

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara efisien, dan disampaikan oleh pendidik ke peserta didik dalam forum formal maupun non formal. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seorang manusia.¹ Pendidikan merupakan bagian yang penting yang berguna dalam segala bidang baik moral, spiritual, maupun sosial yang sejalan dengan kemajuan perkembangan ilmu teknologi. Melalui kegiatan pendidikan, akan tercipta seorang manusia yang berkualitas, hal inilah yang membuat seorang pendidik menjadi ujung tombak dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran dan merupakan pihak yang paling berpengaruh dalam kualitas pendidikan peserta didiknya.²

Pendidikan sekolah harus ditempuh oleh setiap individu dalam proses pembelajaran di sekolah yang telah diatur secara sistematis, teratur, dan bertahap sesuai tingkatan mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, termasuk juga sekolah dasar ini. Sekolah dasar merupakan kegiatan pendidikan formal yang harus dilakukan oleh setiap individu. Sekolah dasar ini ditempuh dalam kurun waktu 6 tahun dengan jenjang kelas satu sampai dengan kelas enam. Disertai dengan kegiatan dan muatan ilmu pengetahuan yang bertahap yang telah disusun rapi dan terencana.

¹ Nina Junisa Sianipar, dkk, "Development Of Learning Media For The Game Of Snakes And Ladders To Increase Students Learning Interest In The PPKN Subject For Class III SD Negeri 024776 Binjai", no. 1, 2, (2021):376

² I W. Widiana, dkk, "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA", *Journal of Education Teknologi*, no. 3 (4):315.

MIS Al-Hikmah Kota Kediri merupakan salah satu sekolah swasta setara dengan sekolah dasar yang berada di desa Ketami kecamatan Pesantren Kota Kediri. Pada tahun ajaran 2022/2023 ini sekolah ini masih menerapkan kurikulum 2013 untuk peserta didiknya. Dimana kurikulum 2013 diharapkan dapat mencapai hasil belajar dalam tiga aspek, meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan hasil observasi awal kepada beberapa peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri pada bulan September 2022 terdapat peserta didik yang memiliki minat belajar rendah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA dalam kurikulum pendidikan di Indonesia termasuk ke dalam mata pelajaran pokok. IPA merupakan pembelajaran awal dalam menciptakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah yang mana mengarahkan peserta didik untuk mencari tahu mengenai alam secara sistematis dan bukan hanya berdasarkan fakta saja. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam yang mengakibatkan adanya interaksi antara manusia dengan alam atau lingkungan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di MIS Al-Hikmah Kota Kediri diperoleh informasi bahwa MIS Al-Hikmah Kota Kediri pada tahun ajaran 2022/2023 menggunakan kurikulum 2013. Guru di sekolah tersebut merasa masih terdapat kesulitan dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Seperti yang diketahui, bahwa kurikulum 2013 kegiatan pembelajarannya lebih dipusatkan kepada peserta didik.³ Kurikulum 2013 mengakui bahwa pembelajaran menekankan aspek pembelajaran yang selaras dengan minat dan kemampuan peserta didik.

³ Revita Septiani, dkk, "Analisis Proses Penerapan Kurikulum 2013 Di SDN Karang Serang III", *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, no. 2, 1, (2020):87

Karakteristik siswa di berbagai daerah di Indonesia berbeda-beda, sehingga unsur budaya lokal harus diperhatikan dalam pemilihan sumber belajar. Hal ini dilakukan sedemikian rupa agar peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Sebagaimana tertuang dalam kerangka Kurikulum 2013, penyusunan dan pengembangan kegiatan pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip persiapan dan pengembangan sesuai kebutuhan satuan pendidikan.⁴

Guru di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa adanya faktor yang menyebabkan kendala dalam penerapan kurikulum 2013 pada sekolah tersebut. Yang pertama adalah kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, sehingga pembelajaran di dalam kelas terkesan satu arah dan kurang efisien. Faktor yang selanjutnya adalah media pembelajaran yang kurang memadai karena masih terbatas buku modul pembelajaran saja. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku modul saja dirasa membosankan bagi peserta didik sehingga mereka kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan masalah tersebut minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menjadi kurang.

Penemuan rendahnya minat belajar peserta didik juga diperkuat pada saat observasi awal. Pada observasi ditemukan pada peserta didik kelas IV A yang kurang memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi di dalam kelas. Sebagian mereka yang jenuh atau kurang minat dalam pembelajaran lebih memilih untuk menulis atau menggambar dalam bukunya atau sekedar bermain

⁴ Nuraini, L. Integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran matematika sd/mi kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, no. 1, 2, (2022): 3

kecil dengan teman sebangkunya. Ada beberapa peserta didik yang masih malu untuk bertanya, peserta didik masih ada yang bingung terhadap materi karena proses belajar tidak menggunakan media yang dapat membantu belajar peserta didik. Harapan guru disana ada sebuah media yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif bergerak dan berpikir sesuai dengan karakteristik usia peserta didik serta dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Pada dasarnya pendidikan di sekolah dasar memiliki tujuan sebagai acuan utama dalam membangun pengetahuan dan kepribadian dari peserta didik itu sendiri. Agar nantinya peserta didik dapat mandiri dalam menghadapi perkembangan zaman dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi disertai dengan terbentuknya kepribadian yang baik. Tujuan pendidikan di sekolah sendiri juga yakni untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar peserta didik yang nantinya akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan ilmu pengetahuan peserta didik dapat menggunakan informasi yang telah mereka dapat untuk memecahkan kehidupan sehari-hari. Dengan pendidikan keterampilan peserta didik dibekali dengan berbagai macam keterampilan yang nantinya dapat menunjang peserta didik dalam berpikir dan bertindak. Pada segi sikap dasar peserta didik akan ditanamkan nilai moral bagaimana ia akan menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu pendidikan sekolah dasar harus dilaksanakan oleh setiap individu agar tujuan pendidikan nasional Indonesia dapat tercapai.

Sebuah pendidikan tidak terlepas dari serangkaian kegiatan pembelajaran. Pembelajaran itu harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah

dasar. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu berkisar pada usia 6-12 tahun pada umumnya yaitu suka bermain, suka bergerak, suka bekerja berkelompok, dan suka melakukan kegiatan secara langsung.⁵ Maka dari itu seorang pendidik dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didiknya yang mana nantiya sebuah kegiatan pembelajaran ini akan berdampak pada kualitas pembelajarannya yang didapatkan.

Karakteristik peserta didik biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu dimana faktor dari dalam diri individu yang secara berkelanjutan dapat mempengaruhi psikologis dan pemikiran, misalnya insting, rasa keingintahuan, dan hawa nafsu. Sedangkan faktor eksternal yaitu dimana faktor ini berasal dari luar diri individu tetapi dapat mempengaruhi tingkah laku individu baik secara langsung maupun tidak langsung. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku peserta didik misalnya keadaan lingkungan dimana ia tinggal dan pergaulan teman sebaya.⁶ Piaget mengidentifikasikan bahwa usia 7-11 tahun masuk kedalam tahap operasional kongkrit. Dimana pada tahap ini peserta didik mulai mengembangkan pemikirannya dengan logis, masih terikat dengan fakta yang dilihat. Pada proses belajar peserta didik tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan masyarakat.⁷ Hendaknya seorang pendidik dapat mengembangkan pembelajaran yang dapat memuat

⁵ Tri Rahayu, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran", *Jurnal Institusi*, no. 1, 2, (2019): 109.

⁶ Tri Rahayu, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran", 109.

⁷ Nevi Septiani dan Rara Afiani, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2", *Jurnal Pendidikan Islam Anaka Usia Dini*, no. 2, 1, (2020): 14.

unsur permainan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk bergerak dan bekerja dalam kelompok, serta dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk berkontribusi dalam belajar sambil bermain disertai dengan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik maupun sebaliknya dalam sebuah kegiatan pembelajaran, media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan, sehingga peserta didik dapat seolah-olah mengalami atau melihat suatu kejadian dari informasi yang disampaikan. Media pembelajaran berguna sebagai penarik perhatian peserta didik agar lebih fokus dalam pembelajaran yang sedang berlangsung karena dalam penggunaan media pembelajaran akan melibatkan imajinasi peserta didik terhadap pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan rasa keingintahuan dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.⁸ Menurut Gagne, media merupakan berbagai macam komponen di sekitar peserta didik yang bisa merangsang mereka untuk belajar. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media yang terdapat permainan dan simulasi.⁹ Maka dari itu peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan guna merangsang peserta didik untuk belajar

⁸ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, no. 2, 1, (2021): 69.

⁹ Askardiya Mirza Gayatri dan Septiana Ika Ningtyas, "Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di SMK", *Journal Of Education*, no. 4, 1, (2017): 92.

dan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

Minat belajar dalam pembelajaran juga memiliki peran yang tak kalah penting, minat belajar adalah sesuatu rasa kemauan yang disengaja sehingga memunculkan rasa senang dan terjadi perubahan tingkah laku baik berupa sikap, pengetahuan, maupun keterampilan.¹⁰ Menurut teori behavioristik belajar yang penting adalah adanya interaksi antara stimulus yang akan menimbulkan respons. Behavioristik merupakan teori yang mempelajari tingkah laku seseorang yang seharusnya dapat diuji melalui pengamatan yang dapat dilihat, bukan hanya dengan mengamati bagian-bagaian dalam tubuh. Behavioristik menekankan adanya perubahan tingkah laku yang dapat dilihat sebagai bentuk hasil proses belajar.¹¹ Dengan diberikan stimulus maka diharapkan peserta didik dapat menanggapi atau merespon rangsangan atau stimulus tersebut. Minat dalam pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya bagaimana cara mengajar pendidik di dalam kelas atau seperti apa media dan metode mengajar di dalam kelas, dengan gaya dan media yang monoton biasanya hal itu akan membuat peserta didik akan cepat bosan di dalam kelas. Kebanyakan peserta didik akan lebih memilih untuk mencari kesibukannya sendiri. Kejenuhan seperti itu akan membuat peserta didik merasa bahwa belajar didalam kelas itu menjadi sebuah hal yang membosankan sehingga mereka memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini juga sesuai dengan teori

¹⁰ Kadek Bisma Sudarmika, dkk., "Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, no.6, 1, (2018): 21.

¹¹ Novi Irwan Nahar, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1, (2016): 65.

behavioristik dimana dalam penerapannya kegiatan pembelajaran itu bergantung pada beberapa komponen seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, media dan fasilitas, lingkungan, serta dukungan stimulus lainnya.¹²

Oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran sebagai stimulus yang dapat meningkatkan minat belajar mereka sebagai wujud respon hasil belajar. Keterkaitan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dengan teori *behavior* adalah dengan adanya pengembangan media ini dapat menjadi sebuah rangsangan yang dapat menarik perhatian peserta didik serta merangsang kemampuan berfikir dalam proses belajar. Menurut peneliti dengan mengembangkan media permainan ular tangga, peserta didik dapat mengenali berbagai media pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga peserta didik akan berusaha aktif untuk mencari informasi-informasi lainnya, yang nantinya dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Salah satu hal pendekatan yang dapat dilakukan pendidik adalah bermain sambil belajar. Pendekatan ini dirasa tepat untuk peserta didik karena dengan kegiatan ini memungkinkan dapat meningkatkan keaktifan dan minat dalam belajar. Seperti halnya yang dikatakan Lilard bahwa bermain adalah pekerjaan anak. Kelebihan dari pendekatan ini adalah dapat mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan. Selain bermain peserta didik akan lebih aktif untuk mencari informasi dalam

¹² Novi Irwan Nahar, 71

permainan. Maka dari itu penting bagi pendidik untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.¹³

Berdasarkan analisis dari yang didapatkan dari wawancara dan observasi kepada pendidik dan peserta didik kelas IV di MIS Al Hikmah Kota Kediri, maka sangat diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan. Seperti yang dikatakan Gagne, media merupakan berbagai macam komponen di sekitar peserta didik yang bisa merangsang mereka untuk belajar. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media yang terdapat permainan dan simulasi.¹⁴ Media berbasis permainan akan menjadi jalan keluar dalam mengatasi permasalahan di lapangan. Media pembelajaran berbasis permainan ini juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang masih suka bermain. Permainan tradisional juga dapat menjadi referensi dalam memilih media yang akan dikembangkan. Maka dari itu media yang akan ditawarkan oleh peneliti adalah media pembelajaran dalam konsep permainan ular tangga.

Diketahui rata-rata anak Indonesia sudah mengenal permainan ular tangga. Permainan ini merupakan permainan papan yang bisa dimainkan oleh dua anak atau lebih. Secara psikologis permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosialnya karena perlu melibatkan beberapa pemain. Permainan ular tangga akan dikembangkan menjadi media permainan yang interaktif, mudah dipahami, penampilan yang menarik, dan menyenangkan untuk dijadikan media pembelajaran. Dimana dengan

¹³ Moch. Chabib, dkk, Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD, *Jurnal Pendidikan*, no. 7, 2, (2017): 912.

¹⁴ Askardiya Mirza Gayatri dan Septiana Ika Ningtyas, "Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di SMK", *Journal Of Education*, no.4, 1, (2017): 92.

menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ini pembelajaran dapat berjalan maksimal terutama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik karena mereka tidak merasa dibebani dengan penyampaian materi yang monoton dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kadek Bisma Sudarmika, dkk., penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Kaliuntu dengan hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pretest* minat belajar peserta didik adalah 26,17 dan setelah diterapkan penelitian didapatkan hasil *posttest* yaitu 63,96 yang artinya pengembangan media visual ular tangga terhadap minat belajar peserta didik terdapat efektivitas yang baik.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Silviana Megantara Putri pada tahun 2020 dengan hasil penelitian memperoleh nilai kelayakan 90% oleh ahli materi, 75% oleh ahli media, 80,55% oleh ahli bahasa, dan 86% dari pendidik. dan saat diuji cobakan memperoleh persentase 91,57% dalam skala besar. Berdasarkan uraian hasil maka produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh I W. Widiana, dkk. pada tahun 2019, hasil penelitiannya menunjukkan presentase dari beberapa ahli yaitu 92,86% dari ahli isi mata pelajaran, 82,86% dari ahli media, 96,66% dari ahli desain, dan uji coba lapangan 94,50% yang artinya pengembangan media ini terdapat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada kompetensi IPA.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dengan adanya pengembangan media ular tangga layak untuk digunakan dalam

proses pembelajaran disertai dengan bukti peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik yang baik. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti menawarkan penelitian pengembangan media dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Peserta Didik Kelas IV Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran ular tangga pada minat belajar peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah kota Kediri?
2. Bagaimana hasil kelayakan media pembelajaran ular tangga pada minat belajar peserta didik kelas IV MIS Al-Hikmah kota Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran ular tangga pada minat belajar peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah kota Kediri?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka tujuan pengembangan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran ular tangga pada minat belajar peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada minat belajar peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah kota Kediri.

3. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran ular tangga ini efektif diterapkan pada minat belajar peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah kota Kediri.

D. Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengembangan media ular tangga interaktif sehingga dapat dijadikan referensi atau bahan pijakan dalam bidang pendidikan, serta pengembangan media ini dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berguna untuk peneliti dalam meningkatkan ilmu yang didapat selama kuliah serta sebagai bekal saat menjadi seorang pendidik nantinya.

- b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar, mempermudah peserta didik dalam menangkap informasi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

- 1) Dapat memberikan wawasan mengenai media pembelajaran berbasis permainan dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam hal mencapai tujuan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan sekolah akan memperoleh manfaat berupa pengetahuan atau bahan pertimbangan baru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik di sekolah.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif yang selaras dengan kurikulum pendidikan yang berlaku.
2. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif disuguhkan dalam bentuk permainan papan yang menarik, praktis, dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.
3. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif yang dapat difungsikan peserta didik dalam proses pembelajaran baik di dalam atau luar ruangan kelas.
4. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif dapat dimainkan secara berkelompok.

5. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif dapat memunculkan daya tarik peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
6. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan standar KI, KD, dan Indikator pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD/MI.
7. Media ini berisi soal-soal dari materi yang telah diajarkan, serta terdapat informasi-informasi bisa meliputi materi atau kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik.
8. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mengandung beberapa komponen diantaranya yaitu papan permainan, dadu, kartu pertanyaan, kartu umum, kartu tindakan, serta buku panduan pembelajaran.
9. Papan permainan berbentuk seperti papan catur dimana terdapat beberapa kotak-kotak kecil yang dikombinasikan dengan warna-warna di dalamnya. Terdapat beberapa kotak yang diberi gambar ular yang menunjukkan bahwa pemain harus turun ke kotak yang terdapat ujung ekor ular dan terdapat gambar tangga yang menunjukkan bahwa pemain harus naik ke kotak yang terhubung ujung tangga. Namun sebelum menuruni ular ataupun naik tangga pemain berkesempatan mengambil kartu pertanyaan. Papan permainan ini juga terdapat beberapa kotak yang berisi simbol tanda seru (!) untuk mengambil kartu tindakan, dan kotak berisi tanda emoji untuk mengambil kartu umum.
10. Terdapat beberapa kartu yaitu, kartu pertanyaan, kartu tindakan, dan kartu umum. Kartu pertanyaan berisikan soal mengenai materi terkait, kartu tindakan berisikan perintah yang harus dilakukan oleh pemain, kartu umum

berisikan informasi, permainan, dan motivasi. Untuk mendapatkan kartu pemain harus mengambil dadu dan melangkah ke kotak tertentu sesuai dengan angka yang muncul di dadu.

11. Dadu yang digunakan dalam permainan ini sebagai alat berapa langkah pion akan berjalan sesuai dengan angka di dalam dadu. Dadu dalam permainan ini berupa boneka dadu yang terbuat dari dakron dilapisi kain flanel.
12. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif diwujudkan dalam bentuk media cetak berupa *banner* berukuran 245x235 cm. Dadu dalam permainan ular tangga diwujudkan dalam bentuk boneka dadu berukuran 20x20 cm. Sedangkan untuk kartu-kartu dibuat dari kertas *art paper* berukuran 6x9 cm.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ular tangga merupakan media yang dapat digunakan pendidik dalam mata pelajaran apapun, dalam pengembangan ini khususnya pada mata pelajaran IPA.
2. Pengembangan media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar ruangan kelas secara mandiri dengan di dampingi pendidik.
3. Validator memiliki pemikiran yang searah mengenai tolak ukur kelayakan media pembelajaran ular tangga yang baik.
4. Uji coba akan dilakukan di sekolah dengan tujuan agar mengetahui hasil mengenai keefektifan pengembangan media dengan tepat dan sistematis.

5. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dengan unsur permainan di dalamnya akan membantu memunculkan daya tarik peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Mengingat peneliti memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran, maka penelitian pengembangan dibatasi pada:

1. Produk yang akan dikembangkan sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh sekolah pada kelas IV mata pelajaran IPA.
2. Peneliti mendesain khusus kartu media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk materi gaya dan macam-macam gaya.
3. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media ular tangga yang efektif dengan data tambahan yaitu peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan pendalaman suatu ilmu pengetahuan sehingga menghasilkan suatu produk yang baru.¹⁵ Kegiatan pengembangan dapat berupa melanjutkan produk yang sudah ada, memodifikasi atau

¹⁵ Ilmiawan, Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima", *JISIP*, 2, 3, (2018): 102.

mengubah, menggabungkan komponen-komponen penting, membuat produk baru.¹⁶

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik.¹⁷

3. Permainan ular tangga

Permainan adalah kontes pemain yang saling berinteraksi dengan menaati peraturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Permainan ular tangga merupakan permainan papan dan dadu yang bisa dimainkan dua orang atau lebih. Papan permainan dari ular tangga ini berisi beberapa kotak dan terdapat beberapa sejumlah gambar tangga dan ular yang terhubung dengan kotak lain.¹⁸

4. Interaktif

Interaktif merupakan kegiatan yang terkait dua arah.¹⁹ Dimana terjadinya interaksi atau komunikasi yang terjadi antar individu.

¹⁶ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 83.

¹⁷ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar", *Lembar Ilmu Kependidikan*, 36, (2017):36.

¹⁸ Elis Yuningsih, dkk., "UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0", *Jurnal Didactical Mathematics*, no. 2, 1, (2019): 38.

¹⁹ Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi", *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, no. 2, 2, (2015): 190.

5. Minat belajar

Minat belajar adalah sesuatu rasa kemauan yang disengaja sehingga memunculkan rasa senang dan terjadi perubahan tingkah laku baik berupa sikap, pengetahuan, maupun keterampilan.²⁰

6. IPA

IPA merupakan ilmu yang mengkaji secara sistematis mengenai alam dan isinya baik benda hidup atau mati, yang merupakan hasil dari sebuah pengamatan atau percobaan bukan hanya dari hasil pemikiran.²¹

²⁰ Kadek Bisma Sudarmika, dkk., 21.

²¹ Farida Nur Kumla, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang : Ediiide Infografika, 2016), 4.