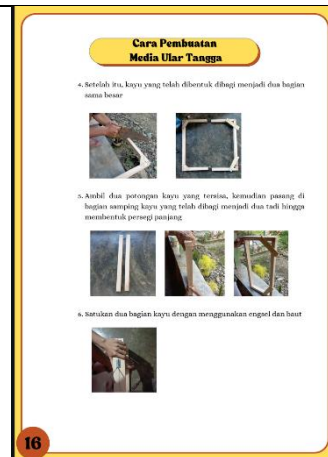
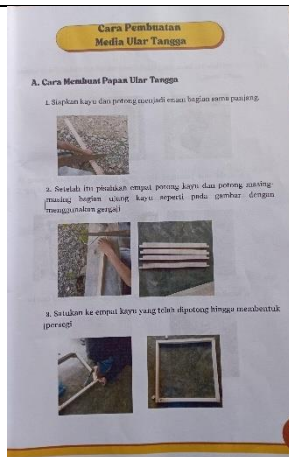
Sebelum media diuji cobakan, maka peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para validator sebelumnya. Adapun perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah di dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Revisi Buku Panduan

Sebelum Revisi

Sesudah Revisi

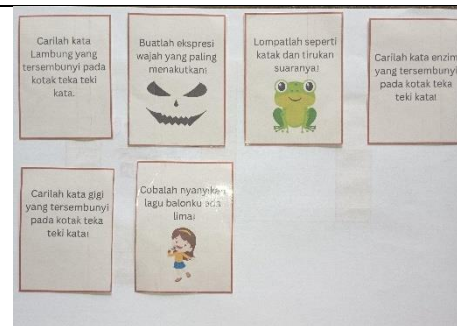




Tabel 4.11 Revisi Kartu Pertanyaan, Kartu Tantangan dan Dadu

Sebelum Revisi

Sesudah Revisi





4) Evaluasi pada Tahap Implementasi

Setelah melakukan revisi terhadap media ular tangga, selanjutnya media diuji cobakan kepada siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo sebanyak 29 siswa. Evaluasi formatif dilakukan melalui angket respon siswa, yang hasil angketnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa setuju bahwa media ular tangga yang dikembangkan menarik dan lebih melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu berdasarkan angket respon siswa dan guru mendapatkan hasil bahwa media ular tangga ini sangat praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengukur keberhasilan media yang dikembangkan

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti melibatkan 29 siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Evaluasi ini dilakukan dengan mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Untuk mengetahui efektivitas media, peneliti menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar. Penyebaran angket dilakukan dalam dua tahap yaitu *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil angket *pretest* dan angket *posttest* kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12 Uji Efektivitas Media Ular Tangga

No	Nama	Nilai			Kriteria	%	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>			
1	AA	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
2	MAR	26	37	0,79	Tinggi	79%	Efektif
3	NNZ	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
4	ADA	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
5	A	24	36	0,75	Tinggi	75%	Cukup Efektif
6	MR	27	37	0,77	Tinggi	77%	Efektif
7	KAR	22	36	0,78	Tinggi	78%	Efektif
8	NMZ	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
9	MRA	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
10	SPA	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
11	FD	30	38	0,80	Tinggi	80%	Efektif
12	L	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
13	FCP	27	37	0,77	Tinggi	77%	Efektif
14	MAA	29	38	0,82	Tinggi	82%	Efektif
15	S	23	35	0,71	Tinggi	71%	Cukup Efektif
16	AF	23	35	0,71	Tinggi	71%	Cukup Efektif
17	NI	23	37	0,82	Tinggi	82%	Efektif
18	A	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
19	NAF	24	36	0,75	Tinggi	75%	Cukup Efektif
20	ZR	24	36	0,75	Tinggi	75%	Cukup Efektif
21	RS	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
22	K	26	37	0,79	Tinggi	79%	Efektif

23	NTZ	22	36	0,78	Tinggi	78%	Efektif
24	A	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
25	FAH	22	35	0,72	Tinggi	72%	Cukup Efektif
26	R	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
27	APA	22	35	0,72	Tinggi	72%	Cukup Efektif
28	MA	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
29	A	26	37	0,79	Tinggi	79%	Efektif
Jumlah		720	1057	0,77	Tinggi	77%	Efektif
Rata-rata		24,8	36,4	0,77	Tinggi	77%	Efektif

Tabel 4.12 menyajikan hasil uji efektivitas media ular tangga yang dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia. Berdasarkan data yang diperoleh dari 29 siswa, terjadi peningkatan skor yang cukup signifikan setelah penggunaan media. Nilai rata-rata dari 24,8 pada saat pretest menjadi 36,4 pada posttest. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,77 tergolong dalam kategori Tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Dari hasil persentase efektivitas, diperoleh rata-rata sebesar 77% yang masuk dalam kategori Efektif. Secara lebih rinci, sebanyak 17 siswa (62,1%) berada pada kategori Efektif, sedangkan 12 siswa (37,9%) berada pada kategori Cukup Efektif. Seluruh siswa memperoleh nilai N-Gain pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media ular tangga. Hasil ini menunjukkan bahwa media ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga pada materi organ pencernaan manusia di kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Peneliti mengembangkan media ular tangga ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah analisis kebutuhan, desain, pengembangan atau uji validasi, uji praktikalitas atau implementasi, dan evaluasi yaitu melakukan uji efektivitas terhadap produk yang dikembangkan dengan membandingkan hasil angket *pretest* dan *posttest* guna menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun aktivitas yang dilakukan peneliti pada setiap tahapannya dipaparkan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana urgensi pengembangan media ular tangga dalam mendukung pembelajaran materi organ pencernaan manusia. Berdasarkan hasil angket dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas. Guru cenderung mengandalkan buku cetak dan gambar sebagai alat bantu, sementara penggunaan media pembelajaran yang interaktif atau kontekstual masih sangat terbatas. Menurut Apit dan Lestari, metode ceramah merupakan metode yang memungkinkan penyampaian materi secara sistematis, akan tetapi, metode ini cenderung membuat siswa menjadi pendengar pasif dan

kurang terlibat aktif, hal tersebut juga dapat menurunkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.⁶⁶ Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa, salah satunya melalui pengembangan media permainan ular tangga yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil angket analisis kebutuhan siswa juga terungkap bahwa sebagian siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang masih kurang optimal. Mayoritas siswa mengaku bahwa mereka merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara monoton dan bersifat satu arah. Metode ceramah yang dominan serta pemberian tugas tanpa variasi membuat mereka kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi kaku dan tidak menyenangkan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan Amel dan Pranata yang menyatakan bahwa siswa mengalami kejenuhan tinggi ketika guru hanya menggunakan metode ceramah dan tugas tertulis. Kejenuhan ini berdampak langsung pada turunnya motivasi dan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁶⁷ Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Hasil angket analisis kebutuhan siswa juga menyatakan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara

⁶⁶ Apit Dulyapit And Samih Lestari, 'Metode Ceramah Dalam Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah: Analisis Literatur Tentang Implementasi Dan Dampaknya', *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4.4 (2024), 52–54

⁶⁷ Amel Fadillah, Ogi Danika Pranata, And Lia Angela, 'Analisis Tingkat Kejenuhan Siswa Sebelum, Selama, Dan Setelah Pembelajaran Sains', *Pendipa Journal Of Science Education*, 8.1 (2024), 3–7 <<https://doi.org/10.33369/Pendipa.8.1.1-9>>.

langsung, seperti permainan edukatif, media visual, atau aktivitas kelompok interaktif. Mereka juga tertarik pada media pembelajaran yang mengandung unsur permainan, seperti media ular tangga, karena dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Avelina dan Agustina yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.⁶⁸ Selain itu dari wawancara yang dilakukan, guru menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar karena dianggap mampu membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Desain Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia

Tahap selanjutnya adalah tahap desain, yang memiliki peran penting dalam merancang dan menyusun konsep media pembelajaran agar sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Cahyadi menyatakan tahap desain merupakan tahap yang berperan dalam memastikan kesesuaian hasil yang ditargetkan serta menetapkan metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.⁶⁹ Oleh karena itu, tahap desain menjadi dasar penting dalam keberhasilan pengembangan media pembelajaran sebelum memasuki tahap pengembangan atau pembuatan produk.

⁶⁸ Avelina Sherin Pratiwi And Agustina Tyas Asri Hardini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd', *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.12 (2022), 5687–88 <<https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i12.1271>> .

⁶⁹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 39 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>> .

Pada tahap ini, perancangan media pembelajaran ular tangga disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, dengan fokus pada materi organ pencernaan manusia. Desain ular tangga, kartu soal, kartu tantangan pion, kotak teka-teki kata dan buku panduan yang terdapat pada media dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian penggunanya. Proses pendesainan ini menggunakan aplikasi Canva, yaitu aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai template, gambar, ikon, dan elemen visual lainnya yang mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Syahri dalam Vera Anjarwati dkk yang menjelaskan bahwa aplikasi canva memiliki fitur desain yang lengkap dan lebih mudah digunakan dibandingkan aplikasi lainnya.⁷⁰ Pendapat ini juga didukung oleh penelitian Merrisa dan haling yang menjelaskan Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan berbagai pilihan desain menarik dan kategori yang mudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna⁷¹. Dengan memanfaatkan Canva, proses pengembangan media menjadi lebih efisien dan hasil desain tampak lebih menarik.

Media ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini berukuran 60 cm × 70 cm dan didesain menyerupai papan catur dengan memanfaatkan triplex dan kayu sebagai bahan untuk pembuatan media. Kemudian gambar ular tangga yang akan dikaitkan ke papan dicetak menggunakan kertas flexi (spanduk) agar lebih tahan lama. Pemilihan bentuk papan catur untuk media ular tangga ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan tampilan visual yang menarik dan berbeda dari media ular tangga pada umumnya, tetapi juga memiliki fungsi praktis sebagai

⁷⁰ Vera Anjarwati And Others, 'Pengembangan Media Poster Berbantuan Aplikasi', *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 6.4 (2024), 1378 .

⁷¹ Merrisa Monoarfa And Abdul Haling, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru', *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1085–87.

tempat penyimpanan berbagai komponen pendukung media pembelajaran. Komponen tersebut meliputi kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, dadu, dan kotak teka-teki kata yang digunakan dalam proses pembelajaran interaktif. Dengan adanya ruang penyimpanan dalam desain media, seluruh komponen dapat disimpan dengan rapi dan aman di satu tempat, sehingga memudahkan guru maupun siswa saat hendak menggunakannya kembali.

Perancangan media ular tangga pada tahap desain ini telah disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Desain media dirancang secara menarik dan fungsional untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif, serta diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi organ pencernaan manusia.

3. Validitas Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia

Pada tahap ini produk dikembangkan berdasarkan hasil dari tahap desain. Bagian-bagian yang sudah dirancang, kemudian disusun sedemikian rupa hingga menjadi sebuah produk yang utuh. Selanjutnya produk yang telah dibuat sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli matri, ahli bahasa dan ahli media. Berdasarkan dari hasil uji validasi menunjukkan skor rata-rata dari uji validasi oleh ahli materi yaitu 85% dengan kategori sangat valid. Hasil dari uji validasi ini menunjukkan bahwa materi yang dimuat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum dan tingkat kemampuan siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran IPA dinilai layak digunakan. Kelayakan ini didasarkan pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta keterkaitan yang konsisten antara tujuan, isi materi, dan evaluasi. Penggunaan media ini dalam kegiatan belajar juga mampu meningkatkan motivasi siswa, mengaktifkan kembali pengetahuan sebelumnya, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri⁷². Dengan demikian, hasil validasi yang diperoleh menjadi dasar kuat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya yaitu uji validasi oleh ahli media yang menunjukkan skor 87,5 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual dan penyajian dari media yang dikembangkan telah memenuhi standar kenyamanan pengguna, fungsional, menarik dan mudah digunakan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Nurfadhillah dkk yang menyatakan bahwa guru kelas V menggunakan media visual yang dirancang dengan menarik untuk membantu siswa memusatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan⁷³. Validasi ini menjadi bukti bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek

⁷² Ni Luh Putu Sintia And Ida Bagus Surya Manuaba, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sd', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.1 (2021), 80.

⁷³ Septy Nurhadifah And Others, 'Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncyl 1', *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2.2 (2021), 225–42 <<https://doi.org/10.37541/Cer.V2i1.549>>.

desain visual yang layak untuk digunakan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Uji validasi yang terakhir yaitu uji validasi bahasa yang menunjukkan skor 84,4% dan masuk kedalam kategori sangat valid. Hasil validasi bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah komunikatif sesuai dengan tata bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh penggunanya. Menurut Delceria Sagala dan Dorlan Naibaho, bahasa yang komunikatif harus menggunakan kata dan kalimat yang sederhana, ringkas, serta mengikuti KBBI agar mudah dimengerti saat menyampaikan pesan pembelajaran⁷⁴. Kevalidan ini menunjukkan bahwa aspek bahasa pada media telah dirancang secara tepat sehingga dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh tiga ahli menunjukkan skor validasi yang tinggi, sehingga media ular tangga yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi kecil. Masukan yang diperoleh telah dilakukan untuk perbaikan produk sebelum dilakukan uji coba.

4. Praktikalitas Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia

Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba media ular tangga materi organ pencernaan manusia kepada siswa dan guru kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media yang dikembangkan.

⁷⁴ Delceria Sagala And Dorlan Naibaho, 'Mampu Menggunakan Bahasa Yang Komunikatif', *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2.4 (2023), 12724–25.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas melalui angket respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan dari media ular tangga sebesar 90% yang berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji praktikalitas melalui angket respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan dari penggunaan media ular tangga sebesar 93,2% termasuk kedalam kategori sangat praktis.

Hasil uji praktikalitas yang tinggi dari media pembelajaran ini baik dari angket repon siswa maupun guru, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Novitasari dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan tingkat kepraktisan tinggi ditandai oleh kemudahan dalam penggunaan, bermanfaat bagi guru, mampu meningkatkan motivasi siswa serta sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran⁷⁵. Secara keseluruhan, media ini praktis dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dalam penerapannya di kelas. Seluruh aspek yang diamati, seperti kesesuaian langkah pembelajaran, kemudahan penggunaan, keterlibatan siswa, efisiensi waktu, kesesuaian media dengan materi, fasilitasi kegiatan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola media, memperoleh hasil positif. Temuan ini sejalan dengan pendapat

⁷⁵ Novitasari And Others, 'Kepraktisan Media Pop Up Book Sub Tema Ayo Selamatkan Hewan Dan Tumbuhan' *Indo Math Edu Intellectuals Journal*, 5.2 (2024), 2662.

Rizki Syahmaidi dan Dedi Hidayat yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis harus memenuhi kriteria kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan relevansi dengan materi pembelajaran⁷⁶. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah, membantu kelancaran pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Irfandi juga menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi mengatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori praktis.⁷⁷ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia praktis digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

5. Efektivitas Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Efektivitas media pembelajaran pada tahap ini diukur dengan menyebarkan angket motivasi belajar sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan media ular tangga kepada siswa. Hasil dari uji efektivitas menunjukkan peningkatan tingkat motivasi siswa, dengan skor rata-rata *pretest* sebesar 24,8 meningkat menjadi 36,4 pada *posttest*, dari jumlah skor maksimum yaitu 40. Skor N-Gain yang diperoleh sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil

⁷⁶ Rizki Syahmaidi and Dedi Hidayat, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran.', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 11.1 (2022), 46–55.

⁷⁷ Irfandi And Others, 'Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Hitung Dalam Mengembangkan Pemahaman Konsep Bagi Siswa Sekolah Dasar Info Artikel Abstrak', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, 4.2 (2023), 36 .

persentase efektivitas, menunjukkan rata-rata sebesar 77% yang masuk dalam kategori Efektif.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media ular tangga mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mereka dapat membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang dipelajari. Dalam penerapannya, siswa harus memahami aturan permainan, merancang strategi, serta menjawab pertanyaan maupun tantangan yang diberikan. Aktivitas ini melatih mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang telah dimiliki. Selain itu, interaksi antar siswa selama permainan juga menciptakan ruang untuk berdiskusi dan berkolaborasi, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme. Dengan demikian, ular tangga tidak hanya membantu siswa memahami materi secara menyenangkan, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan refleksi mereka

Temuan ini didukung oleh teori belajar konstruktivisme yang dipelopori oleh J. Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat diberikan langsung oleh guru kepada siswa seperti mentransfer data. Siswa harus aktif dalam proses belajar untuk membangun pemahaman mereka sendiri, yang dipengaruhi oleh tingkat kematangan kognitif dan kemampuan berpikir mereka.⁷⁸ Selain itu, hal ini

⁷⁸ Ndaru Kukuh Masgumelar And Pinton Setya Mustafa, 'Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan', *Ghaita: Islamic Education Journal*, 2.1 (2021), 50 <<https://doi.org/10.62159/Ghaita.V2i1.188>>.

juga sejalan dengan penelitian Hari Darmansyah yang menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi untuk tertarik dalam proses belajar.⁷⁹ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga pada materi organ pencernaan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

⁷⁹Hari Darmansyah And Bedriati Ibrahim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sman 3 Mandau', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8.3 (2023), 241.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas, serta minim penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Siswa menunjukkan motivasi belajar yang kurang optimal dan merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung, seperti permainan edukatif. Guru juga menyatakan ketertarikan terhadap penggunaan media ular tangga karena dianggap dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Tahap desain dalam pengembangan media ular tangga dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang menarik, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan guru serta karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif melalui desain papan catur berukuran 60 cm × 70 cm dengan bahan yang tahan lama dan dilengkapi ruang penyimpanan komponen. Proses desain juga memanfaatkan aplikasi Canva untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik. Keseluruhan desain disesuaikan dengan materi organ pencernaan manusia, dan ditujukan untuk menciptakan

suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Hasil validasi oleh tiga ahli yang terdiri dari ahli materi, bahasa, dan media, menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid. Ahli materi menilai bahwa isi materi telah sesuai dengan kurikulum dan kemampuan siswa dengan skor validasi sebesar 85%. Ahli bahasa memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah yang baik serta mudah dipahami siswa, dengan skor validasi sebesar 84,4%. Sementara itu, ahli media menilai bahwa tampilan visual media sudah menarik, fungsional, dan mudah digunakan dengan skor validasi sebesar 87,5%.
4. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap siswa dan guru kelas V menyatakan penggunaan media ular tangga sangat praktis. Hasil angket menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 90% dari siswa dan 93,2% dari guru, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. selain itu, hasil observasi praktikalitas media ular tangga yang dikembangkan menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dalam penerapannya di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia dinyatakan praktis dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

5. Hasil uji efektivitas penggunaan media ular tangga menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Skor rata-rata pretest sebesar 24,8 meningkat menjadi 36,4 pada posttest dari total skor maksimum 40. Skor N-Gain sebesar 0,77 termasuk dalam kategori tinggi, dan persentase efektivitas mencapai 77% yang masuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentu memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan tersebut yaitu terletak pada jumlah kotak pada media ular tangga yang dikembangkan hanya berjumlah 48 kotak, sehingga ruang untuk menampung soal, dan tantangan pembelajaran menjadi terbatas. Selain karena keterbatasan ruang, jumlah kotak juga disesuaikan agar tidak memakan terlalu banyak waktu dalam satu kali pertemuan pembelajaran. Jika jumlah kotak terlalu banyak, dikhawatirkan permainan menjadi terlalu panjang dan mengganggu alokasi waktu belajar.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ular tangga kedepan, yaitu:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media ular tangga ini sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, khususnya dalam menyampaikan

materi IPA tentang sistem pencernaan manusia. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta mendorong pembelajaran berbasis permainan yang mendidik.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Komponen permainan seperti kartu soal, kartu tantangan, dan kotak teka-teki kata dirancang agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga berpikir kritis dan memahami materi secara mendalam.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti cakupan materi yang terbatas pada satu topik dan keterlibatan sampel yang belum terlalu luas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Mengembangkan media serupa pada materi lain atau jenjang pendidikan berbeda.
- b. Melakukan pengujian lebih lanjut dengan jumlah subjek yang lebih banyak dan beragam agar diperoleh hasil yang lebih general.
- c. Perluasan jumlah kotak pada media ular tangga dapat dipertimbangkan agar lebih banyak soal, maupun tantangan pembelajaran dapat dimuat. Dengan penambahan kotak, penyajian materi akan menjadi lebih menyeluruh. Namun demikian, perlu disesuaikan dengan durasi pembelajaran agar waktu pelaksanaan tetap efektif dan efisien.
- d. Menambahkan unsur teknologi, seperti versi digital atau interaktif berbasis aplikasi, untuk meningkatkan daya tarik dan fleksibilitas penggunaan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Abdullah Muhammad Bin Ismail Bin Ibrahim Ibn Mughirah Bin Bardizbah Al-Bukhari Alja'fi, And Shahih Al-Bukhari, *Kitab. Ar-Riqaq, Juz 7* (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981)
- Aminah, Siti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo', *Iain Palopo*, 2021
- Anastasya, Amanda, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Pengenalan Sex Education Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Palopo', *Iain Palopo*, 2025
- Andeka, Wiwik, Yulia Darniyanti, And Agus Saputra, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung', *Consilium: Education And Counseling Journal*, 1.2 (2021), 200
<<https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>>
- Anggoro, Duta, And Dkk, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur ' An Dan Hadist', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9.02 (2023), 296
- Anggraini, Sintia, And Sukartono Sukartono, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.3 (2022), 5290–91 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>>
- Anjarwati, Vera, Nur Rahmah, Arwan Wiratman, Sulawesi Selatan, Prodi Pendidikan Matematika, And Sulawesi Selatan, 'Pengembangan Media Poster Berbantuan Aplikasi', *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa*, 6.4 (2024), 1378
- Arifin, Muhammad, And Muhammad Abduh, 'Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2341
<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>>
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3* (Jakarta: Bumi Aksars, 2021)
- Biatun, Noor, 'Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pai Di Min 3 Bantul', *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5.2 (2020), 254
<<https://doi.org/10.14421/jpm.2020.52-11>>
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 39
<<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>>
- Cantika Dinda Karisma, Yuniawatika, And Erif Ahdhianto, 'Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 11.2 (2023), 269 <<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>>
- Damanik, Bahrudi Efendi, Eka Irawan, Saifullah, Dedi Suhendro, And Ika Okta Kirana, *Macam-Macam Variabel Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2023)
- Darmansyah, Hari, And Bedriati Ibrahim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sman 3

- Mandau', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8.3 (2023), 241
- Dulyapit, Apit, And Samih Lestari, 'Metode Ceramah Dalam Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah: Analisis Literatur Tentang Implementasi Dan Dampaknya', *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4.4 (2024), 52–54
- Ehrick, Febriani, Mardi Takwim, And Bungawati, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan', *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12.4 (2024), 322
- Fadillah, Amel, Ogi Danika Pranata, And Lia Angela, 'Analisis Tingkat Kejenuhan Siswa Sebelum, Selama, Dan Setelah Pembelajaran Sains', *Pendipa Journal Of Science Education*, 8.1 (2024), 3–7
<<https://doi.org/10.33369/Pendipa.8.1.1-9>>
- Gekarsa, *Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak* (Surabaya: Cv Garuda Mas Sejahtera, 2024)
- Goffar, M. Abdul, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid I* (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004)
- Hasan, Muhammad;, And Dkk, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten, 2021)
- 'Hasil Wawancara Dengan Ibu Ammase Thosibo, S.Pd. Selaku Wali Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo (17 Maret 2025)'
- Hasriani, Hasriani, Baderiah Baderiah, Bungawati Bungawati, And Arwan Wiratman, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup', *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5.2 (2024), 1435
<<https://doi.org/10.54373/Imej.V5i2.897>>
- Husein, B H, *Media Pembelajaran Efektif, Fatawa Publishing* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020)
- Indrastuti, Noor, *Darahku Lancar Tubuhku Sehat (Ilmu Pengetahuan Alam) Paket A Setara Sd/Mi Kelas V* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan Dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018)
- Irfandi, Ervi Rahmadani, Rahmawati, And Yusdiana, 'Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Hitung Dalam Mengembangkan Pemahaman Konsep Bagi Siswa Sekolah Dasar Info Artikel Abstrak', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* |, 4.2 (2023), 36
- Jusuf, Heni, And Lucia Sri Istiyowati, *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023)
- Kementerian Agama Ri, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018)
- Kholipah, Siti, Maryatun Maryatun, And Meyta Pritandhari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018', *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1.1 (2020), 60–71
<<https://doi.org/10.24127/Edunomia.V1i1.415>>
- Latif, A, W Rohmiyanti, I Syafira, S Wahiddatul, And A.D. Haryanto, 'Penggunaan

- Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Seminar Nasional Pgmi*, 2021, 809–25
- Lestari, Riska, Edhy Rustan, And Nilam Permatasari Munir, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual Untuk Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar', *Refleksi*, 12.4 (2024), 204
- Liana, Nur, Sukirman Sukirman, And Ervi Rahmadani, 'Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4.2 (2024), 1617
<<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1806>>
- Maryance, Muhammad Guntur, Andrias, Zahratul Hayati, And Afif Alfiyanto, 'Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Terhadap Pelajaran Pai Di Kelurahan 12 Ulu Palembang', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.July (2022), 27
<<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4227>>
- Masgumelar, Ndaru Kukuh, And Pinton Setya Mustafa, 'Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan', *Ghaita: Islamic Education Journal*, 2.1 (2021), 50
<<https://doi.org/10.62159/ghaita.v2i1.188>>
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, And Imas Masripah, 'Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa', *Murabbi*, 1.1 (2022), 2–3
<<https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>>
- Monoarfa, Merrisa, And Abdul Haling, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru', *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1085–87
- Nasution, Fauziah, Yusnita Rani Hasibuan, Eliyanti Manurung, And Eka Wahyuni, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Melalui Peningkatan Kualitas Pengajaran', *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 2.2 (2022), 2
- Novitasari, Bungawati, Muhammad Guntur, And Arwan Wiratman, 'Kepraktisan Media Pop Up Book Sub Tema Ayo Selamatkan Hewan Dan Tumbuhan', *Indo Math Edu Intellectuals Journal*, 5.2 (2024), 2662
- Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: Cv Jejak, 2021)
- Nurhadifah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kaunyah, And Reza Wanda Anggraeni, 'Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncyl 1', *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2.2 (2021), 225–42
<<https://doi.org/10.37541/cer.v2i1.549>>
- Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, And Nurul Aswar, 'Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sdn 05 Salamae Kota Palopo', *Jurnal Konsepsi*, 12.4 (2023), 57
- Pratiwi, Avelina Sherin, And Agustina Tyas Asri Hardini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd', *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.12 (2022), 5687–88
<<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>>

- Putri, Rizka Dwi, And Agus Widodo, 'Pengembangan Instrumen Observasi Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10.2 (2021), 155–62
- Ramdani, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Snowball Throwing Pada Materi Perubahan Sosial Di Kelas Xii Ips-1 Sma Negeri 10 Sinjai', *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulawesi Selatan*, 4.1 (2023), 69
- Restu Kurnia, Ira, And Titin Sunaryati, 'Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9.3 (2023), 1361
<<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>>
- Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Rosidah, Siti Zulfa, *Model Pembelajaran Rosidah Dalam Upaya Meningkatkan Perstasi Dan Motivasi* (Malang: Literasi Nusantara, 2020)
- Safitri, Meilani, And M. Ridwan Aziz, 'Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.2 (2022), 50–58
- Sagala, Delceria, And Dorlan Naibaho, 'Mampu Menggunakan Bahasa Yang Komunikatif', *Pediaqu:Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2.4 (2023), 12724–25
- Sandika, Tri Widya, 'Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Journal Research And Education Studies*, 2.2 (2021), 5
- Sari, Liza Nopita, And Putri Bintang, 'Konsep Sistem Pencernaan Pada Manusia Berdasarkan Al-Quran Dan Hadits', *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 3.3 (2022), 246
<<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>>
- Sari, Riva Komala, Mudjiran Mudjiran, Yanti Fitria, And Irsyad Irsyad, 'Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021), 5593–5600 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>>
- Sintia, Ni Luh Putu, And Ida Bagus Surya Manuaba, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sd', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.1 (2021), 80
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2021)
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, And Suci Musvita Ayu, *N-Gain Vs Stacking* (Surya Cahya, 2024)
- Sulistyowati, And Sukarno, *Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009)
- Suryani, 'Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas Iii Di Sdn 09 Mattekko Kota Palopo', *Iain Palopo*, 2025
- Syahmaidi, Rizki, And Dedi Hidayat, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran.', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 11.1 (2022), 46–55

- Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), 1221 <<https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>>
- Wati, Anjelina, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 70 <<https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1728>>
- Widyastuti, Reni, And Listia Sari Puspita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel Ipa Tematik Kebersihan Lingkungan', *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22.1 (2020), 95–100 <<https://doi.org/10.31294/P.V22i1.7084>>
- Wira, Alsyabri, 'Wira, Alsyabri Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar', *Journal Of Education Informatic Technology And Science*, 3.1 (2021), 5 <<https://doi.org/10.37859/Jeits.V3i1.2602>>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, And Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), 291 <<https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>>
- Yumnah, Siti, *Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2021)
- Zainab, Zainab, Abdul Pirol, And Lilis Suryani, 'Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar', *Socratika: Journal Of Progressive Education And Social Inquiry*, 1.1 (2024), 10 <<https://doi.org/10.58230/Socratika.V1i1.32>>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmpstpp@palopokota.go.id, Website : http://dpmpstpp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0230/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **ULFIYAH**
Jenis Kelamin : **P**
Alamat : **Jl. Cengkeh Kota Palopo**
Pekerjaan : **Mahasiswa**
NIM : **2102050014**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian : **SD Negeri 24 Temmalebba Palopo**
Lamanya Penelitian : **25 Februari 2025 s.d. 25 Mei 2025**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
 2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
 3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
 4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
 5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
- Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : **25 Februari 2025**



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : **Pembina IV/a**
NIP : **19850211 200312 1 002**

Tembusan, Kepada Yth :

1. Wali Kota Palopo,
2. Dandim 1403 SWG,
3. Kapolres Palopo,
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel,
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo,
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo,
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SDN 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo*" Oleh Ulfiyah Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

C. Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan judul lembar angket			✓		
2	Kejelasan butir pertanyaan			✓		
3	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
4	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan			✓		
5	Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓		
6	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti			✓		
7	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang tepat			✓		
8	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
10	Bahasa yang digunakan efektif			✓		

E. Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya ya perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

F. Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 10 Februari 2025



Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199402232020122019

Lampiran 3 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR
TANGGA PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO
(Angket untuk Siswa Kelas V SDN 24 Temmalebba)**

Identitas responden

Nama : *Alica ozakiyyah ahmad*
Kelas : 5 (V)
Asal Sekolah : SDN 24 Temmalebba

Pengantar :

Kepada adik-adik Kelas V yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pada materi organ pencernaan manusia. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Peyunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar dikelas

Berilah tanda centang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat adik-adik.

1. Apa yang membuat kamu kesulitan memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung?
 - a. Tidak adanya media pembelajaran
 - b. Suasana belajar yang membosankan
 - c. Gaya belajar yang tidak menarik
 - d. Lainnya (sebutkan): _____
2. Kamu senang belajar jika...
 - a. Mendengarkan penjelasan guru
 - b. Belajar dengan melihat gambar atau video
 - c. Belajar sambil bermain atau menggunakan media permainan
 - d. Diskusi dan bekerja sama dalam kelompok
3. Saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode....
 - a. Tanya jawab
 - b. Diskusi
 - c. Bicara
 - d. Memberikan tugas
4. Kamu lebih suka belajar dengan menggunakan media....
 - a. Gambar
 - b. Video
 - c. Buku cetak
 - d. Permainan edukasi

5. Apakah kamu ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung?
 - a. Sangat ingin
 - b. Ingin
 - c. Biasa saja
 - d. Tidak ingin
6. Apakah kamu tertarik untuk menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran?
 - a. Sangat menarik untuk digunakan
 - b. Cukup menarik
 - c. Biasa saja
 - d. Kurang menarik
7. Menurut kamu belajar dengan cara bermain dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
8. Apakah kamu suka belajar bersama teman dalam kelompok?
 - a. Sangat suka
 - b. Cukup suka
 - c. Kurang suka
 - d. Tidak suka
9. Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media yang besar
 - a. Sangat suka
 - b. Cukup suka
 - c. Kurang suka
 - d. Tidak suka
10. Berapa lama waktu yang kamu senangi untuk belajar sambil bermain?
 - a. 60 menit
 - b. 50 menit
 - c. 40 menit
 - d. 30 menit

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR
TANGGA PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO
(Angket untuk Siswa Kelas V SDN 24 Temmalebba)**

Identitas responden

Nama : *Alica ozakiyyah ahmad*
Kelas : *5(V)*
Asal Sekolah : *SDN 24 Temmalebba*

Pengantar :

Kepada adik-adik Kelas V yang saya banggakan. Saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pada materi organ pencernaan manusia. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

Peyunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar dikelas

Berilah tanda centang (x) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat adik-adik.

1. Apa yang membuat kamu kesulitan memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung?
 - a. Tidak adanya media pembelajaran
 - b. Suasana belajar yang membosankan
 - c. Gaya belajar yang tidak menarik
 - d. Lainnya (sebutkan): _____
2. Kamu senang belajar jika...
 - a. Mendengarkan penjelasan guru
 - b. Belajar dengan melihat gambar atau video
 - c. Belajar sambil bermain atau menggunakan media permainan
 - d. Diskusi dan bekerja sama dalam kelompok
3. Saat proses pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode....
 - a. Tanya jawab
 - b. Diskusi
 - c. Bicara
 - d. Memberikan tugas
4. Kamu lebih suka belajar dengan menggunakan media....
 - a. Gambar
 - b. Video
 - c. Buku cetak
 - d. Permainan edukasi

5. Apakah kamu ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung?
 - a. Sangat ingin
 - b. Ingin
 - c. Biasa saja
 - d. Tidak ingin
6. Apakah kamu tertarik untuk menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran?
 - a. Sangat menarik untuk digunakan
 - b. Cukup menarik
 - c. Biasa saja
 - d. Kurang menarik
7. Menurut kamu belajar dengan cara bermain dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
8. Apakah kamu suka belajar bersama teman dalam kelompok?
 - a. Sangat suka
 - b. Cukup suka
 - c. Kurang suka
 - d. Tidak suka
9. Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media yang besar
 - a. Sangat suka
 - b. Cukup suka
 - c. Kurang suka
 - d. Tidak suka
10. Berapa lama waktu yang kamu senangi untuk belajar sambil bermain?
 - a. 60 menit
 - b. 50 menit
 - c. 40 menit
 - d. 30 menit

Lampiran 4 Lembar Validasi Wawancara Guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo*" Oleh Ulfiyah Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

C. Keterangan Skala Penilaian

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “Sangat relevan”

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Informasi yang diperoleh jelas			✓		
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
3	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
4	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai media ajar yang akan dikembangkan			✓		
7	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi			✓		

8	Seluruh informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		
---	---	--	--	---	--	--

E. Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

F. Penilaian umum:

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 20 Februari 2025



Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.
NIP. NIP. 199402232020122019

Lampiran 5 Lembar Pertanyaan Wawancara Guru

**PERTANYAAN WAWANCARA INTSRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas SDN 24 Temmalebba)

Nama Guru : Ammase Thosibo, S.Pd

NIP : 19820409 2006 04 2013

Kelas yang diajar : VB

Hari/Tanggal : Senin, 17 Maret 2025

No	Pertanyaan
1	Kurikulum apa yang saat ini digunakan di Sekolah?
2	Apakah materi organ pencernaan manusia diajarkan di kelas V sesuai dengan kurikulum yang berlaku?
3	Berapa alokasi waktu yang digunakan untuk mengajarkan materi organ pencernaan pada manusia dalam kurikulum tersebut?
4	Apa masalah atau kendala yang biasa Ibu hadapi saat mengajarkan materi organ pencernaan pada manusia?
5	Menurut Ibu bagaimana gaya belajar yang dimiliki oleh siswa saat proses pembelajaran?
6	Bagaimana pendapat Ibu mengenai tingkat motivasi belajar siswa dikelas V dalam materi organ pencernaan manusia?
7	Upaya apa yang telah Ibu gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran?
8	Metode pembelajaran apa saja yang biasanya Ibu gunakan saat mengajarkan materi organ pencernaan pada manusia?
9	Media apa yang digunakan untuk memudahkan ibu dalam mengajarkan materi organ pencernaan manusia?
10	Tugas seperti apa yang biasanya ibu berikan untuk meningkatkan pemahaman siswa? Apakah tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu?
11	Menurut ibu media pembelajaran seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?
12	Apakah ibu pernah menggunakan media atau metode yang berbasis permainan seperti media ular tangga dalam proses pembelajaran?
13	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran?
14	Apakah Ibu tertarik untuk mencoba menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas?
15	Bagaimana cara Ibu untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa di dalam kelas?

Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang saat ini digunakan di Sekolah?	Kurikulum merdeka belajar
2	Apakah materi organ pencernaan manusia diajarkan di kelas V sesuai dengan kurikulum yang berlaku?	Iya, materi yang diajarkan sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku
3	Berapa alokasi waktu yang digunakan untuk mengajarkan materi organ pencernaan pada manusia dalam kurikulum tersebut?	Untuk materi organ pencernaan alokasi waktunya 6 x 35 menit
4	Apa masalah atau kendala yang biasa Ibu hadapi saat mengajarkan materi organ pencernaan pada manusia?	Kendala yang ditemui yaitu kurangnya penguasaan terhadap penggunaan media pembelajaran, serta keterbatasan media yang tersedia disekolah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Biasanya media pembelajaran yang digunakan itu buku cetak dan gambar
5	Menurut Ibu bagaimana gaya belajar yang dimiliki oleh siswa saat proses pembelajaran?	Gaya belajar siswa di kelas sebagian besar kinestetik
6	Bagaimana pendapat Ibu mengenai tingkat motivasi belajar siswa dikelas V dalam materi organ pencernaan manusia?	Pendapat saya yaitu motivasi belajar siswa masih kurang, mereka biasa tidak fokus saat belajar, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru dan sering bercerita dan bermain dengan teman sebangkunya. Jadi guru setiap saat terus memberikan nasehat dan selalu menegur siswa
7	Upaya apa yang telah Ibu gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran?	Sering-sering memberikan nasehat kepada siswa dan melakukan pendekatan seperti memberikan ice breaking untuk menarik perhatian siswa untuk belajar
8	Metode pembelajaran apa saja yang biasanya Ibu gunakan saat mengajarkan materi organ pencernaan pada manusia?	Metode yang biasa digunakan itu ceramah, tanya jawab, diskusi

9	Media apa yang digunakan untuk memudahkan ibu dalam mengajarkan materi organ pencernaan manusia?	Media yang digunakan yaitu gambar poster yang menampilkan bentuk-bentuk organ pencernaan manusia
10	Tugas seperti apa yang biasanya ibu berikan untuk meningkatkan pemahaman siswa? Apakah tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu?	Tugas tertulis dan tugas kelompok. Saat mengerjakan tugas yang diberikan ada beberapa siswa masih belum menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu, tapi ada juga beberapa siswa yang bisa menyelesaikannya tepat waktu
11	Menurut ibu media pembelajaran seperti apa yang diminati siswa dalam proses pembelajaran?	Menurut saya media yang diminati siswa itu media yang bergambar, selain itu mereka juga suka media yang besar.
12	Apakah ibu pernah menggunakan media atau metode yang berbasis permainan seperti media ular tangga dalam proses pembelajaran?	Iya, pernah yaitu seperti pemberian kuis atau teka-teki
13	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran?	Menurut saya, penggunaan media permainan seperti ular tangga dalam proses pembelajaran akan membuat siswa lebih senang termotivasi dalam mengikuti pelajaran
14	Apakah Ibu tertarik untuk mencoba menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas?	Iya saya tertarik untuk menggunakannya
15	Bagaimana cara Ibu untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa di dalam kelas?	Biasanya saya mengamati tingkah laku siswa secara langsung selama proses pembelajaran untuk melihat tingkah laku mereka dan respon mereka selama kegiatan belajar berlangsung

Lampiran 6 Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA ULAR PADA TANGGA MATERI
ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Arwan Wiratman, S.Pd., M.P.d.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo*" oleh Ulfiyah, Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

9. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
10. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian
11. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak
12. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih

Keterangan Skala Penilaian

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan pada media sudah sesuai dengan kurikulum kelas V SD			✓	
2	Isi materi tentang organ pencernaan manusia sudah tepat secara ilmiah			✓	
3	Kesesuaian materi yang ditampilkan dalam media ular tangga dengan kemampuan siswa kelas V SD			✓	
4	Buku panduan menjelaskan materi dan cara bermain dengan jelas				✓
5	Semua bagian media seperti papan, kartu soal, kartu tantangan dan buku panduan saling mendukung				✓
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas V				✓
7	Soal yang dibuat sesuai dengan materi dan kemampuan siswa SD			✓	
8	Media ular tangga dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar			✓	
9	Petunjuk atau instruksi bermain yang ditulis dalam buku panduan jelas, logis dan mudah dilaksanakan				✓
10	Tantangan dalam permainan dapat memicu semangat dan kreativitas siswa			✓	

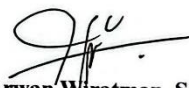
Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

Mei 2025



Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199302012020121012

Lampiran 7 Lembar Validasi Bahasa

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA ULAR PADA TANGGA MATERI
ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo*" oleh Ulfiyah, Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

5. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
6. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian
7. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak
8. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih

Keterangan Skala Penilaian

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
2	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami			✓	
3	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda				✓
4	Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
5	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar			✓	
6	Struktur kalimat sederhana dan mudah dipahami				✓
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mampu membangun minat dan motivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran			✓	
8	Bahasa bersifat interaktif dan mendekatkan siswa dengan isi pembelajaran				✓

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

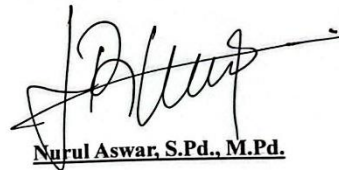
<p>Perbaiki seni dasar peragaan EYD !</p>

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

Mei 2025



Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

NIP 198710042020121005

Lampiran 8 Lembar Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA ULAR PADA TANGGA MATERI
ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo*" oleh Ulfyah, Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih

Keterangan Skala Penilaian

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahan media yang digunakan tahan lama dan aman untuk siswa			✓	
2	Ukuran media sesuai untuk digunakan di kelas			✓	
3	Kejelasan aturan main (petunjuk penggunaan media)				✓
4	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik dan jelas sesuai dengan materi organ pencernaan manusia				✓
5	Kombinasi warna menarik dan mendukung kenyamanan belajar				✓
6	Media ular tangga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar				✓
7	Penggunaan jenis font yang mudah dibaca			✓	
8	Media ular tangga mudah digunakan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar			✓	

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

<p>- Kartu soal & petunjuk ulangnya & lain-lain dan diletakkan ketuk pengimpunan. - Gunakan dari asli (matikan :) -</p>

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ✓ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 22 / Mei 2025



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

NIP. 197612102005011001

Lampiran 9 Lembar Validasi Angket Praktikalitas Siswa

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo*” Oleh Ulfiyah Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen angket praktikalitas materi yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

C. Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan judul lembar angket				✓	
2	Kejelasan butir pertanyaan			✓		
3	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan				✓	
4	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan			✓		
5	Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓		
6	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti			✓		
7	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang tepat			✓		
8	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
10	Bahasa yang digunakan efektif			✓		

E. Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya ya perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Lengkap: indikator praktikalitas
kemudian sentai dg kisi-kisi

F. Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil ✓
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 30 Mei 2025



Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199402232020122019

Lampiran 10 Lembar Angket Praktikalitas Siswa

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS SISWA PENGEMBANGAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

No	Aspek	Indikator Praktikalitas	Pertanyaan
1	Kemudahan penggunaan	Siswa dapat memahami aturan dan petunjuk permainan dengan mudah	6,7
2	Ketertarikan	Media menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan	1,2,9
3	Kejelasan isi/konten	Isi media (kartu soal, tantangan, panduan) mudah dipahami dan relevan	4,5
4	Manfaat dalam belajar	Media membantu memahami dan mengingat materi pembelajaran	3
5	Keterlibatan siswa	Siswa aktif, bekerja sama, dan termotivasi saat menggunakan media	8,10

**LEMBAR ANKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA NTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Siswa : Aqilah Azzahra
Kelas : 5 (V)

PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah setiap pernyataan berikut dengan teliti. Beri tanda (✓) Pada salah satu pilihan yang paling sesuai dengan pendapatmu

Skala Penilaian

- SS (Sangat Setuju)
- S (Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- STS (Sangat Tidak Setuju)

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar menggunakan media ular tangga.	✓			
2	Media ular tangga membuat pelajaran jadi lebih menarik.	✓			
3	Permainan ini membantu saya mengingat kembali materi pencernaan manusia.	✓			
4	Kartu soal dalam permainan membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
5	Kartu tantangan dalam permainan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.		✓		
6	Buku panduan membantu saya memahami cara bermain dengan benar.		✓		
7	Saya dapat mengikuti aturan permainan dengan mudah.		✓		
8	Saya bisa bekerja sama dan belajar bersama teman saat bermain media ini.	✓			
9	Tampilan media permainan, seperti papan dan kartu, menarik dan berwarna-warni.		✓		
10	Saya menjadi lebih semangat belajar saat menggunakan media ular tangga.		✓		

**LEMBAR ANGKET PENILAIAN PRAKTICALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA NTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Siswa : *Muhammad Ahsan Ramadhan*
Kelas : 5 (V)

PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah setiap pernyataan berikut dengan teliti. Beri tanda (✓) Pada salah satu pilihan yang paling sesuai dengan pendapatmu

Skala Penilaian

- SS (Sangat Setuju)
- S (Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- STS (Sangat Tidak Setuju)

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar menggunakan media ular tangga.		✓		
2	Media ular tangga membuat pelajaran jadi lebih menarik.		✓		
3	Permainan ini membantu saya mengingat kembali materi pencernaan manusia.		✓		
4	Kartu soal dalam permainan membantu saya memahami materi pelajaran.	✓			
5	Kartu tantangan dalam permainan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.		✓		
6	Buku panduan membantu saya memahami cara bermain dengan benar.	✓			
7	Saya dapat mengikuti aturan permainan dengan mudah.		✓		
8	Saya bisa bekerja sama dan belajar bersama teman saat bermain media ini.		✓		
9	Tampilan media permainan, seperti papan dan kartu, menarik dan berwarna-warni.	✓			
10	Saya menjadi lebih semangat belajar saat menggunakan media ular tangga.		✓		

Lampiran 11 Lembar Validasi Angket Praktikalitas Guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo”* Oleh Ulfiyah Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen angket praktikalitas materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

C. Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan judul lembar angket			✓		
2	Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓		
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
4	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
6	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
7	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media ular tangga pada materi organ pencernaan			✓		
8	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung			✓		

	dengan media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia					
9	Seluruh informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		

E. Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya ya perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

- Lengkapi indikator dan kepraktisan.
 - Poin 4 dibuat jadi 2 pernyataan.

F. Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 20 Mei 2025



Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199402232020122019

Lampiran 12 Lembar Angket Praktikalitas Guru

**KISI-KISI ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA NTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

No	Aspek	Indikator Praktikalitas	Pertanyaan
1	Kesesuaian materi	Media sesuai dengan KI/KD dan tujuan pembelajaran	1,11
2	Kelayakan isi	Soal dan tantangan sesuai dengan kemampuan dan mendukung capaian kompetensi	3
3	Kemudahan penggunaan	Buku panduan jelas, aturan mudah dijelaskan kepada siswa	8,9
4	Daya tarik	Media menarik perhatian dan minat siswa	4,7
5	Efektivitas pembelajaran	Media membantu pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa	2,5,6,10

**LEMBAR ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA NTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Guru : AMMASE THOSIRO, S.Pd

Jabatan : Guru kelas

Pengantar

Angket ini berisi butir-butir pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap "*Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo*". Untuk itu peneliti meminta Ibu untuk mengisi angket berikut sesuai dengan pendapat dan pengalaman saat menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran.

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media media ular tangga pada materi organ pencernaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang telah dibuat.
2. Untuk tabel pernyataan yang dinilai, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu
4. Untuk saran, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

Skala penilaian

- SS (Sangat Setuju)
- S (Setuju)
- TS (Tidak Setuju)
- STS (Sangat Tidak Setuju)

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Media ular tangga sesuai dengan kompetensi dasar dan materi organ pencernaan manusia.	✓			
2	Media ini dapat digunakan setelah proses pembelajaran selesai untuk menguatkan pemahaman siswa.	✓			
3	Soal-soal dalam kartu soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas V.		✓		
4	Media ini menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.	✓			
5	Media ini membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	✓			
6	Siswa terlihat termotivasi saat menggunakan media ular tangga.	✓			
7	Kartu tantangan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.		✓		
8	Buku panduan mudah dipahami dan membantu dalam pelaksanaan permainan.	✓			
9	Aturan permainan mudah dijelaskan dan dipahami siswa.	✓			
10	Media ini membantu siswa memahami kembali materi dengan cara yang menyenangkan.		✓		
11	Media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V.	✓			

Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya ya perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

Penilaian Umum

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan

Lampiran 13 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Identitas

Nama Pengamat : Musdalifah
Kelas : V
Topik : Mengapa kita perlu makan dan minum (organ pencernaan)
Tanggal : 23 Mei 2025

Petunjuk Pegisian

1. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai praktikalitas media pembelajaran (dalam hal ini media ular tangga) saat diterapkan di kelas. Pengamat diminta untuk memperhatikan setiap aspek yang diamati sesuai indikator, kemudian memberikan tanda centang (✓) pada kolom 'Ya' jika indikator tersebut terpenuhi, atau pada kolom 'Tidak' jika tidak terpenuhi.
2. Gunakan kolom 'Catatan' untuk menuliskan keterangan tambahan, catatan khusus, atau hal-hal penting yang perlu diperhatikan terkait pelaksanaan media pembelajaran di lapangan.
3. Setelah mengamati semua aspek, silakan lengkapi bagian Komentar/Pengamatan Tambahan di bawah tabel untuk memberikan kesan umum, saran, atau temuan penting selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Catatan
1	Kesesuaian Langkah Pembelajaran	Guru menggunakan media sesuai dengan urutan langkah yang dirancang	✓		
2	Kemudahan Penggunaan	Siswa tampak mudah memahami aturan permainan	✓		
3	Keterlibatan Siswa	Sebagian besar siswa tampak aktif dan terlibat dalam penggunaan media	✓		
4	Waktu Penggunaan Efisien	Media dapat digunakan dalam waktu yang cukup tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran	✓		

5	Kesesuaian Media dengan Materi	Media sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran (organ pencernaan manusia)	✓		
6	Kegiatan Pembelajaran Terfasilitasi	Media membantu kelancaran proses belajar di kelas	✓		
7	Kemampuan Guru Mengelola Media	Guru mampu memfasilitasi dan mengarahkan siswa selama permainan berlangsung	✓		

Komentar/Pengamatan Tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 14 Validasi Angket Pretest dan Post test

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA
ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 24
TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Nama Validator : Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn 24 Temmalebba Kota Palopo*" Oleh Ulfiyah Nim: 21.0205.0014 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak
4. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

C. Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

D. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan judul lembar angket				✓	
2	Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓	
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
4	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
5	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber				✓	
6	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
7	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai efektivitas media ular tangga pada materi organ pencernaan			✓		
8	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung			✓		

	dengan media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia					
9	Seluruh informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan				✓	

E. Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya ya perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

F. Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,

Mei 2025



Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199302012020121012

Lampiran 15 Angket Pretest

**LEMBAR ANGKET PRETEST MOTIVASI BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Identitas Responden

Nama Siswa : *Aqilah Azzahfa*
Kelas : 5 (V)
Asal Sekolah : SDN 24 Temmalebba

Peyunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar dikelas
4. Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan:

- 1 = Tidak setuju
- 2 = cukup setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	CS	TS
1	Saya merasa senang belajar pelajaran IPA			✓	
2	Saya tertarik mempelajari tentang sistem pencernaan manusia		✓		
3	Saya ingin tahu lebih banyak tentang bagaimana makanan dicerna di dalam tubuh		✓		
4	Saya semangat mengikuti pelajaran walaupun hanya dijelaskan oleh guru			✓	
5	Saya mencoba memahami materi pencernaan dengan membaca buku atau catatan			✓	
6	Saya merasa materi organ pencernaan penting untuk dipelajari		✓		
7	Saya merasa puas jika bisa memahami materi IPA yang dijelaskan guru		✓		
8	Saya senang berdiskusi atau belajar bersama teman tentang materi IPA			✓	
9	Saya belajar IPA bukan hanya karena tugas dari guru, tetapi karena saya tertarik			✓	
10	Saya ingin lebih dalam memahami bagaimana tubuh manusia bekerja		✓		

**LEMBAR ANGKET PRETEST MOTIVASI BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Identitas Responden

Nama Siswa : *Muhammad AKSUN RAMDHN*
Kelas : 5 (V)
Asal Sekolah : SDN 24 Temmalebba

Peyunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar dikelas
4. Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan:

- 1 = Tidak setuju
- 2 = cukup setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	CS	TS
1	Saya merasa senang belajar pelajaran IPA		✓		
2	Saya tertarik mempelajari tentang sistem pencernaan manusia		✓		
3	Saya ingin tahu lebih banyak tentang bagaimana makanan dicerna di dalam tubuh			✓	
4	Saya semangat mengikuti pelajaran walaupun hanya dijelaskan oleh guru			✓	
5	Saya mencoba memahami materi pencernaan dengan membaca buku atau catatan		✓		
6	Saya merasa materi organ pencernaan penting untuk dipelajari		✓		
7	Saya merasa puas jika bisa memahami materi IPA yang dijelaskan guru			✓	
8	Saya senang berdiskusi atau belajar bersama teman tentang materi IPA		✓		
9	Saya belajar IPA bukan hanya karena tugas dari guru, tetapi karena saya tertarik			✓	
10	Saya ingin lebih dalam memahami bagaimana tubuh manusia bekerja		✓		

Lampiran 16 Angket Posttest

**LEMBAR ANGKET POSTTEST MOTIVASI BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Identitas Responden

Nama Siswa : *Muhammad Akson Roradhan*
Kelas : 5 (V)
Asal Sekolah : SDN 24 Temmalebba

Peyunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar dikelas
4. Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan:

- 1 = Tidak setuju
- 2 = cukup setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	CS	TS
1	Saya merasa lebih bersemangat belajar saat bermain ular tangga yang berisi soal dan tantangan	✓			
2	Saya merasa permainan ular tangga membantu saya mengingat kembali materi organ pencernaan	✓			
3	Saya menjadi lebih tertarik mempelajari IPA setelah bermain ular tangga		✓		
4	Saya merasa senang ketika harus menyelesaikan tantangan dalam permainan ular tangga	✓			
5	Saya lebih mudah memahami materi karena disertai dengan pertanyaan dan tantangan		✓		
6	Saya termotivasi untuk belajar lebih giat agar bisa menjawab soal dalam permainan ular tangga	✓			
7	Saya lebih aktif berdiskusi dengan teman selama bermain ular tangga	✓			
8	Saya merasa senang bisa belajar sambil	✓			

	bermain dengan media ular tangga				
9	Saya ingin belajar pelajaran lainnya dengan cara bermain seperti ular tangga	✓			
10	Saya merasa permainan ini membantu saya belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan	✓			

**LEMBAR ANGKET POSTTEST MOTIVASI BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 24 TEMMALEBBA KOTA PALOPO**

Identitas Responden

Nama Siswa : Aqilah Azzahra
Kelas : 5 (V)
Asal Sekolah : SDN 24 Temmalebba

Peyunjuk :

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar dikelas
4. Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan:

- 1 = Tidak setuju
- 2 = cukup setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat setuju

Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SS	S	CS	TS
1	Saya merasa lebih bersemangat belajar saat bermain ular tangga yang berisi soal dan tantangan	✓			
2	Saya merasa permainan ular tangga membantu saya mengingat kembali materi organ pencernaan	✓			
3	Saya menjadi lebih tertarik mempelajari IPA setelah bermain ular tangga	✓			
4	Saya merasa senang ketika harus menyelesaikan tantangan dalam permainan ular tangga		✓		
5	Saya lebih mudah memahami materi karena disertai dengan pertanyaan dan tantangan	✓			
6	Saya termotivasi untuk belajar lebih giat agar bisa menjawab soal dalam permainan ular tangga		✓		
7	Saya lebih aktif berdiskusi dengan teman selama bermain ular tangga		✓		
8	Saya merasa senang bisa belajar sambil	✓			

	bermain dengan media ular tangga				
9	Saya ingin belajar pelajaran lainnya dengan cara bermain seperti ular tangga	✓			
10	Saya merasa permainan ini membantu saya belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan	✓			

Lampiran 17 Hasil Prakrikalitas Siswa

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Skor diperoleh
AA	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	35
MAR	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	33
NNZ	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36
ADA	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	34
A	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	37
MR	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
KAR	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	37
NMZ	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37
MRA	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36
SPA	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	35
FD	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35
L	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	36
FCP	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37
MAA	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36
S	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	36
AF	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	36
NI	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	37
A	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	35
NAF	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	36
ZR	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	35
RS	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37
K	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
NTZ	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	33
A	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38
FAH	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35
R	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
APA	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	37
MA	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37
A	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
Total											1040

Lampiran 18 Hasil Pretest

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jmlh
AA	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	25
MAR	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	26
NNZ	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	25
ADA	3	3	2	2	2	2	4	2	2	3	25
A	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	24
MR	3	3	2	3	2	4	3	2	2	3	27
KAR	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	22
NMZ	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	25
MRA	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	25
SPA	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	25
FD	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	30
L	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	25
FCP	3	3	3	2	2	4	2	3	2	3	27
MAA	3	4	3	2	2	4	3	3	2	3	29
S	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	23
AF	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	23
NI	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	23
A	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	25
NAF	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24
ZR	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	24
RS	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	25
K	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	26
NTZ	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2	22
A	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	25
FAH	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	22
R	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	25
APA	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	22
MA	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	25
A	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	26
Total											720

Lampiran 19 Hasil Posttest

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jmlh
AA	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37
MAR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	37
NNZ	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	37
ADA	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	36
A	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	36
MR	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37
KAR	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	36
NMZ	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	36
MRA	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37
SPA	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36
FD	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
L	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	36
FCP	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37
MAA	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38
S	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35
AF	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35
NI	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	37
A	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	37
NAF	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	36
ZR	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	36
RS	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37
K	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37
NTZ	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	36
A	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37
FAH	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	35
R	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36
APA	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35
MA	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	37
A	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37
Total											1057

Lampiran 20 Barcode Buku Panduan



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS FASE C SD KELAS V

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	
Instansi	:	SD
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase C/Kelas/Semester	:	5 (Lima) / II (Genap)
BAB 5	:	Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh
Alokasi Waktu	:	6 JP

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pencernaan) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.

C. PROFIL PELAJARA PANCASILA

1. Bermain, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Berkebinekaan global
3. Bergotong Royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, IPAS, SD Kelas IV, Penulis: Amalia fitri Ghaniem dkk
- Gambar Organ Pencernaan
- Media Ular Tangga
- Papan Tulis
- Spidol

E. SUMBER BELAJAR

Sumber Utama

- Buku Ilmu Pengetahuan Alam Sosial untuk SD Kelas V.

Sumber Alternatif

- Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat dilingkungan sekitar dan sesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

F. MATERI PEMBELAJARAN

BAB 5 Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh

- Topik B: Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?
 - Organ Pencernaan

G. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

H. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Tatap Muka

I. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Ceramah
- ❖ Tim Games Tournament (TGT)

J. KOSA KATA BARU

- Organ Pencernaan
- Enzim
- Nutrisi

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menyebutkan organ-organ pencernaan pada manusia
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan proses pencernaan pada manusia.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan organ-organ pencernaan pada manusia dan mendeskripsikan proses pencernaan pada manusia

C. PERTANYAAN PEMATIK

1. Jika kamu makan nasi, kemana perginya nasi itu di dalam tubuh?
2. Apa yang terjadi di mulut saat kita mengunyah makanan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembuka

1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran

Kegiatan Inti

Penyampaian Materi

1. Guru menjelaskan materi:
 - Pengertian sistem pencernaan
 - Organ-organ pencernaan (mulut,kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, anus)
 - Fungsi masing-masing organ
 - Proses pencernaan secara sederhana

2. Guru menggunakan media visual berupa gambar untuk membantu pemahaman siswa
3. Tanya jawab singkat untuk mengecek pemahaman awal

Bermain Ular Tangga Edukatif

1. Guru menjelaskan cara bermain dan aturan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi
2. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (5-6 orang per kelompok)
3. Setiap kelompok menentukan urutan pemain pertama sampai terakhir
4. Pemain bergiliran melemparkan dadu, dan maju sesuai angka yang didapatkan
5. Jika mendarat pada kotak yang terdapat gambar organ pencernaan, maka ambil kartu soal sesuai dengan gambar pada kotak dan jawab pertanyaan seputar organ tersebut
6. Jika mendarat pada kotak tantangan, maka kerjakan tantangan yang diberikan
7. Jika mendarat pada kotak tangga, maka naikkan pion sesuai arah tangga, tetapi kerjakan soal atau tantangan yang terdapat pada kotak tersebut. Jika dapat menjawab pion bisa naik, jika tidak maka pion tetap pada posisi awal. Begitupun jika mendarat pada kotak ular.
8. Guru memantau permainan yang berlangsung
9. Siswa bermain dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan pertanyaan refleksi
 - Apa organ yang paling kamu ingat?
 - Apa yang kamu pelajari hari ini dari permainan tadi?
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup

E. REFLEKSI

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

F. ASESMEN/PENILAIAN

- Penilaian Sikap: Pengamatan selama pembelajaran berlangsung
- Penilaian Pengetahuan: Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan
- Penilaian Keterampilan: kemampuan siswa dalam menyampaikan kembali pemahaman tentang proses pencernaan manusia melalui permainan ular tangga

E. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan/Remedial

1. Pengayaan adalah suatu bentuk kegiatan yang diberikan kepada peserta didik yg telah mencapai kompetensi, baik secara individu maupun kelompok agar dapat memperdalam kecakapannya atau mengembangkan potensinya secara optimal. Salah satu bentuk pengayaan yang diberikan adalah meminta peserta didik mencari dari berbagai sumber tentang bagaimana kita hidup dan bertumbuh.
2. Remedial adalah kegiatan yang ditujukan untuk membantu peserta didik yang menjalani kesulitan dan menguasai materi pelajaran. Tujuan kegiatan remedial membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kelas.

LAMPIRAN

A. MEDIA ULAR TANGGA



B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang bagaimana kita hidup dan bertumbuh media atau website resmi dibawa nauangan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru dan Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V : Kemendikbudristek 2021.

C. GLOSARIUM

- Sistem pencernaan adalah organ-organ yang terdiri dari mulut hingga anus, serta berfungsi untuk mengolah makanan yang masuk ke tubuh.

Dengan adanya sistem ini, tubuh bisa menyerap nutrisi yang didapatkan dari makanan.

- Enzim adalah senyawa kimia berupa protein yang berperan sebagai biokatalisator, di mana bio adalah makhluk hidup dan katalis adalah zat yang dapat mempercepat reaksi. Sederhananya, enzim adalah katalis yang membantu mempercepat reaksi biologis.
- Nutrisi adalah elemen yang dibutuhkan untuk proses dan fungsi tubuh.

D. DAFTAR PUSTAKA

Ghaniem, Amalia Fitri dkk. 2021 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,, Buku Panduan Guru IPAS: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, SD Kelas V.

Ghaniem, Amalia Fitri dkk. 2021 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia,, Buku Siswa IPAS: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, SD Kelas V.

Lampiran 22 Surat Selesai Meneliti



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 24 TEMMALEBBA
Alamat : Jl. Dr. Ratulangli (0471) 3311527 Palopo



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.10/SDN.24/VII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri 24 Temmalebba, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ULFIYAH
NIM : 2102050014
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Ular Tangga pada Materi Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 24 Temmalebba Kota Palopo"

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 24 Temmalebba Palopo pada tanggal 17 Maret 2025 s.d 23 Mei 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 08 Juli 2025
Kepala Sekolah

IFA RASMIYANTI, S.Pd.SD
NIP. 198207122006042025



Lampiran 23 Dokumentasi



Gambar 1. Analisis Kebutuhan



Gambar 2. Pengisian Angket Praktikalitas



Gambar 3. Pengisian Angket Pretest dan Posttest



Gambar 4. Penerapan Media Ular Tangga

RIWAYAT HIDUP



Ulfiyah, lahir pada tanggal 18 Maret 2003 di Kota Palopo. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda “Amirullah” dan Ibunda “Harni”. Saat ini penulis bertempat tinggal di Jalan Cengkeh, Kec. Bara, Kel. Temmalebba, Kota Palopo. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada umur 6 tahun di RA Raodhatul Hidayah Palopo pada tahun 2009. Pendidikan SD diselesaikan pada tahun 2015 di SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Pendidikan SMP diselesaikan pada tahun 2018 di SMPN 5 Kota Palopo dan melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Kota Palopo dengan mengambil jurusan IPA dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis mendaftarkan diri di kampus IAIN Palopo pada jalur SPAN-PTKIN dan diterima pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.