

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR  
TANGGA ORAMAWAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 21 TALANG KELAPA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Nur Khasanah**

**NIM : 06131381924064**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR  
TANGGA ORAMAWAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 21 TALANG KELAPA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nur Khasanah**

**NIM: 06131381924064**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**

**NIP-US 198909132016012201**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR  
TANGGA ORAMAWAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 21 TALANG KELAPA**

**SKRIPSI**

oleh

**Nur Khasenah**

**NIM : 06131381924064**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing**



**Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**

**NIP-US 198909132016012201**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**

**NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Prodi PGSD**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR  
TANGGA ORAMAWAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 21 TALANG KELAPA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nur Khasanah**

**NIM : 06131381924064**

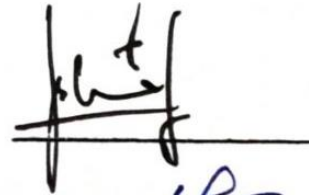
**Telah diujikan dan lulus pada**

**Hari : Jum'at**

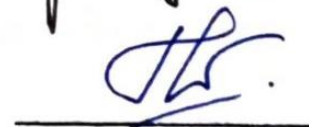
**Tanggal : 16 Desember 2022**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**



**2. Anggota : Dr. Makmum Raharjo, M. Sn.**



**Palembang, Desember 2022**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Khasanah

NIM : 06131381924064

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Oramawan Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 29 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Nur Khasanah

NIM 06131381924064

## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim. . .

Dengan mengucapkan puji syukur atas berkah rahmat dan karunia dari Allah SWT dengan ini saya Nur Khasanah dapat menyelesaikan skripsi yang saya buat dengan judul “PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA ORAMAWAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 5 SD NEGERI 21 TALANG KELAPA. Skripsi ini dibuat untuk menyelesaikan studi pendidikan strata satu dan mendapatkan gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Sebagai rasa syukur dan terimakasih dari saya kepada orang-orang yang terlibat dan senantiasa mendukung proses penyelesaian skripsi ini, maka saya mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Untuk kedua orang tua saya tercinta, Ayah Zainudin dan Ibu Siti Rodliyah yang senantiasa memberikan dukungan baik doa maupun materi kepada saya. Sehingga semua yang saya jalani dapat berjalan dengan semestinya.
2. Untuk saudara-saudara saya yaitu Ayuk Oka Rahmayanti. M dan Kakak Saiqul Amin yang memberikan banyak doa dan dukungan.
3. Untuk Bapak Drs. Laihat, M.Pd. sebagai dosen pembimbing akademik saya, yang banyak memberikan ilmu, semangat, dan memberi bimbingan kepada kami. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan dan jasa beliau, aamiin.
4. Untuk Ibu Bunda Harini, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing skripsi saya, yang telah memberikan banyak masukan dan meluangkan waktunya untuk membantu menyempurnakan skripsi saya ini.
5. Untuk Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn. sebagai dosen penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
6. Untuk seluruh dosen PGSD yang mengajarkan saya berbagai ilmu baru dalam mata kuliah selama saya menempuh studi S1 di kampus KM 5 Palembang FKIP

Universitas Sriwijaya. Semoga ilmu yang didapat berkah dan bermanfaat untuk saya kedepannya.

7. Admin Prodi PGSD, Ibu Dewi Utami, terima kasih banyak ibu telah banyak membantu dan memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi yang berkaitan selama perkuliahan ini.
8. Untuk seluruh warga sekolah SD Negeri 21 Talang Kelapa, terutama Ibu Marliani, S.Pd. dan Bapak Udin Jaenudin, S.Pd. yang banyak membantu dan mempermudah saya melakukan penelitian guna menyelesaikan skripsi di sekolah tersebut.
9. Untuk seluruh teman-teman PGSD angkatan 2019 Kelas Palembang yang memberikan banyak dukungan dan berbagi suka duka selama menempuh pendidikan S1 ini.
10. Teman sekaligus sahabat saya (Sri Apriyani, Hamidah, dan Dea Sintia) yang sudah banyak membantu tugas perkuliahan, direpotkan, tempat curhat, sekaligus berbagi pengalaman bersama saya sehingga memberikan banyak dukungan baik doa maupun saran-saran selama menempuh pendidikan S1 ini hingga penyelesaian skripsi saya.
11. Untuk (Anisa Kurniasih, Fanny Amanda, Husna Labibah, Nawal Ramziah, dan Putri Aguinah) yang sangat membantu di setiap kegiatan perkuliahan, memberikan semangat, tempat berkeluh kesah, dan menjadi teman dekat di perkuliahan. Semoga kebaikan yang diberikan menjadi berkah, aamiin.
12. Dan yang terakhir almamater kebanggaan dan tercinta, Universitas Sriwijaya.

### MOTTO

***“Di balik orang-orang sukses, pasti ada orang tua yang luar biasa”***

***( 9 Summer 10 Autumns )***

***“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”***

***( QS. Al-Insyirah: 5-6 )***



## PRAKATA

Skripsi dengan judul berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Oramawan Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Bunda Harini, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M. A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M. Sn. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 29 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Nur Khasanah

NIM 06131381924064



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Hakikat Permainan .....	6
2.1.1 Definisi Bermain.....	6
2.1.2 Tahapan Bermain .....	7
2.1.3 Manfaat Bermain .....	9
2.1.4 Jenis Bermain.....	10
2.2 Definisi Permainan .....	11
2.3 Hakikat Alat Permainan Edukatif.....	12
2.3.1 Definisi Alat Permainan Edukatif .....	12
2.3.2 Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif .....	13
2.3.3 Fungsi Alat Permainan Edukatif .....	16

2.3.4 Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif .....	17
2.4 Hakikat Permainan Ular Tangga .....	18
2.4.1 Aturan Permainan Ular Tangga .....	19
2.4.2 Kelebihan Permainan Ular Tangga .....	20
2.4.3 Kekurangan Permainan Ular Tangga .....	21
2.5 Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar .....	22
2.6 Model-Model Pengembangan .....	23
2.6.1 Model ADDIE .....	23
2.6.2 Model 4D .....	25
2.6.3 Model 3D .....	27
2.7 Penelitian Relevan .....	27
2.8 Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	32
3.2 Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	33
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	33
3.2.2 Jadwal Penelitian .....	33
3.3 Prosedur Pengembangan .....	33
3.3.1 Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	34
3.3.1.1 Analisis Awal .....	35
3.3.1.2 Spesifikasi Tujuan .....	35
3.3.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	35
3.3.2.1 Penyusunan Instrumen .....	35
3.3.2.2 Pemilihan Bahan Produk .....	36
3.3.2.3 Pemilihan Format Permainan .....	36
3.3.2.4 Rancangan Awal Produk .....	36
3.3.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	37
3.3.3.1 Pengembangan Produk .....	37
3.3.3.2 Validasi Ahli .....	38
3.3.3.3 Produk Final .....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	39

3.4.1 Wawancara.....	39
3.4.2 Angket (Kuesioner).....	39
3.5 Instrumen Penelitian.....	40
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Hasil Pengembangan .....	45
4.1.1 Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	45
4.1.1.1 Analisis Awal.....	46
4.1.1.2 Spesifikasi Tujuan .....	53
4.1.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	53
4.1.2.1 Penyusunan Instrumen.....	53
4.1.2.2 Pemilihan Bahan Produk .....	55
4.1.2.3 Pemilihan Format Permainan .....	56
4.1.2.4 Rancangan Awal Produk .....	57
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	64
4.1.3.1 Pengembangan Produk .....	64
4.1.3.2 Validasi Ahli.....	69
4.1.3.3 Produk Final .....	82
4.2 Pembahasan .....	85
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Wawancara Guru .....	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli .....	41
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan untuk Guru Kelas V .....	42
Tabel 3.4 Lembar Validasi Ahli.....	42
Tabel 3.5 Kriteria Skor Respon.....	43
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk.....	44
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru Kelas V .....	46
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> .....	58
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	64
Tabel 4.4 Daftar Validator .....	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli I .....	70
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Ahli II.....	71
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli Praktisi .....	72
Tabel 4.8 Hasil Uji Keseluruhan Validator.....	73
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Validator Ahli I dan II .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Model ADDIE .....	24
Gambar 2.2 Tahap Model 4D.....	26
Gambar 2.3 Tahap Model 3D.....	27
Gambar 2.4 Gambar Alur Berpikir .....	31
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 3D.....	34
Gambar 4.1 TTS.....	51
Gambar 4.2 Permainan Tebak Gambar.....	51
Gambar 4.3 Peta ASEAN.....	52
Gambar 4.4 Permainan Ular Tangga.....	52
Gambar 4.5 Papan Ular Tangga Oramawan .....	67
Gambar 4.6 Pion Pemain.....	67
Gambar 4.7 Dadu .....	68
Gambar 4.8 Kartu Soal, Kartu Istimewa, Dan Kartu Hukuman .....	69
Gambar 4.9 Kotak Penyimpanan Kartu .....	70
Gambar 4.10 Kotak Penyimpanan Permainan Papan Ular Tangga .....	70
Gambar 4.11 Alat Permainan Ular Tangga Oramawan .....	82
Gambar 4.12 Pelaksanaan Uji Coba Tahap I .....	82
Gambar 4.13 Pemberian Reward Pemenang.....	82
Gambar 4.14 Pelaksanaan Uji Coba Tahap II.....	83
Gambar 4.15 Pemberian Reward Pemenang Dan Foto Bersama Praktisi .....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	98
Lampiran 2 Surat Keputusan Penunjukan Dosen Pembimbing .....	99
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	101
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian dari FKIP UNSRI .....	102
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah .	103
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli I ke Pembimbing.....	104
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli I.....	105
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli I.....	106
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli II ke Pembimbing .....	107
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Ahli II .....	108
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli II .....	109
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Ahli Praktisi ke Pembimbing.....	110
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Ahli Praktisi.....	111
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi .....	112
Lampiran 15 Hasil Angket Validasi Ahli I .....	113
Lampiran 16 Hasil Angket Validasi Ahli II.....	117
Lampiran 17 Hasil Angket Validasi Ahli Praktisi .....	121
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi .....	125
Lampiran 19 Surat Pengecekan Similarity.....	131
Lampiran 20 Surat Bebas Plagiat.....	132
Lampiran 21 Produk.....	133
Lampiran 22 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	138
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	166
Lampiran 24 Lembar Izin Penjilidan Skripsi.....	167



## **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Oramawan untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa**

Oleh:

Nur Khasanah

NIM: 06131381924064

[06131381924064@student.unsri.ac.id](mailto:06131381924064@student.unsri.ac.id)

Pembimbing: Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.

[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sriwijaya

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dibuat untuk mengembangkan permainan edukatif berupa permainan ular tangga yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa. Dengan mengembangkan permainan ular tangga oramawan, bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik alat permainan ular tangga yang digunakan peserta didik serta menguji kevalidan produk pengembangan alat permainan ular tangga oramawan. Jenis penelitian adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 3D yaitu *Define, Design, and Development*. Selain itu penelitian ini menggunakan dua validasi yaitu materi dan desain. Berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi terhadap penilaian desain dan materi. Alat permainan edukatif ular tangga oramawan ini mendapatkan kategori valid dan layak. Perolehan penilaian validasi oleh ahli I mendapatkan persentase 95,5%, oleh ahli II 98,5%, dan 95,5% oleh praktisi.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Permainan, Edukatif, Ular Tangga

***Development of the Oramawan Snakes and Ladders Educational  
Game Tool for Students Of Class V SD Negeri 21  
Talang Kelapa***

By:

Nur Khasanah

NIM: 06131381924064

[06131381924064@student.unsri.ac.id](mailto:06131381924064@student.unsri.ac.id)

Supervisor: Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.

[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

*Faculty of Teacher Training and Education  
Elementary School Teacher Education Study Program  
Sriwijaya University*

**ABSTRACT**

*This research was made to develop an educational game in the form of a snake and ladder game which was carried out for fifth grade students at SD Negeri 21 Talang Kelapa. By developing the Oramawan snakes and ladders game, it aims to describe the characteristics of the snakes and ladders game tools used by students and to test the product validity of the development of the Oramawan snakes and ladders game tool. The type of research is Research and Development (R&D) with a 3D model namely Define, Design, and Development. In addition, this study uses two validations, namely material and design. Based on the results of expert and practitioner validation of design and material assessments. This oramawan snake and ladder educational game tool gets a valid and proper category. Acquisition of validation assessment by expert I get a percentage of 95.5%, by expert II 98.5%, and 95.5% by practitioners.*

**Keywords:** *Development, Game, Educational, Snakes and Ladders*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan pada kurikulum yang digunakan. Perubahan kurikulum membawa suasana dan karakteristik tersendiri. Kurikulum 1994 menggunakan pembagian waktu pelajaran menjadi sistem pembelajaran caturwulan. Tujuan dari kurikulum ini menekankan pada pemahaman konsep dan keterampilan menyelesaikan soal dan pemecahan masalah. Kurikulum 2004 atau disebut Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menitikberatkan pada pengembangan kemampuan untuk melakukan tugas-tugas tertentu sesuai dengan standar *performance* yang telah ditetapkan. Kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberi kebebasan guru untuk merencanakan pembelajaran sesuai lingkungan dan kondisi peserta didik serta kondisi sekolah (Wahyuni, 2015). Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari pengembangan KBK yang digunakan pada tahun 2004 dan KTSP 2006.

Kurikulum 2013 disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan. Selain itu, juga bertujuan untuk mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) hal yang diperoleh atau diketahui setelah menerima materi pembelajaran (Wahyuni, 2015). Dampak dari penerapan kurikulum 2013 yaitu pendidikan karakter masuk ke dalam semua rencana pembelajaran dan pusat pembelajaran ada di peserta didik. Selain itu, juga mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Sehingga, dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif dapat membangun konsep, hukum ataupun prinsip dengan menggunakan langkah 5M, yakni “Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Menalar, dan

Mengomunikasikan” (Sani, 2015). Pendekatan ini memiliki tujuan yakni untuk menjadikan peserta didik semakin memahami materi-materi yang ada dalam menggunakan pendekatan ilmiah. Selain itu, informasi yang diperoleh bisa didapatkan dari manapun, kapan pun dan juga tidak tergantung dengan informasi yang hanya diberikan oleh guru. Sehingga, kondisi dalam proses belajar di kelas ini bisa memberikan dorongan pada siswanya untuk mendapatkansumber-sumber lainnya melalui kegiatan observasi sehingga tidak hanya diberikan oleh gurunya saja (Lestari, E. T, 2020). Pendekatan saintifik berpusat pada peserta didik sehingga banyak memunculkan aktivitas peserta didik.

Permainan dapat diberikan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dilakukan agar peserta didik memiliki aktivitas di dalam kelas. Sebagaimana Damara (2012) menyatakan bahwa permainan dapat memunculkan keaktifan peserta didik karena melalui permainan peserta didik dituntut untuk lebih berpikir kreatif. Selain itu, permainan juga dapat membantu peserta didik untuk mempunyai kemampuan berpikir yang peka terhadap suatu permasalahan yang ada di dalam maupun di luar kelas. Permainan yang menginspirasi peneliti yaitu permainan ular tangga yang sudah diteliti oleh Ririn Marcela, dkk (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 138 Palembang”. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan kelanjutan dari penelitian tersebut. Menurut (Haryati, 2019), bermain merupakan suatu pendekatan terancang dan terstruktur untuk memberikan peluang kepada peserta didik belajar dalam suasana yang tidak begitu formal. Sehingga, diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan bebas untuk berkarya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 21 Talang Kelapa menunjukkan bahwa peserta didik kelas V sudah menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Permainan yang digunakan antara lain teka teki silang (TTS), tebak gambar, menebak peta, dan permainan mengingat pada pembelajaran matematika. Permainan menebak peta yang dimaksud yaitu menunjukkan lokasi sebuah daerah berdasarkan soal yang diambil secara acak. Berdasarkan wawancara awal dengan guru, diperoleh informasi bahwa peserta

didik sudah familier dengan permainan ular tangga. Namun, permainan ular tangga tersebut belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga diperlukan alat permainan yang mudah dipahami dengan variasi permainan menjadi lebih menarik. Salah satu permainan alternatif yang dapat digunakan guru adalah melalui penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Ular tangga ialah suatu permainan yang digunakan anak-anak berupa papan yang kemudian digunakan untuk permainan yang dilakukan oleh dua orang ataupun lebih. Ular tangga termasuk jenis permainan atraktif yang melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam permainan. Ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga sangat kuat. Hal itu menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik. (Said & Budimanjaya, 2017). Sehingga, permainan ular tangga termasuk dalam kategori permainan edukatif.

Menurut Mujib (dalam Afifah, 2017), permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Menurut M. Fadlillah (dalam Anbasana, 2019), alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Secara sederhana, alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain. Melalui alat permainan edukatif, peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar dengan melaksanakan proyek besar. Proyek yang dimaksud antara lain mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi, dan kepribadian. Alat permainan edukatif di dalam aktivitas bermain menjadi penting karena mengarahkan peserta didik untuk beraktivitas sekaligus mengembangkan potensi diri.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Oramawan untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik alat permainan ular tangga yang digunakan peserta didik kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa?
2. Bagaimana pengembangan alat permainan ular tangga oramawan di kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa?
3. Bagaimana kevalidan produk pengembangan alat permainan ular tangga oramawan di kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik alat permainan ular tangga yang digunakan peserta didik kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa.
2. Untuk mengembangkan alat permainan ular tangga oramawan di kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa.
3. Untuk menguji kevalidan produk pengembangan alat permainan ular tangga oramawan di kelas V SD Negeri 21 Talang Kelapa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan memberikan informasi dan mampu menambah wawasan mengenai guru mengenai pengembangan alat permainan edukatif pada pembelajaran muatan IPA. Selain itu, diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi organ gerak hewan dan manusia yang diajarkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran berupa permainan. Selain itu,



peserta didik dapat mengasah rasa ingin tahu dengan bermain namun juga sambil belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mengarahkan guru untuk menggunakan permainan ular tangga oramawan sebagai sarana menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga, pembelajaran yang efektif dan efisien dapat terlaksana.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik pada materi organ gerak hewan dan manusia.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan dalam mengembangkan alat permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. (2017). *Peran Guru Dalam Memilih Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkembangkan Potensi Anak Usia Dini Di Ra Muawanatul Falah Ngetuk Kecamatan Gununugwungkal Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, STAIN Kudus)
- Anbasana, M. N. (2019). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Fun Book Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini di RA Al Junaidiyaah 01 Papringan Kaliwungu Kudus* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Albet Maydiantoro. (2019). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Jurnal Metode Penelitian, 10, 1–8.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. In Adjie Media Nusantara (p. 3).
- Azzahra, R. F., Nugraha, E., & Mansur. (2021). *Pengembangan Media Upinca ( Ular Pintar Ceria ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa. Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(02), 151–166.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Jurnal Magistra, 29(100), 58–64.
- Gustiani, S. (2019). *Research and Development ( R & D ) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives*. Holistics Journal, 11(2), 13–14. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849/892>
- Hartono, W., & Noto, M. S. (2017). *Pengembangan Modul Berbasis Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis pada Perkuliahan Kalkulus Integral*. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika), 1(2), 320. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i2.616>
- Haryati, T. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017)*. Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang,

02(01), 187–194.

- Hasanah, U. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro*. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Hertanto, E. (2017). *Perbedaan skala likert lima skala dengan modifikasi skala likert empat skala*. Metodologi Penelitian, 2, 2–3.
- Izzaty, R. E. (2012). *Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini : Sudut Pandang Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Negeri Yogyakarta, 1–9.
- Khobir, A. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah, 7(2), 195–208. <http://repository.iainpekalongan.ac.id/id/eprint/3>
- Khotimah, Lisa Husnul. (2022). *Pengembangan Permainan Sainifik Tebak Waktu Dengan Cerita Pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 1 Di Kelas 3 SD Negeri 24 Indralaya*. Universitas Sriwijaya
- Kosassy, S. O. (2019). *Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran*. Jurnal PPKn Dan Hukum, 14(1), 152–173.
- Krismapera. (2018). *KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Kurniasih, R. (2018). *Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Lestari, E. T. (2020). *Pendekatan Sainifik di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*. JOTE, 4, 54–61.
- Marcelina, S., Medriati, R., & Putri, D. H. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Videoscribe*. Amplitudo : Jurnal Ilmu Pembelajaran Fisika, 1(2), 122–127.
- Marhaeni, M., Nurmiati, N., & Ekaningtiyas, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii*. Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan

- Pembelajaran, 14(1), 23–30. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1842>
- Masdar, & Lestari, N. (2022). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBA PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN KELAS II SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 16–21. <https://doi.org/10.23971/eds.v7i1.1111>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nawafilah, N. Q., & Masrurroh, M. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan*. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Novitasari, A., & Kristin, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 789–799. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.821>
- Prilanto, T. (2015). *PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOKOTAR UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF KELAS IV DI SDN CATUR TUNGGAL 3 SLEMAN YOGYAKARTA*. In *Universitas Negeri Yogyakarta (Vol. 13)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pujianto, E., Doktor, U., & Magetan, N. (2020). *Analisis deskripsi pembelajaran matematika melalui permainan ular tangga*. *Jurnal EDUSCOTECH*, 1(2), 1–10.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences : Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. In E. Wahyudin (Ed.), *KENCANA: Vol. xxii (Issue Januari)*. KENCANA.
- Sani, A. H. (2015). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik dan Kaitannya Dengan Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*.

- Jurnal Pendidikan Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY, 57–62.  
[seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id.semnasmatematika/files/banner/PM-9.pdf](https://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id.semnasmatematika/files/banner/PM-9.pdf)
- Satrianawati, S. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV. Budi Utama.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Jurnal Petik, 5(1), 85–91.  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sholeh, M. (2019). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 4(1), 138–150.  
<https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu*. Mimbar Ilmu, 24(2), 158.  
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Wahyuni, F. (2015). *KURIKULUM DARI MASA KE MASA (Telaah Atas Pentahapan Kurikulum Pendidikan di Indonesia)*. Al-Adabiya, 10, 2.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). *Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar*. AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika, 8(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). *Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa*. Journal of Education Technology, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>
- Yuningsih, E. (2019). UTE (Ular Tangga Edukatif ): *Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. Didactical Mathematics, 2(1), 36.

<https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>

Zaman, B. (2011). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia, 1–38.