

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA PADA MATERI PROSES
PERTUMBUHAN TANAMAN SISWA KELAS 4 SDN PARANG 2 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Diterapkan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

EKA FUTIHATUR ROHMAH

NPM : 2214060005

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

EKA FUTIHATUR ROHMAH

NPM: 2214060005

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA PADA MATERI PROSES PERTUMBUHAN
TANAMAN SISWA KELAS 4 DI SDN PARANG 2 KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Munaifi, S.S., M.A.
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II


Drs. Agus Budianto, M.Pd
NIDN.0022086508

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

EKA FUTIHATUR ROHMAH

NPM: 2214060005

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA PADA MATERI PROSES
PERTUMBUHAN TANAMAN SISWA KELAS 4 DI SDN PARANG 2 KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 23 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
2. Penguji I : : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : : Drs. Agus Budianto, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Eka Futihatur Rohmah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/Tgl lahir : Kediri, 14 Januari 2003

NPM : 2214060005

Fak/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juni 2026

Yang Menyatakan

A rectangular stamp with the text "METRAL TEMPEL" and a small emblem. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Eka Futihatur Rohmah

NPM.2214060005

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Bermimpilah setinggi mungkin, berusahalah dengan sungguh-sungguh, dan sertakan doa dalam setiap langkah, karena masa depan dibangun dari perjuangan hari ini.”

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

“Skripsi ini bukan tentang siapa yang paling cepat selesai, tetapi tentang siapa yang mampu bertahan hingga akhir.”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya Ini Buat :

1. Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Imam Pribadi dan Ibu Siti Fatimah yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, dukungan, serta menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan.
2. Adik Perempuan saya tercinta, Nilam Cahaya yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih atas tawa dan canda saat penulis merasa berat untuk menyelesaikan skripsi sehingga penulis mampu bertahan dan mencapai titik ini.
3. Untuk sahabat terdekat penulis yaitu, Nur Aulia Rahmawati, Rindiani Lia Armadani, Sonia Harum, Enik Sudarwati, Reni Agustina, Ratna Fita Sari yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta menemani penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas bantuan, kebersamaan, motivasi, dan perhatian yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga persahabatan dan segala kebaikan yang telah terjalin selalu terjaga.

4. Teruntuk diri saya sendiri, Eka Futihatur Rohmah terima kasih selalu kuat, bertahan, dan terus berjuang hingga mampu mencapai titik ini. Terima kasih karena tidak menyerah. Semoga segala usaha, doa, dan harapan yang telah diperjuangkan dapat membawa kebaikan dan kesuksesan di masa depan.

RINGKASAN

Eka Futihatur Rohmah 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman IPA pada Materi Proses Pertumbuhan Tanaman Siswa Kelas IV SDN Parang 2 Kediri.

Kata kunci: media pembelajaran, ular tangga, pemahaman IPA, pertumbuhan tanaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas IV SDN Parang 2 Kediri pada materi proses pertumbuhan tanaman. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran ular tangga sebagai media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran ular tangga pada materi proses pertumbuhan tanaman.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV SDN Parang 2 Kediri. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data meliputi analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memperoleh tingkat kevalidan sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan memperoleh persentase 89,8% dengan kategori sangat praktis berdasarkan hasil respons guru dan peserta didik. Tingkat keefektifan menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 83,5% dengan ketuntasan klasikal 100%, sedangkan pada uji coba luas memperoleh rata-rata 89,6% dengan ketuntasan klasikal 100%, sehingga termasuk kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ular tangga dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi proses pertumbuhan tanaman siswa kelas IV SDN Parang 2 Kediri.

KATA PENGANTAR

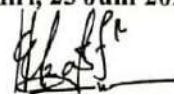
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Proses Pertumbuhan Tanaman untuk Siswa Kelas IV SDN Parang 2 Kediri”** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UNP PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. Selaku Kaprodi PGSD UNP PGRI Kediri
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S,M.A. Selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terima kasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Drs. Agus Budianto, M.Pd, Selaku Disen Pembimbing II skripsi. Terima kasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan akademik kepada penulis selama masa perkuliahan.

Demikian Skripsi ini diajukan, saya sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terkait memberikan arahan dalam terlaksananya karya tulis ini. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Kediri, 25 Juni 2026



EKA FUTIHATUR ROHMAH
NPM: 2214060005

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Pembelajaran IPA.....	7
2. Hakikat Pembelajaran IPA SD.....	9
3. Materi Proses Pertumbuhan Tanaman	12
4. Hakikat Hasil Belajar.....	14
5. Hakikat Media Pembelajaran.....	16
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Model atau Pendekatan Pengembangan (ADDIE)	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Desain Pengembangan.....	29
D. Tempat Dan Waktu Penelitian	31

E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	41
H. Metode, uji coba dan validasi produk.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Data Produk Hasil Pengembangan	51
B. Data Uji Coba	61
1. Uji Terbatas.....	61
2. Uji Luas	65
C. Analisis Data	68
1. Validitas	68
2. Kepraktisan.....	69
3. Keefektifan	69
D. Revisi Produk	71
E. Kajian Produk Akhir.....	75
1. Spesifikasi Model	75
2. Prinsip-prinsip Penggunaan, Keunggulan, dan Kelemahan Produk.....	76
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
A. KESIMPULAN	79
B. SARAN	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Tahapan Penelitian dan pengembangan	27
Gambar 3 2 Desain media pembelajaran ular tangga	31
Gambar 3 3 Tahapan Uji Coba	49
Gambar 4 1 Tampilan Media Ular Tangga	54
Gambar 4 2 tampilan desain permainan ular tangga	56
Gambar 4 3 kartu soal/kartu tantangan	56
Gambar 4 4 petunjuk penggunaan media	57
Gambar 4 5 bidak permainan dan dadu	57
Gambar 4 6 wadah perlengkapan permainan ular tangga.....	57
Gambar 4 7 sebelum revisi	72
Gambar 4 8 materi proses pertumbuhan sesudah revisi	72
Gambar 4 9 desain ular tangga	73
Gambar 4 10 desain ular tangga	73
Gambar 4 11 belum ada tanda baca	73
Gambar 4 12 perbaikan tanda baca pada kartu soal	73
Gambar 4 13 petunjuk penggunaan	74
Gambar 4 14 petunjuk penggunaa setelah revisi	74
Gambar 4 15 kotak penyimpanan media	74
Gambar 4 16 kotak penyimpanan media setelah revisi	74
Gambar 4 17 dadu dan bidak permainan	75
Gambar 4 18 dadu dan bidak permainan sesudah revisi	75

DAFTAR TABEL

Table 3 1 Tabel Matriks Waktu Penelitian	31
Table 3 2 Kisi-kisi angket validasi materi	33
Table 3 3 Kisi-kisi angket validasi media.....	34
Table 3 4 Kisi-kisi angket respon guru.....	35
Table 3 5 Kisi-kisi angket respon siswa	36
Table 3 6 Pretest dan Post- test.....	37
Table 3 7 Wawancara dengan Guru	39
Table 3 8 Kategori validasi skala likert	42
Table 3 9 Kategori validasi skala likert	43
Table 3 10 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru	44
Table 3 11 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	44
Table 3 12 Kriteria Kepraktisan Media Ular Tangga.....	44
Table 3 13 Kualifikasi Penilaian Tingkat Keefektifan Produk Pengembangan.....	46
Table 4 1 Wawancara dengan Guru	52
Table 4 2 Desain Final Media Ular Tangga	56
Table 4 3 Hasil validasi Materi.....	58
Table 4 4 Hasil Validasi Ahli Media	60
Table 4 5 Angket Respon Guru.....	61
Table 4 6 Angket Respon Siswa	63
Table 4 7 Hasil Belajar Uji Coba Terbatas	64
Table 4 8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	65
Table 4 9 Data Hasil Belajar Siswa	67
Table 4 10 Hasil Revisi Produk	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	86
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan.....	88
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	91
Lampiran 5 Lembar Permohonan Validasi Materi Dan Media.....	92
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran.....	97
Lampiran 8 Angket Respon Guru.....	124
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa	126
Lampiran 10 Surat Pemanfaatan Produk	142
Lampiran 11 Surat Pemanfaatan Produk	142
Lampiran 12 Hasil Plagiasi.....	143
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu dalam pengembangan potensi diri secara optimal. Sekolah dasar memegang peranan krusial sebagai fondasi utama dalam menumbuhkembangkan potensi tersebut. Sejalan dengan hal itu, pemerintah terus berupaya mengakselerasi kualitas pendidikan melalui penerapan paradigma pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, kreatif, dan berorientasi pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Iklim pembelajaran yang kondusif terbukti mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman materi dengan lebih cepat dan bermakna.

Dalam konteks sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu bidang studi yang krusial karena memberikan kerangka dasar bagi peserta didik untuk memahami realitas lingkungan di sekitarnya. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPA sering kali masih belum optimal dan cenderung monoton. Padahal, IPA menuntut lingkungan belajar yang apresiatif dan interaktif agar peserta didik memiliki keterikatan emosional serta rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fenomena alam.

Secara konseptual, pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mengasah literasi ilmiah dan keterampilan proses peserta didik. Pendidikan IPA bukan sekadar mentransfer pengetahuan teoretis, melainkan sebuah proses krusial untuk mendekatkan siswa pada aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pandangan Trianto (2021), pembelajaran IPA di tingkat dasar harus menanggalkan pendekatan teoretis-abstrak dan beralih menuju metode yang konkret serta kontekstual, sehingga siswa mampu mengoneksikan materi pelajaran dengan peristiwa faktual di sekitarnya. Oleh sebab itu, desain pembelajaran harus diarahkan pada pemacuan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta sikap ilmiah yang kokoh.

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Parang 2 Kediri, ditemukan kendala signifikan pada peserta didik kelas IV dalam memahami materi sistem

pertumbuhan tanaman. Kompleksitas materi ini terletak pada sifat konsepnya yang abstrak, seperti prosedur tahapan pertumbuhan, fungsi bagian-bagian tumbuhan, serta variabel eksternal yang memengaruhi proses tumbuh-kembang tanaman. Akibatnya, banyak peserta didik belum mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN Parang 2 Kabupaten Kediri, terlihat bahwa tujuan pembelajaran pada materi proses pertumbuhan tanaman siswa belum sepenuhnya memahami materi proses pertumbuhan tanaman. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang belum mampu menjelaskan pengetahuan pertumbuhan tanaman, Mengidentifikasi tahapan pertumbuhan tanaman, Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan tanaman. Hasil asesmen juga menunjukkan bahwa 19 dari 26 siswa masih ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Menurut data tersebut, pemahaman siswa mengenai proses pertumbuhan tanaman masih perlu ditingkatkan.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV SDN Parang 2 Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi proses pertumbuhan tanaman. Siswa mengungkapkan bahwa mereka belum dapat membedakan tahapan perkecambahan, pertumbuhan vegetatif, dan generatif. Selain itu, beberapa siswa juga belum memahami faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan tanaman, seperti air, cahaya, nutrisi, dan lingkungan. Menurut siswa, materi yang disampaikan cenderung hanya melalui penjelasan dari guru dan buku pelajaran sehingga mereka merasa kesulitan untuk membayangkan proses pertumbuhan tanaman secara nyata. Siswa juga menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat dimainkan secara langsung sehingga mereka lebih aktif dan mudah mengingat materi.

Untuk memastikan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kondisi nyata di lapangan, peneliti melakukan analisis kebutuhan (need assessment) melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, serta penelaahan hasil belajar peserta didik pada materi proses pertumbuhan

tanaman. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat menyajikan tahapan pertumbuhan tanaman secara konkret, guru memerlukan alat bantu yang dapat digunakan berulang dalam kegiatan belajar mengajar, dan proses pembelajaran memerlukan variasi kegiatan agar peserta didik tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan dan buku teks. Tabulasi lengkap hasil analisis kebutuhan disajikan pada bagian lampiran.

Salah satu solusi inovatif yang relevan untuk mengatasi problematika tersebut adalah pemanfaatan media permainan ular tangga edukatif. Media ini merupakan adaptasi dari permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi instrumen instruksional. Melalui integrasi perintah, pertanyaan, dan informasi materi pelajaran ke dalam papan permainan, peserta didik didorong untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Sebagaimana dikemukakan oleh Nugraheni dan Rachmadyanti (2020), penggabungan elemen hiburan dengan substansi akademik terbukti efektif dalam mendongkrak motivasi belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh studi Sari dan Lestari (2022) yang menyatakan bahwa media ular tangga mampu mengoptimalkan pemahaman konsep tematik.

Lebih lanjut, Hidayati (2023) menambahkan bahwa penggunaan media ular tangga edukatif secara signifikan mendorong partisipasi aktif, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan membangun ekosistem pembelajaran kooperatif. Berdasarkan relevansi tersebut, media ular tangga dianggap sebagai inovasi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pertumbuhan tanaman di kelas IV.

Bertolak dari latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Melalui inovasi media ini, diharapkan pendidik dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif, memicu minat serta motivasi belajar peserta didik, serta mempermudah internalisasi konsep-konsep IPA yang selama ini dianggap kompleks.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, permasalahan dalam proses pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas IV SDN Parang 2 Kediri menghadapi kendala dalam menguasai kompetensi materi IPA pada pokok bahasan proses pertumbuhan tanaman.
- b. Tingkat retensi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pertumbuhan tanaman masih rendah, yang diakibatkan oleh penyajian konten yang kurang atraktif dan bersifat terlalu abstrak.
- c. Strategi pembelajaran yang diterapkan pendidik masih didominasi oleh metode konvensional (ceramah), sehingga belum mampu memantik minat dan keterlibatan aktif peserta didik.
- d. Pemanfaatan media pembelajaran masih sangat terbatas dan cenderung berorientasi pada penggunaan buku teks semata, sehingga belum memberikan stimulasi visual yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Permasalahan utama pembelajaran IPA di SDN Parang 2 Kediri adalah rendahnya pemahaman siswa kelas 4 tentang proses pertumbuhan tanaman. Hal ini disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran konvensional, minim media visual, dan penggunaan ceramah serta buku paket. Akibatnya, siswa kesulitan memahami peran air, cahaya, udara, tanah, dan nutrisi dalam pertumbuhan tanaman. Hasil belajar pun rendah dan belum memenuhi KKM. Sebagai solusi, dikembangkan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kevalidan ular tangga pada materi proses pertumbuhan pada tanaman untuk peserta didik kelas IV SDN Parang 2 ?
2. Bagaimana efektivitas pada materi proses pertumbuhan pada tanaman untuk peserta didik kelas IV SDN Parang 2 ?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga pada materi proses pertumbuhan pada tanaman untuk peserta didik kelas IV SDN Parang 2 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka tujuan peneliti adalah:

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran ular tangga pada proses pertumbuhan pada tanaman untuk peserta didik kelas IV SDN Parang 2 .
2. Mendeskripsikan keefektivitas media pembelajaran pada materi proses pertumbuhan pada tanaman untuk peserta didik kelas IV SDN Parang 2 .
3. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran pada materi proses pertumbuhan pada tanaman untuk peserta didik kelas IV SDN Parang 2 .

F. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah nilai ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif, khususnya media ular tangga.
- b. Berkontribusi pada pengembangan teori dan konsep pembelajaran, terutama mengenai penggunaan teknologi digital dalam pendidikan dasar.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada materi IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Pendidik

1. Menyediakan pilihan media belajar yang baru dan berdampak baik untuk meningkatkan mutu pembelajaran sains.
2. Menjadi lebih gampang bagi guru untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami dengan lebih jelas dan spesifik.
3. Meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

b. Bagi Kepala Sekolah

1. Memberikan referensi dalam pengambilan kebijakan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
2. Mendorong pembuatan media pembelajaran yang kreatif seperti permainan tangga ular.
3. Menjadi contoh dalam memberikan fasilitas dan dukungan kepada guru untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan efisien.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Menjadi referensi untuk penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Membuka peluang penelitian lanjutan terkait efektivitas media game edukatif pada materi dan jenjang Pendidikan lain.
3. Memberikan dasar kajian untuk pengembangan aspek literasi lainnya atau integrasi dengan keterampilan abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, dkk, “ Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan” *Jurnal Al Urwatul Wustqa*, 2 (1), 2022.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Retnawati, H. (2014). *Teori Respons Butir dan Penerapannya*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ashary Dwi Ramadhani, dkk. (2024). “Efektivitas Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa SD/MI”. *DIDAKTIK : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. Vol 10 (04), 267-278.
- Asnawir & Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Auliyawati Jihan dan Oktian Fajar Nugroho. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA”. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 15 (02), 61-64.
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Fatkurrohman, M. A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Pembelajaran IPA: Perspektif Guru di Sekolah Kabupaten Tegal. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 8(2).
- Fitriyani, L., Wibowo, S., & Susanti, R. (2021). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 115–123.
- Hari Cahyadi RA. (2019). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*. Vol 3 (1), 35-43.

- Hidayati, N. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Edukatif dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 5(1), 45–53.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Kumalasari, A. E., dkk. (2023). Implementasi Pembelajaran IPA Berbasis STEM dan Project Based Learning (PjBL). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Lathifah Azizah Siti, dkk. (2024). “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3 (1), 36-42.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marzano, R.J., Pickering, D., & Tighe, J.M. (1993). *Assessing Student Outcomes: Performance assessment Using the Dimension of Learning Model*. Virginia: Association for Supervision & Curriculum Development.
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1).
- Mudhofir. 1993. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyani, N., & Zulfikar, A. (2024). Implementasi project-based learning berbantuan media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 10(1), 22–31.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Prestasi Pustaka Karya.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*. Vol. 18, 35-40.

- Nugraheni, R., & Rachmadyanti, P. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Menggunakan Media Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–118.
- Pratiwi Sherin Avelina dan Agustina Tyas AH. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. Vol 5 (12), 5682-5689.
- Rahmawati, I., & Wahyuni, S. (2023). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 89–98.
- Ramli, M. 2012. Media dan Teknologi pembelajaran. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.
- Rosidah, D. M., & Sabtiawan, W. B. (2023). Penerapan Penilaian dan Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di SMP Muhammadiyah 2 Taman. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(1).
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. 2011. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sadiman, Arief S. (2009). Media Pengajaran Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2008). Perencanaan dan Desain Stem Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Sari, D. A., & Lestari, M. (2022). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.
- Sari, M., & Prasetyo, A. (2022). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 9(1), 44–53.
- Sudjana, Nana. 2001. Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugihartini Nyoman dan Kadek Yudiana. (2018). “ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 15 (2), 277.
- Sunarti,dkk. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 12 (1),76-80.

- Syamsuri, M. M. F., Tias, I. W. U., & Izzatika, A. (2021). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Guru SD. *Abdi Implementasi Pancasila*, 2(1), 60–70.
- Tanango, S. M., dkk. (2023). Pengembangan Modul Ajar Pembelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Kurikulum Merdeka. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8907–8979.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Graha Ilmu*.
- Tresnawati, S. R., Naila, I., & Faradita, M. N. (2023). Analisis Pembelajaran IPA Kelas IV SD dalam Kurikulum Merdeka. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 45–53.
- Trianto. (2021). *Pembelajaran Terpadu: Model, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trisiana dan Wartoyo. 2016. Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan melalui addie model untuk meningkatkan Karakter mahasiswa di universitas slamet riyadi Surakarta.
- Wahyuni, N., & Baniati, D. (2025). Penerapan Pembelajaran IPA Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1), 256–267.
- Wati Anjelina. (2021). “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 2 (01), 68-73.