



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD

Avelina Sherin Pratiwi¹, Agustina Tyas Asri Hardini²

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
E-mail: 292018601@student.uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-02 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Snakes and Ladders;</i> <i>Games IPA;</i> <i>Elementary School.</i>	This study aims to develop learning media based on the game of snakes and ladders to increase students' learning motivation in class IV SD science subjects. This type of research is development research or known as R&D (Research and Development) research. Data collection techniques used non-test techniques, namely interviews, questionnaires aimed at students, and validation sheets. Based on product development, the results obtained from the media expert feasibility test were 78.67% with high criteria and the material expert test results were 72.5% with high criteria, so it can be stated that learning media based on snakes and ladders game is feasible to be tested. Based on the limited test conducted, it was seen that there was an increase in learning motivation, which originally was 70.20% with the criteria of "Good", after being given learning media based on the game of snakes and ladders it experienced an increase of "84.86%" in the "Very Good" category. which means that students' learning motivation has increased after using learning media based on snakes and ladders game.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-02 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Ular Tangga;</i> <i>Permainan;</i> <i>IPA;</i> <i>Sekolah Dasar.</i>	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan penelitian R&D (<i>Research and Development</i>). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes yaitu wawancara, angket yang ditujukan kepada siswa, dan lembar validasi. Berdasarkan pengembangan produk diperoleh hasil dari uji kelayakan pakar media adalah 78,67% dengan kriteria tinggi dan hasil uji pakar materi adalah 72,5% dengan kriteria tinggi, sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga layak untuk diujicobakan. Berdasarkan uji terbatas yang dilakukan terlihat adanya peningkatan motivasi belajar, yang semula motivasi belajar siswa adalah 70,20% dengan kriteria "Baik", setelah diberikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mengalami peningkatan "84,86%" dengan kategori "Sangat Baik", yang artinya motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

I. PENDAHULUAN

Menurut Trahati (2015:11) pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup. Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah menyebutkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum dasar dan menengah. Menurut Permendikbud No 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) bertujuan untuk dapat mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi

pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran ini siswa diharuskan aktif mencari sendiri dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pada kurikulum ini siswa diharapkan untuk dapat menerapkan pembelajaran yang dilakukan ke dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi di SD Negeri Kebondowo 02 pada siswa kelas IV diperoleh beberapa masalah. Masalah yang ditemui peneliti diantaranya yaitu kurangnya media pembelajaran, sumber belajar serta referensi yang digunakan. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media gambar dan media lingkungan, sedangkan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku siswa

dan juga bupena. Guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan saja, sehingga siswa kurang berantusias dalam mengikuti kegiatan belajar dan juga siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran IPA memerlukan media pembelajaran yang baik.

Menurut Mahnun (2012:27-34) media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa secara lebih mudah dan efisien. Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa. Pemilihan media hendaknya sesuai kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa disesuaikan tingkat perkembangan anak. Peneliti melakukan penelitian pada anak usia sekolah dasar. Tahap perkembangan masa usia sekolah dasar memiliki sifat khas yaitu anak-anak usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Tahap perkembangan ini sesuai dengan karakteristik kelas IV SD Negeri Kebondowo 02. Berdasarkan hasil observasi, siswa cenderung suka bermain, dalam mengajar guru hanya menjelaskan media pembelajaran berupa buku, sehingga terlihat monoton. Penggunaan media menggunakan buku kurang menarik perhatian dan antusias sehingga siswa cepat bosan. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses mendesain pembelajaran. Ketika membahas topik pembelajaran, salah satu media yang cenderung dinamis, kreatif dan berwawasan luas yaitu dengan menciptakannya media berbasis permainan yaitu media ular tangga. Selain itu, siswa juga memiliki faktor pendorong yang tidak mungkin pupus, yaitu keinginan untuk memperbaiki kondisi dan mendapat bimbingan dari Guru. Ada satu langkah yang harus dilakukan guru agar siswa berhasil, yaitu dengan memotivasi siswa. Menurut Sardiman (2018: 75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Setelah memperhatikan kondisi kelas tersebut, maka perlu adanya upaya menyampaikan pelajaran IPA yang tepat, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satu motivasi siswa yang ingin peneliti fokuskan untuk ditingkatkan adalah siswa senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Salah satu

caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan adalah dengan permainan ular tangga untuk mengatasi permasalahan yang telah disampaikan, yaitu terkait dengan motivasi belajar IPA siswa yang rendah. Menurut Tilong (2014:30) media ular tangga merupakan sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pada saat melakukan wawancara dengan guru kelas IV, peneliti bertanya mengenai media yang digunakan saat pembelajaran IPA. Pada saat pembelajaran IPA guru menggunakan media berupa gambar dari buku dan lingkungan sekitar. Peneliti kemudian bertanya kembali mengenai media berupa permainan, ternyata selama ini guru belum pernah menggunakan media berupa permainan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat media berupa permainan ular tangga. Jadi alasan peneliti memilih media permainan ular tangga, karena sebelumnya guru belum pernah menggunakan media permainan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan permainan ular tangga sebagai alat media pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh Guru, maka melalui media ular tangga, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan bahwa motivasi belajarnya akan meningkat. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mendesain permainan ular tangga sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Oleh karena itu penulis, mencoba mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD".

Desain ular tangga memiliki ukuran 2,1 m x 3,6 m dengan background warna putih yang terdiri dari 1) Judul media 2) Petak ular tangga berjumlah 50 petak 3) Gambar animasi pada petak.

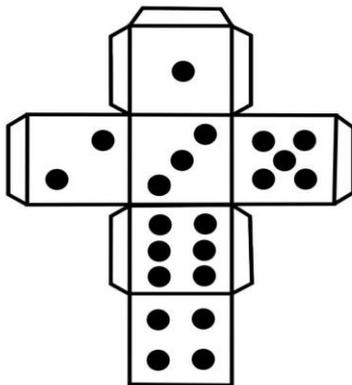
2. Desain Kartu Pertanyaan



Gambar 2. Desain Kartu Pertanyaan

Media ular tangga menggunakan kartu pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa terhadap materi peduli terhadap makhluk hidup. Kartu pertanyaan ini berisi pertanyaan singkat tentang materi peduli terhadap makhluk hidup untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ukuran kartu pertanyaan 8 cm x 10 cm menggunakan kertas ivory yang lebih tebal agar tidak mudah rusak dan awet.

3. Dadu



Gambar 3. Desain Dadu

Dadu terdiri dari 6 sisi terbuat dari kertas karton yang berwarna putih dengan ukuran 20 cm x 20 cm.

4. Desain Buku Petunjuk Cara Bermain Ular Tangga



Gambar 4. Desain buku petunjuk cara bermain

Buku petunjuk permainan ular tangga bertujuan untuk membantu siswa agar memahami cara menggunakannya dengan benar yaitu siswa dapat mengetahui cara bermain dan aturan-aturan dalam menggunakan ular tangga. Buku petunjuk permainan dicetak dengan menggunakan kertas ivory membentuk seperti buku panduan yang berisikan petunjuk permainan, dan identitas peneliti. Buku Petunjuk ular tangga yang menggunakan bahasa agar mudah dipahami oleh siswa.

5. Desain Kartu Materi Pengetahuan



Gambar 5. Desain kartu materi pengetahuan

Kartu Materi Pengetahuan ini berguna bagi siswa untuk menambah pengetahuan siswa terkait materi peduli terhadap makhluk hidup. Ukuran kartu materi pengetahuan 10 cm x 15 cm dan di cetak dengan menggunakan kertas ivory.

Hasil dari penelitian ini menggunakan teknik non tes yaitu wawancara dengan guru kelas IV, lembar validasi ahli materi dan ahli media, dan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Kebondowo 02. Validasi dilakukan oleh

validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil validasi tersebut dijadikan acuan untuk perbaikan produk yang sudah dikembangkan. Validator menggunakan skala likert dalam pemberian skor dengan nilai 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran. Tingkat validitas media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPA Kelas IV SD menggunakan 2 ahli yaitu: ahli materi pembelajaran oleh Tego Prasetyo, S.Pd., M.Pd. Ahli media pembelajaran oleh Dr. Mawardi, M.Pd. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti mendapat hasil kelayakan media sebesar 78.67% dengan kriteria "Tinggi" dan hasil materi sebesar 72,5% dengan kriteria "Tinggi", kategori media yang terkandung dalam media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD tergolong dalam kategori 61-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi, sehingga layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba angket terlebih dahulu yang bertujuan untuk menentukan pernyataan yang valid dan dapat digunakan sebagai angket pada saat penelitian. Angket yang di uji cobakan sejumlah 35 pernyataan dan dikerjakan sebanyak 29 peserta didik.

Tabel 1. Analisis validitas uji coba angket motivasi belajar siswa

Kriteria	Jumlah
Valid	20
Tidak valid	15

Berdasarkan hasil perhitungan validitas dari uji coba angket terdapat 20 pernyataan valid dan 15 pernyataan tidak valid, untuk r tabel yang digunakan yaitu sebesar 0,0361. Apabila r hitung > r tabel, maka soal tersebut dinyatakan valid. Namun, jika r hitung < r tabel. Maka soal tersebut dinyatakan tidak valid. Analisis reliabilitas uji coba angket motivasi belajar menggunakan *SPSS Statistics Version 20* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil analisis reliabilitas uji coba angket motivasi belajar

Case Processing Summary		
	N	%
Cases	Valid	29 100.0
	Excluded ^a	0 .0
	Total	29 100.0

Tabel 3. Hasil analisis reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.865	20

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,865 menunjukkan bahwa angket motivasi belajar yang dimuji reliabilitasnya memiliki reliabilitas yang sangat tinggi (*reliable*) karena lebih besar dari 0,70 sehingga angket motivasi belajar lolos uji reliabilitas dan layak digunakan untuk pengambilan data penelitian. Data kuantitatif berupa skor yang digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran IPA berbasis permainan ular tangga. Responden merupakan siswa siswi kelas IV di SD Negeri Kebondowo 02 yang berjumlah 29 siswa.

Tabel 4. Data motivasi belajar sebelum menggunakan media ular tangga

No.	Kategori	Nilai	JML siswa	%	Rata-rata kelas
1.	Kurang Sekali	<49			70,20% Kategori baik
2.	Kurang	50 - 59			
3.	Cukup	60 - 69	13	44,83%	
4.	Baik	70 - 79	16	55,17%	
5.	Sangat Baik	>80			
Jumlah			29	100%	

Berdasarkan perhitungan data diatas maka motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran IPA berbasis permainan ular tangga mencapai 70,20% dan termasuk dalam kategori "Baik" yang artinya motivasi belajar siswa Baik.

Tabel 5. Data motivasi belajar setelah menggunakan media ular tangga

No.	Kategori	Nilai	JML siswa	%	Rata-rata kelas
1.	Kurang Sekali	<49			84,86% Kategori Sangat Baik
2.	Kurang	50 - 59			
3.	Cukup	60 - 69			
4.	Baik	70 - 79	3	10,35%	
5.	Sangat Baik	>80	26	89,65%	
Jumlah			29	100%	

Berdasarkan perhitungan data diatas maka motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA mencapai 84,86%. Dan termasuk

dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini menghasilkan “Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”. Media ular tangga ini sering dimanipulasi oleh anak-anak SD. Permainan ini dimodifikasi sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian pengembangan media “Permainan Ular Tangga” yang meliputi proses pengembangan dan validasi materi dan media yang dinilai oleh ahli untuk mengetahui validitas media yang akan dikembangkan untuk proses pembelajaran di sekolah. Berikut ini adalah hasil pengembangan dan validasi:

1. Tahap Analisis (*Analysis*), langkah pertama adalah tahap analisis. Dalam tahap analisis, dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan melalui wawancara ke SD Negeri Kebondowo 02. Hasil wawancara ternyata selama ini guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPA dan masih menggunakan media bergambar dari buku dan lingkungan sekitar. Pada analisis kebutuhan, peneliti akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran IPA berbasis permainan ular tangga pada kelas IV tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” di semester 1.
2. Tahap selanjutnya yaitu Desain (*Design*), tahap ini bertujuan untuk merancang produk berupa media permainan ular tangga. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan desain dan tampilan produk, ukuran produk, perancangan komponen-komponen permainan (kartu petunjuk permainan, kartu soal, kartu materi pengetahuan). Pada tahap perancangan peneliti melakukan perancangan yaitu produk yang akan dikembangkan juga dirancang dengan menggunakan *CorelDraw* kemudian di cetak menggunakan mmt berukuran 2,1 m x 3,6 m, mendesain buku petunjuk permainan ular tangga dengan ukuran 10 cm x 15 cm, serta kartu yang akan digunakan seperti kartu pertanyaan dengan ukuran 8 cm x 10 cm, dan kartu materi pengetahuan dengan ukuran 10 cm x 15 cm, dan dicetak dengan menggunakan kertas ivory. Sedangkan dadu yang dibuat dengan menggunakan kertas karton dengan ukuran 20 cm x 20 cm. Peneliti juga merancang butir soal yang akan digunakan untuk penelitian.
3. Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahap pembuatan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. Ada proses produksi yang sedang berlangsung saat ini untuk menyelesaikan sebuah desain yang telah dibuat menjadi kenyataan. Berdasarkan rancangan yang telah disusun. Setelah media permainan ular tangga dibuat kemudian divalidasi.
4. Tahap penerapan (*Implementation*) adalah tahapan dimana media pembelajaran yang dikembangkan akan diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran. Implementasi atau penerapan akan dilaksanakan di SDN Kebondowo 02 pada siswa kelas VI. Media pembelajaran diimplementasikan dalam pembelajaran pada tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup” ini lebih dikhususkan pada mata pelajaran IPA.
5. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*) merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan setelah dilaksanakannya validasi media kepada dua ahli media dan ahli materi. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti mendapat hasil kelayakan media sebesar 78,67% dengan kriteria “Tinggi” dan hasil materi sebesar 72,5% dengan kriteria “Tinggi”. Berdasarkan validasi ahli secara keseluruhan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA memenuhi kriteria “Tinggi” dan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik.
6. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba angket motivasi belajar dengan menggunakan 35 pernyataan. Berdasarkan hasil analisis uji validitas dan reliabilitas dinyatakan bahwa ada 20 pernyataan yang valid dan 15 pernyataan yang tidak valid serta hasil analisis reliabilitasnya sebanyak 0,733 karena lebih tinggi dari 0,70 sehingga reliabelnya tinggi. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat

dari hasil angket motivasi belajar yang sudah diberikan kepada siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut, motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebanyak 70,20% dengan kriteria "Baik", namun setelah diberikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA mengalami peningkatan "84,86%" dengan kategori "Sangat Baik", yang artinya motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

7. Keunggulan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 1) Menambah pengetahuan baru bagi siswa. 2) Siswa senang belajar sambil bermain. 3) Melatih kerja sama siswa dalam tim kelompoknya 3) Siswa senang berdiskusi dengan anggota kelompoknya. 4) Siswa dapat mengetahui berbagai macam makhluk hidup. 5) Siswa juga mempunyai rasa semangat dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam setiap petak. 6) Siswa banyak mengetahui materi pengetahuan tentang peduli terhadap makhluk hidup pada petak yang ada tangga naik. Kekurangan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 1) Penggunaan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada para siswa 2) Ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu.
8. Penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Juliana, Nurul Kemala dewi, dan Baiq Niswatul Khair pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sisperman Pada Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sisperman pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 1 Labuan Lombok sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian akhir yang di dapatkan dari uji ahli media memperoleh nilai persentase 96,42% dengan kriteria layak, dari ahli materi memperoleh nilai persentase 91,01% dengan kriteria sangat layak.
9. Penelitian serupa yang lain dilakukan oleh Budi Ariyanto dkk pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". Hasil dari validasi ahli

media diperoleh persentase 90%, dan dua ahli materi diperoleh persentase 90% dan 92%, hal ini menunjukkan pengembangan media ular tangga pada materi pelajaran pecahan sederhana dapat memberikan motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan. Bahwa menghasilkan sebuah media pembelajaran dari pengembangan media permainan ular tangga yang layak dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran siswa kelas IV SD N Kebondowo 02 yang telah di validasi oleh ahli media dan validasi ahli materi. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti mendapat hasil kelayakan media sebesar 78,67% dengan kriteria "Tinggi" dan hasil materi sebesar 72,5% memenuhi kriteria "Tinggi". Menurut validasi para ahli secara keseluruhan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA menunjukkan kriteria "Tinggi" dan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba angket motivasi belajar dengan menggunakan 35 pernyataan. Berdasarkan hasil analisis uji validitas dan reliabilitas dinyatakan bahwa ada 20 pernyataan yang valid dan 15 pernyataan yang tidak valid serta hasil analisis reliabilitasnya sebanyak 0,865 karena lebih tinggi dari 0,70 sehingga reliabelnya tinggi. Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar yang sudah diberikan kepada siswa. Hasil dari angket yang di tunjukkan yaitu motivasi belajar siswa sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebanyak 70,20% dengan kriteria "Baik", namun setelah diberikan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA mengalami peningkatan 84,86% dengan kategori "Sangat Baik", yang artinya motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan maka peneliti dapat memberikan saran yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. Layak dan juga dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi sebuah pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan materi yang lebih luas dan membuat ide-ide baru dalam mengembangkan media permainan ular tangga. Agar menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan produk ular tangga bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Andra Tersiana. 2018. *Metode Penelitian*. Penerbit Yogyakarta. Yogyakarta
- Ariyanto, Budi dkk. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 2, (1)
- Juliana, Nurul Kemala Dewi, dan Baiq Niswatul Khair. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sisperman Pada Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *J. Pijar MIPA*, Vol. 16 No 4.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-34.
- Mawardi, M. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar PKn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*, Kab. Semarang. Widya Sari Press.
- Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang Standar Isi.t.thn.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sugiyono. (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.