

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA  
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V  
SDN 01 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Luthfiyah Khoirun Nisa**

**NIM: 06131282025041**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA  
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V  
SDN 01 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Luthfiyah Khoirun Nisa**

**NIM: 06131282025041**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA  
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V  
SDN 01 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Luthfiyah Khoirun Nisa**

**NIM: 06131282025041**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

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



**Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199404242022032018**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



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

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA  
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V  
SDN 01 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Luthfiyah Khoirun Nisa**

**NIM: 06131282025041**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Mengesahkan:

Pembimbing,



**Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199404242022032018**

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



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

**NIP. 195901011986032001**

Koordinator Program Studi



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

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA  
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V  
SDN 01 INDRALAYA SELATAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Luthfiyah Khoirun Nisa**

**NIM: 06131282025041**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 19 Desember 2023**

**TIM PENGUJI**

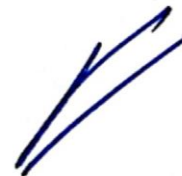
**1. Ketua : Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**

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



Two handwritten signatures in blue ink, one above the other, each positioned above a horizontal line representing a signature line.

**Palembang, Desember 2023  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping strokes, positioned above a horizontal line representing a signature line.

**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfiah Khoirun Nisa

NIM : 06131282025041

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 01 Indralaya Selatan" 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 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.

Indralaya, 19 Desember 2023

Yang membuat Pernyataan,



Luthfiah Khoirun Nisa

NIM. 06131282025041

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, puji syukur bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad Shallallaahu 'Alaihi Wa Sallam. Banyak pihak yang telah membantu penulis baik secara moril maupun materil yang telah menghantarkan penulis pada proses panjang ini. Oleh karena itu, penulisan skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, pahlawan hidup saya, Bapak Hasan dan Ibu Yuhanis yang sudah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang sedari kecil hingga sekarang, selalu mendoakan, mendukung, serta menemani saya di setiap keadaan.
2. Adik saya satu-satunya M.Habib Arrizki yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta selalu bersedia mengantar jemput ketika saya di Palembang. Sepupu saya Haniyah Rahminisa yang selalu menjadi tempat bertanya sejak awal perkuliahan, tempat saya bercerita sejak dulu, dan tentunya memberikan motivasi kepada saya.
3. Seluruh keluarga besar yang sudah mendoakan dan memberi semangat, terkhusus kepada Nenek Rohama yang selalu mendoakan keberhasilan saya serta selalu menunggu kedatangan saya.
4. Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ilmu, arahan, serta motivasi dan semangat kepada saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran demi perbaikan skripsi saya.
6. Seluruh dosen PGSD yang telah memberikan saya ilmu pengetahuan dan bimbingan selama menempuh pendidikan di prodi ini. Terima kasih karena telah memberikan ilmu, bimbingan, nasihat, serta pengalaman yang sangat berharga dalam proses menggapai cita-cita.

7. Validator ahli media yaitu Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd. dan Validator ahli materi yaitu Ibu Susy Amizera SB, S.Pd., M.Si. yang sudah menyempatkan waktu untuk memvalidasi serta memberikan saran terhadap media yang saya kembangkan.
8. Keluarga besar SDN 01 Indralaya Selatan terkhusus Ibu Ai Resnawati, M.Pd. selaku kepala sekolah, Ibu Mahmuda, S.Pd.SD selaku guru kelas V, serta seluruh siswa kelas V yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian.
9. Saudara tak sedarah saya Sonia, Ria, Fifi. Terima kasih sudah selalu ada, membantu saya di saat membutuhkan pertolongan, selalu menyediakan telinga untuk mendengar semua cerita saya.
10. Abdullah Hadi yang telah memberikan semangat dan motivasi, selalu bersedia menjadi tempat untuk bercerita, dan diminta pendapat sedari dulu.
11. Sahabat semasa perkuliahan Dewi dan Amel yang selalu menemani dari awal perkuliahan, Meisya dan Hoiriah yang selalu menemani selama proses pengerjaan skripsi, Ayu Harlinda yang selalu menjadi partner berdiskusi dan berkeluh kesah, Dewinta yang selalu bersedia menjadi tempat bertanya dan meminta saran, serta Anggun yang menemani selama proses perkuliahan.
12. Sahabat saya Lia, Rani, Emi, Uul, Ayu terima kasih atas bantuan, semangat, dan doanya.
13. Teman seperjuangan PGSD Angkatan 2020 yang telah berjuang bersama dan saling memberikan doa serta motivasi dalam proses perkuliahan.
14. Teruntuk diri sendiri, terima kasih karena telah berusaha semaksimal mungkin dalam berproses. Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini meski ada saja rintangan yang menghampiri. Terima kasih telah tumbuh menjadi pribadi yang lebih kuat dalam menjalani kehidupan.

### **MOTTO**

“Pegang selalu kalimat bahwa ketika kau menjaga iman dan islam mu, maka sisi duniawi akan mengikutimu”



## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 01 Indralaya Selatan" disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk 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 banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Ketua 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. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen, orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, serta doa selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Indralaya, 19 Desember 2023

Penulis,



Luthfiyah Khoirun Nisa

NIM. 06131282025041

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>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>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran .....	7
2.1.2 Tujuan Belajar dan Pembelajaran .....	8
2.1.3 Komponen Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media.....	14
2.3 Permainan Ular Tangga.....	15
2.3.1 Pengertian Permainan Ular Tangga .....	15

2.3.2 Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pelaksanaan Pembelajaran.....	16
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	17
2.3.4 Aturan Permainan Ular Tangga .....	19
2.4 Sistem Pencernaan Manusia .....	21
2.5 Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas V SD .....	24
2.6 Model-Model Pengembangan .....	25
2.6.1 Model Plomp.....	25
2.6.2 Model Borg and Gall .....	27
2.6.3 Model 4-D.....	29
2.7 Penelitian Relevan.....	35
2.8 Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Subjek Penelitian.....	39
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.3 Jenis Penelitian .....	40
3.4 Prosedur Penelitian.....	41
3.4.1 <i>Analyze</i> (Analisis) .....	43
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....	43
3.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan) .....	44
3.4.4 <i>Implementation</i> (Penerapan) .....	45
3.4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	46
3.5.1 Observasi.....	46
3.5.2 Wawancara.....	46
3.5.3 Lembar Validasi.....	47
3.5.4 Angket.....	50
3.5.5 Dokumentasi .....	51
3.6 Teknik Validitas Data.....	51
3.7 Teknik Analisis Data .....	52
3.7.1 Analisis Data Wawancara .....	53
3.7.2 Analisis Data Lembar Validasi Ahli .....	53

3.7.3 Analisis Data Uji Coba Produk.....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	61
4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis) .....	61
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	64
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	73
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan) .....	89
4.2 Pembahasan .....	94
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>98</b>
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	24
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	39
Tabel 3.2 Indikator Pertanyaan Wawancara Tidak Terstruktur .....	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	48
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran .....	49
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Uji Coba Produk.....	50
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 3.8 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	55
Tabel 3.9 Instrumen Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran .....	56
Tabel 3.10 Kategori Skor Penilaian .....	58
Tabel 3.11 Kriteria Validasi.....	58
Tabel 3.12 Instrumen Angket Uji Coba Produk.....	59
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan.....	60
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	63
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> .....	67
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi .....	79
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran.....	81
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	83
Tabel 4.7 Saran dan Hasil Revisi Media Permainan Ular Tangga.....	84
Tabel 4.8 Hasil Pengisian Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	90
Tabel 4.10 Hasil Pengisian Angket Uji Coba Kelompok Besar .....	91
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar .....	92
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar .....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Pencernaan Manusia.....	22
Gambar 2.2 Tahap Model Pengembangan Plomp.....	25
Gambar 2.3 Tahap Model Pengembangan Borg and Gall .....	27
Gambar 2.4 Tahapan Model Pengembangan 4-D .....	30
Gambar 2.5 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	33
Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 3.1 Modifikasi Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	42
Gambar 3.2 Langkah-langkah Teknik Analisis Data Miles dan Huberman .....	53
Gambar 4.1 Logo Aplikasi Canva.....	64
Gambar 4.2 Papan Permainan Ular Tangga.....	74
Gambar 4.3 Pion .....	75
Gambar 4.4 Dadu .....	75
Gambar 4.5 Kartu Permainan Ular Tangga.....	76
Gambar 4.6 Buku Panduan Permainan Ular Tangga .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	111
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	112
Lampiran 3 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI .....	114
Lampiran 4 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir .....	115
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	116
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media .....	117
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	120
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	124
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran .....	125
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran .....	129
Lampiran 12 Dokumentasi bersama Guru Kelas V SDN 01 Indralaya Selatan .	130
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	131
Lampiran 14 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar .....	132
Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	133
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar .....	136
Lampiran 17 Produk Permainan Ular Tangga .....	141
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi .....	146
Lampiran 19 Surat Pengecekan Similarity.....	149
Lampiran 20 Surat Bebas Plagiasi .....	150
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Skripsi .....	151
Lampiran 22 Tabel Perbaikan Skripsi.....	152
Lampiran 23 Surat Izin Penjilidan .....	168

## **PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V SDN 01 INDRALAYA SELATAN**

**Luthfiyah Khoirun Nisa (06131282025041)**  
[06131282025041@student.unsri.ac.id](mailto:06131282025041@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**  
[dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id](mailto:dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN 01 Indralaya Selatan terhadap media pembelajaran inovatif, mengembangkan media permainan ular tangga pada materi Sistem Pencernaan Manusia, serta menguji kelayakan dan kepraktisan dari media yang telah dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, lembar validasi, angket, dan dokumentasi. Peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran) serta melakukan uji coba pada siswa kelas V. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 96,15% termasuk kategori sangat valid, validasi ahli materi memperoleh persentase 93,75% termasuk kategori sangat valid, dan validasi ahli praktisi pembelajaran memperoleh persentase 96% termasuk kategori sangat valid. Uji coba pertama yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil yang memperoleh hasil persentase sebesar 96,5% termasuk kategori sangat praktis. Uji coba kedua yaitu uji coba kelompok besar yang memperoleh hasil persentase sebesar 95,15% termasuk kategori sangat praktis. Hasil penilaian yang diperoleh memberikan kesimpulan bahwa permainan ular tangga yang dikembangkan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci: Pengembangan, Permainan Ular Tangga, Sistem Pencernaan Manusia**



***DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS GAME ON THE  
TOPIC OF THE HUMAN DIGESTIVE SYSTEM FOR GRADE V  
STUDENTS AT SDN 01 INDRALAYA SELATAN***

**Luthfiyah Khoirun Nisa (06131282025041)**  
[06131282025041@student.unsri.ac.id](mailto:06131282025041@student.unsri.ac.id)

**Supervisor: Dwi Cahaya Nurani, S.Pd., M.Pd.**  
[dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id](mailto:dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id)

***Elementary School Teacher Education Program***

**ABSTRACT**

*This research aims to describe the results of the analysis of the needs of teacher and grade V students at SDN 01 Indralaya Selatan for innovative learning media, to develop a snakes and ladders game on the topic of the Human Digestive System, and to test the feasibility and practicality of the developed media. The type of research used is research and development with the ADDIE model consisting of 4 stages: Analyze, Design, Development, and Implementation. Data collection techniques used in this study are observation, interviews, validation sheets, questionnaires, and documentation. The researcher validated the media with 3 experts (media expert, subject matter expert, and learning practitioner) and conducted trials on grade V students. The result of the media expert validation obtained a percentage of 96,15% , which falls into the category of very valid, the subject matter expert validation obtained a percentage of 93,75%, which falls into the category of very valid, and the learning practitioner expert validation obtained a percentage of 96%, which falls into the category of very valid. The first trial conducted was a small group trial that obtained a percentage result of 96,5%, which falls into the category of very practical. The second trial was a large group trial that obtained a percentage result of 95,15% which falls into the category of very practical. The assessment results obtained the conclusion that the developed snakes and ladders game is feasible and practical for use in the learning process.*

***Keywords: Development, Snakes and Ladders Game, Human Digestive System***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal penting yang diprioritaskan untuk dimiliki oleh manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan dapat membangkitkan potensi yang ada dalam diri manusia dan sangat dibutuhkan dalam menciptakan kehidupan yang lebih maju di masa mendatang. Pendidikan adalah upaya terencana yang mewujudkan iklim belajar kondusif dan menyenangkan sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif untuk menggali kekuatan berupa kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri maupun orang lain (Pristiwanti, dkk., 2022). Tujuan dari hadirnya suatu pendidikan yaitu agar seorang individu dapat berkembang menjadi manusia cerdas yang kaya akan wawasan dan keahlian sehingga bermanfaat dalam kehidupannya.

Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan guru dan siswa yang didasarkan pada suatu korelasi dalam sistem pendidikan guna memperoleh keberhasilan dalam suatu pembelajaran (Sanjani, 2020). Proses pembelajaran hanya dapat berlangsung jika terjadi komunikasi antara keduanya, dalam hal ini guru sebagai pemberi informasi melalui aktivitas mengajar dan siswa sebagai penerima informasi melalui aktivitas belajar (Agustina dan Rusmana, 2018). Guru memerlukan suatu media pembelajaran dalam penyampaian informasi agar informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik pada siswa.

Menurut Dewi, dkk (2021: 3) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memiliki kegunaan dalam penyampaian pesan atau informasi berupa materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, pemikiran, dan perasaan dalam proses pembelajaran guna tercapainya suatu tujuan. Menurut Nurfadhilla, dkk (2021) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu menjadikan proses pembelajaran lebih jelas dan

menyenangkan, hasil belajar siswa meningkat, serta memudahkan guru dalam pengajaran. Pendapat lain dari Hamka dan Effendi (2019) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu memperlancar pelaksanaan pembelajaran di kelas, menumbuhkan motivasi untuk belajar dalam diri siswa, memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk mendapatkan pengalaman yang sama. Media pembelajaran diharapkan mampu menjembatani komunikasi dalam belajar sehingga siswa dapat memahami lebih jelas informasi yang diberikan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu yang penting dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa sehingga mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas V SDN 01 Indralaya Selatan pada 23 Agustus 2023 didapatkan informasi bahwa media pembelajaran memang benar merupakan sesuatu yang penting yang harus ada dalam proses pembelajaran. Penggunaan media di dalam suatu pembelajaran sudah diterapkan oleh guru kelas V SDN 01 Indralaya Selatan ketika menjelaskan suatu materi khususnya pada muatan IPA, tetapi media yang digunakan masih seadanya. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah serta keinginan guru dalam menginovasi penggunaan media di dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran yang biasanya digunakan yaitu papan tulis, buku tematik, dan sesekali menggunakan lingkungan sekitar. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan penjelasan materi, melakukan tanya jawab secara lisan, lalu memberikan tugas yang tertera pada buku tematik. Sebagian besar siswa cenderung kurang aktif saat guru menjelaskan materi, bahkan terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan sehingga ketika guru memberikan pertanyaan, seringkali tidak ada siswa yang menjawab. Dampak dari permasalahan tersebut yaitu guru merasa kebingungan mengenai pemahaman siswa terkait materi yang dijelaskan.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa guru biasanya menggunakan metode ceramah di dalam pelaksanaan pembelajaran. Penjelasan materi yang

diberikan oleh guru hanya berdasarkan pada materi dan gambar yang sudah ada di buku saja tanpa menggunakan media lainnya. Siswa sering merasa bosan ketika mendengarkan penjelasan materi yang panjang dalam waktu yang lama. Rasa bosan yang dialami siswa mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru.

Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa guru masih kesulitan dalam melakukan inovasi media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya muatan IPA. Pengaruh kurangnya penggunaan media pembelajaran seringkali menimbulkan rasa bosan pada siswa sehingga siswa hilang fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Ini berakibat juga pada menurunnya keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa merasa tertarik. Media pembelajaran tersebut tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya yaitu senang bermain.

Penggunaan media yang inovatif sangatlah penting karena dapat menambah keinteraktifan dalam memaparkan suatu materi. Menurut Audie (2019) media yang inovatif dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk terus belajar dan membantu meminimalisir tingkat kebosanan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nurdyansyah (2019: 54) bahwa keberhasilan suatu pembelajaran dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran inovatif dapat meringankan tugas guru dalam menyajikan suatu materi atau dengan kata lain guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dalam pemilihan media pembelajaran inovatif perlu disesuaikan dengan usia siswa sekolah dasar.

Menurut Chaelani, dkk (2019) usia sekolah dasar memang masa-masanya siswa senang bermain. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Mubarak, dkk (2020) bahwa siswa SD memiliki kesenangan dalam hal bermain, bergerak, berkelompok, dan juga melakukan sesuatu secara langsung. Ariessanti, dkk (2020) mengatakan jika pembelajaran dikolaborasikan dengan suatu

permainan dapat membawa dampak positif bagi pendidikan yaitu membangun motivasi serta dapat melibatkan siswa secara aktif di dalam pembelajaran. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, maka media pembelajaran yang dibutuhkan di sekolah dasar yaitu media pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan. Salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan alat berupa papan permainan dan dadu (Nastiti, dkk., 2022). Permainan ular tangga ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pernyataan tersebut telah terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Marcela, dkk (2022) yang mengemukakan bahwa permainan ular tangga dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Siswa merasa tertantang ketika permainan dimasukkan dalam suatu pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk berusaha memahami suatu materi yang disajikan. Penelitian mengenai permainan ular tangga juga dilakukan oleh Permatasari dan Marzuki (2022) yang memperoleh hasil bahwa permainan ular tangga dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dan membuat seluruh siswa menjadi aktif karena diberikan kesempatan yang sama dalam penggunaan media permainan ular tangga sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sama pula. Permainan ular tangga juga membantu dalam mengembangkan karakter siswa seperti kejujuran, sportifitas, dan kerja sama. Oleh karena itu, permainan ini akan dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan materi “Sistem Pencernaan Manusia” sehingga dapat digunakan didalam pembelajaran.

Permainan ular tangga dalam penelitian ini akan dikembangkan lebih lanjut sehingga terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Pengembangan yang akan dilakukan tidak hanya dari segi materi saja. Pengembangan pada penelitian ini dapat ditinjau dari segi aturan permainan, perlengkapan permainan seperti adanya penambahan komponen kartu (kartu materi, kartu soal, kartu tebak gambar, serta kartu bonus), bahan yang

digunakan, dan juga dari segi desain sehingga memiliki keterbaruan dalam penerapannya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 01 Indralaya Selatan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN 01 Indralaya Selatan terhadap media pembelajaran inovatif?
2. Bagaimana mengembangkan media permainan ular tangga pada materi Sistem Pencernaan Manusia?
3. Bagaimana kelayakan permainan ular tangga yang dikembangkan pada materi Sistem Pencernaan Manusia?
4. Bagaimana uji praktis permainan ular tangga yang dikembangkan pada materi Sistem Pencernaan Manusia?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN 01 Indralaya Selatan terhadap media pembelajaran inovatif.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media permainan ular tangga pada materi Sistem Pencernaan Manusia.
3. Mendeskripsikan hasil kelayakan permainan ular tangga yang dikembangkan pada materi Sistem Pencernaan Manusia.
4. Mendeskripsikan hasil uji praktis permainan ular tangga yang dikembangkan pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran berupa permainan ular tangga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi siswa SDN 01 Indralaya Selatan sehingga pemahaman materi siswa meningkat.

b. Bagi Guru

Dapat menggunakan permainan ular tangga sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan media permainan ular tangga.

d. Bagi Peneliti Lain

Menambah wawasan pengetahuan terutama pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga pada materi Sistem Pencernaan Manusia serta sebagai acuan pengembangan media permainan ular tangga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304.
- Aghytia, S. N., & Dumiyati, D. (2020). Validitas pengembangan modul pembelajaran ekonomi dengan pendekatan group investigation di kelas XI MA Al-Hidayah Jenu. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 01(02), 34–38.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2018). Pemanfaatan microsoft power point sebagai alternatif media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 374–379.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ali, R., & Indra. (2021). Media pembelajaran pendidikan islam. *Ta'dib: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 11(2), 30–42.
- Amaldi, F., Purnanto, A. W., & Pradana, A. B. A. (2023). Analisis model pembelajaran memirsa pada siswa kelas 1 di SD Muhammadiyah Payaman. *LITERASI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 92–102.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis sains teknologi masyarakat pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191–202.
- Anggraini, F., Frima, A., & Valen, A. (2022). Pengembangan lembar kerja pada pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(2), 2283–2890.
- Ariessanti, H. D., Meyliana, Hidayanto, A. N., & Prabowo, H. (2020). Systematic literature review strategy gamification through snake ladder game. *2020 International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS)*. IEEE., 1–7.
- Astaman. (2020). Hakikat belajar dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal*



*Ilmiah Edukatif*, 6(1), 35–39.

- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa dan perancangan game edukasi student adventure 2D pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21–28.
- Chaelani, I., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2019). Analisis kebutuhan pengembangan model permainan tradisional jawa tengah untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jemani (Jurnal Pendidikan Jasmani)*, 2(1), 155–163.
- Denni, I., Saputra, I. D., & Nugraha, Y. (2020). Design and build of human digestive system interactive learning animation based on android for class XI students. *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, 1(2), 94–112.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate story line 3*. Padang: UNP PRESS.
- Dimiyati, J. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan & aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Efnandyah, N., & Yulia, C. (2022). *Efektivitas media ular tangga untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa*. 8(2), 696–701.
- Ester, G., & Ramadhani, S. P. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga “sumber energi” siswa kelas IV Sdn Pengadegan 07 Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 125–138.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fitriyah, D. N., Santoso, H., & Suryadinata, N. (2018). Bahan ajar transformasi geometri berbasis discovery learning melalui pendekatan etnomatematika. *Jurnal Elemen*, 4(2), 145–158.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended

- learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19–33.
- Handayani, A. P., & Hasibuan, Z. (2022). Perbedaan hasil belajar administrasi umum menggunakan model pembelajaran student facilitator and explaining dengan role playing siswa kelas X SMK Swasta Ar-Rahman Medan tahun pelajaran 2021-2022. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(3), 5395–5402.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqamah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasriadi. (2022). *Strategi pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Irawana, T. J., & Desyandri, D. (2019). Seni musik serta hubungan penggunaan pendidikan seni musik untuk membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 222–232.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486.
- Listiana, Y., Aklimawati, A., Wulandari, W., Suandana, A., & Arindi, I. (2022). Pengembangan bahan ajar metode numerik berbantuan geogebra untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi. *Jurnal Serunai Matematika*, 14(2), 72–82.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran ips siswa kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Maydiantoro, A. (2021). Model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29–35.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, S., Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., Yenita, Y., & Santiasari, N. P. L. (2023). *Research & development dalam pendidikan*. Deli Serdang:

PT Mifandi Mandiri Digital.

- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Mubarok, A. F., Jaelani, A., & Patimah. (2020). Penggunaan metode example non example terhadap perkembangan kognitif anak kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPA. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 1(3), 199–217.
- Murdiono, S., Susanti, B. H., & Fadlilah, D. R. (2022). Pengembangan flap book sebagai media pembelajaran IPA di SMP/MTs pada materi sistem ekskresi. *Report of Biological Education: Jurnal Ummi*, 3(2), 59–69.
- Nastiti, S. H., Kharisma, E. P., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi siklus hidup hewan kelas IV sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57.
- Noli, M. A. (2020). Pengembangan media permainan utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 397–405.
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT pada subtema bersyukur atas keberagaman untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 82–86.
- Nurani, C. D. (2020). Peningkatan hasil belajar IPA dengan media kartu tempel pada subtema bagaimana tubuh mengolah makanan kelas V siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(2), 29–35.
- Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran di jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidya, T., Pamungkas, S. W., Jamirullah, R. F., &

- Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi “Perubahan wujud zat benda” kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pangestu, N., Fajar, N., Delfita, R., & Putra, A. I. (2022). Validitas modul pembelajaran berbasis instagram pada materi zat adiktif kelas VIII di MTsN 16 Tanah Datar. *Edusainstika: Jurnal Pembelajaran MIPA*, 2(1), 16–22.
- Permatasari, M. P., & Marzuki, I. (2022). Pengembangan media ular tangga pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I UPT SDN 13 Gresik. 8(2), 2020–2030.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). 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), 5682–5689.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Purba, A. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievment Division (STAD) di SMP Negeri 18 Kota Bogor. *Jurnal Edukha*, 3(2), 149–159.
- Qur’ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Makassar: Tahta Media Group.
- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep dasar IPA*. Depok: Yiesa Media Karya.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media

- pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Ridwan, V. A., & Lutfiati, D. (2020). Pengembangan media interaktif berbasis ICT pada materi seni melukis kuku (nail art) untuk kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 9(1), 68–74.
- Rosdiana, R., Fatahullah, M. M., & Andikayani, D. (2023). Pengembangan e-modul berbasis flip pdf profesional pada materi organ gerak hewan dan manusia. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 46–52.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi interaktif sebagai media pembelajaran bahasa inggris menggunakan metode ADDIE. *Paradigma : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268.
- Safura, A., Fajarianingtyas, D. A., & Azizah, L. F. (2022). Validitas lembar kerja siswa elektronik (E-Lks) melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan liveworksheet. *Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 1–11.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Sanjani, M. A. (2020). *Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar*. 6(1), 35–42.
- Saputra, A. R., Tolle, H., & Akbar, M. A. (2019). Pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan sistem pencernaan manusia menggunakan teknologi augmented reality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 7006–7013.
- Sari, R., & Prayogo, B. H. (2019). Pengaruh kegiatan menggambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Wirolegi Summersari Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 2(2), 44–53.
- Savitri, A. D., Laksono, K., Rhubido, D., Pramono, M., Susanto, I. H., & Tyasnurita, R. (2020). Development of vocabulary using ladder snake game. *International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020)*, 491, 828–832.
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android di kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
- Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519.
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). PKM inovasi pembelajaran matematika SD/MI melalui permainan ular tangga. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75–80.
- Setiawan, R. A., Hidayat, M. S., & Fatimah, F. (2023). Pengertian dan hakikat belajar dan pembelajaran Bahasa Arab. *ALFIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 1–5.
- Setiawati, E., Desri, D., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85–91.
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh motivasi dan stres kerja terhadap kinerja karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Bojonegoro: CV Agrapana Media.
- Simarmata, R. K. (2021). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas V di SD. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 230–239.
- Suci, D. L., Ahzan, S., & Pangga, D. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) fisika berbasis gambar materi getaran dan gelombang. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 94–99.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, S. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparya, I. K. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan

- ular Tangga pada Anak Kelompok B di TK Astiti Dharma Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 51–59.
- Susilawati, F. W. A. (2017). *Buku guru SD/MI kelas V tema 3 makanan sehat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [www.journal.uta45jakarta.ac.id](http://www.journal.uta45jakarta.ac.id)
- Sutianah, C. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Sutianah, C. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Pasuruan: Qiara Media.
- Syaharayanti, Rahim, M., & Kau, M. A. (2022). Permainan ular tangga sebagai media bimbingan klasikal untuk pengenalan budaya daerah toli-toli pada siswa. *Student Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 23–38.
- Syawaluddin, A., Rachman, S. A., & Khaerunnisa. (2020). Developing snake ladder game learning media to increase students' interest and learning outcomes on social studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik Dan elektronika. *Voteteknika: Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Topipah, M., Pratiwi, A. S., & Hendrawan, B. (2023). Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup pada keterampilan membaca pemahaman kelas II SDN Borosole. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 166–176.
- Wahidah, B., Sapiin, S., Ali, N. M., Mahsun, M., & Sudika, I. N. (2022). Pengembangan media berbasis ekosentris dalam pembelajaran teks persuasi kelas VIII: Kajian etnopedagogi. *Jurnal Bastrindo*, 3(1), 28–42.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan ular tangga dan kartu pintar pada materi bangun datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8(1), 41–49.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.

- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516.
- Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran. In *Prenada Media Group*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. (2022). Penerapan permainan ular tangga sebagai pembelajaran pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13.