

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, Andi, 2019, “ Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”, *Jurnal Idaarah*, 3, 2.
- Nuryadi, dkk., 2017, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta : Sibuku Media)
- Rani Syarifah Hakim, *Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 2 Pagentan pada Masa Pandemi COVID-19*, (Purwokerto: Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto), 36.
- Ali, Mohammad, dan Muhammad Asrori, 2014, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara).
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan, 2018, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak)
- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Prosedur Pendekatan Praktik*, (Rineka Cipta).
- Arsyad, Azhar, 2003, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada).
- Atmoko, Sigit Widhi, 2021, “Pengembangan Media Utama Dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas III SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1).
- Chabib, Moch. dkk, 2017, Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 7.
- Fitria, 2017, “Penyusunan Perangkat Pembelajaran”, *Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry).
- Gayatri, Askardiya Mirza, dan Septiana Ika Ningtyas , 2017, “Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di SMK”, *Journal Of Education*, 4, 1.
- Hidayat, Fitria, 2021, “Model ADDIE Pada Pembelajaran PAI”, *Jurnal Inovasi PAI*, 1, 1.
- Ilmiawan, Arif, 2018, “Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima”, *JISIP*, 2, 3.
- Imaliyah, Dewi Ayu, 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII tema “Perubahan*

*Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan, (Skripsi, Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).*

Inka, Putri Ghea, 2021, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsN 4 Aceh Bara, (Skripsi, Banda Aceh : UIN Ar-Ranry)*

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

Marleni, Lusi, 2016, “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 1.

Nahar, Novi Irwan, 2016, “Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran”, *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1.

Ningsih, Nafiah Nurul Ratna, 2014, “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Nogopuro”, (Skripsi), Universitas Negeri Yogyakarta.

Nugrahani, Rahina, 2017, “ Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”, *Lembar Ilmu Kependidikan*, 36.

Nuraini, L, 2022, Integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran matematika sd/mi kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2).

Pratiwi, Ila Wasilatun, 2019, “Model Pembelajaran NHT Berbantuan Konsep Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dan Minat Belajar Siswa SMP”, (Skripsi, Lampung: UIN Raden Intan Lampung).

Puspitaningtyas, Novita Dyah, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mapel KKPI Dengan Model Pembelajaran JIGSAW Pada Kelas X SMKN 6 Purworejo, ( Skripsi, Yogyakarta : UNY)*

Putri, Silviana Megantara, 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI, (Skripsi, Lampung : UIN Raden Intan Lampung.*

Rahayu, Tri, 2019, “Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran”, *Jurnal Institusi*, 1, 2, 2019, h. 109.

Rahmadi, 2011, *Pengantar Metodologi Penelitian, (Bnjarmasin : Antasari Press)*

- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (Bandung, Alfabeta), 15.
- Sari, Bintari Kartika, “Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik JIGSAW”, *Prosiding Semnas Pendidikan*.
- Septiani, Nevi dan Rara Afiani, 2020, “Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2”, *Jurnal Pendidikan Islam Anaka Usia Dini*, 2, 1.
- Septiani, Revita dkk, 2020, “Analisis Proses Penerapan Kurikulum 2013 Di SDN Karang Serang III”, *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2, 1.
- Sianipar, Nina Junisa, dkk, “Development Of Learning Media For The Game Pf Snakes And Laddes To Increase Students Learning Interest In The PPKN Subject For Class III SD Negeri 024776 Binjai”, 1, 2.
- Sudarmika, Kadek Bisma, dkk., 2018, “Pengembangan Media Ular Tangga Inovativ Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal EDUTECH Universsitas Pendidikan Ganesha*, 6, 1.
- Sudaryono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group)
- Sugiyono, 2013, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta)
- Syah, Muhibbin, 2016, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya).
- Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian, 2015, “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 2, 2.
- Viandhy, Aditya Okta, 2014, “Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Niat Ulang Dengan Menggunakan Produk LainM elalui Kepercayaan Nasabah BS Mandiri Kantor Cabang Boulevard Di Surabaya”, *JESTT*, (1).
- Wati, Anjelina, 2021, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 1.
- Widiana, I W. dkk, “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA”, *Journal of Education Teknologi*, 3(4)
- Widiana, I. W. , “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Komptensi Pengetahuan IPA”, *Journal of Education Technology*, 3, 4.


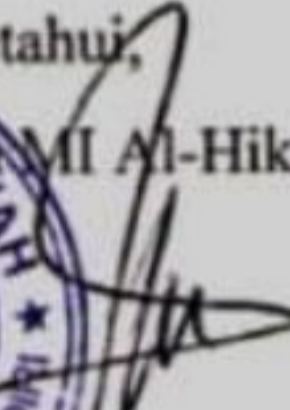

- Yaumi, Muhammad, 2018, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group).
- Yuningsih, Elis dkk, 2019, “*Ular Tangga Edukatif Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran Yang Menyenangkan Dalam Menghadapi Revolusi Industri*”, *Jurnal Didactical Mathematics*, 2, (1).
- Ziaul, Imam, 2017, “*Pengembangan Media pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android*”, Skripsi, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry).

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH</b> Jalan Sunan Ampel No. 7, Kec. Ngronggo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127 Telepon (0354) 889282   Website: www.iainkediri.ac.id
Nomor : B-2390/In.36/D2/PP.07.01.05/06/2023	Kediri, 5 Juni 2023
Lamp. : -	
Perihal : <b>Permohonan Izin Riset / Penelitian</b>	
Kepada MIS Al-Hikmah Ketami Kota Kediri di Tempat	
Assalamualaikum Wr. Wb.	
Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :	
Nama : INDAH KUSUMASTUTI	
NIM : 932608919	
Semester : 8	
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH	
Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :	
<b>"Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri"</b>	
Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/instansi tempat penelitiannya. Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu. kami sampaikan terimakasih.	
Wassalamualaikum Wr. Wb.	
	a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah, Kepala Bagian Tata Usaha
	
	<b>MARHASAN, MM.</b> NIP. 196706012000031001
Sent To: indahkusumastuti18@gmail.com	

## Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian

	<b>YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL HIKMAH</b> <b>MI AL-HIKMAH</b> TERAKREDITASI A NPSN:60720739, NSM; 111235710012, Email;mi.alhikmah.kotakediri@gmail.com Jl. Cemara no.37 Kelurahan Ketami Kecamatan Pesantren Kota Kediri
<hr/>	
<b><u>SURAT KETERANGAN</u></b> No : MI.AH/143/012/014/VI/2023	
Yang beratanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Ketami Kota Kediri:	
Nama	: H.MUHAMMAD SAID,M.Pd.I
NIP	: -
Pangkat atau golongan	: -
Jabatan	: Kepala MI Al Hikmah Ketami
Unit Kerja	: MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :	
Nama	: INDAH KUSUMASTUTI
No. Induk Mahasiswa	: 932608919
Program studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah
Univ/Institus/Sekolah Tinggi	: IAIN KEDIRI
Mahasiswa tersebut di atas telah mengadakan penelitian yang dipergunakan untuk penyusunan skripsi yang telah dilaksanakan pada tanggal 07 Juni 2023 s/d 08 Juni 2023 yang berjudul : <b>"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI MIS AL – HIKMAH KOTA KEDIRI"</b>	
Demikian surat keterangan ini di buat, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Kediri, Juni 2023	
Mengetahui, Kepala MI Al-Hikmah	
 <b>H.MUHAMMAD SAID,M.Pd.I</b>	
	

### Lampiran 3 Hasil wawancara Kepada Guru

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Siapa nama Anda (Pendidik)	Bu Fitri
2.	Anda menjabat sebagai guru apa di MIS Al-Hikmah Kota Kediri ini?	Saya menjadi wali kelas IV
3.	Di sekolah ini menggunakan pembelajaran dengan kurikulum apa?	Disini masih menerapkan kurikulum 2013
4.	Apakah ada kendala dalam menerapkan kurikulum yang berlaku disana ?	Disini memang sudah menerapkan kurikulum 2013, namun tetap saja masih ada kendala dalam penerapannya.
5.	Faktor apa yang menyebabkan kendala tersebut?	Disini terdapat beberapa factor yang menyebabkan terkendalanya pembelajaran. Yang pertama karena disini masih menggunakan metode konvensional yakni ceramah, jadi pembelajarannya terkesan satu arah dan peserta didiknya kurang aktif. Factor lainnya yaitu krena media pembelajaran disini kurang memadai untuk mendukung proses pembelajaran, dimana

		<p>masih menggunakan buku modul.</p> <p>Pembelajaran menggunakan modul in9 membuat peserta didik jadi cepat bosan.</p>
6.	<p>Jika ada pengembangan media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran disini bagaimana?</p>	<p>Saya sangat setuju, karena saya mengharpkan disini terdapat fasilitas media yang menyenangkan untuk anak-anak sesuai dengan karakteristik mereka.</p>
7.	<p>Jika media pembelajarannya berupa media pembelajaran ular tangga bagaimana ?</p>	<p>Saya setuju ya, sepertinya dengan media pembelajaran ular tangga ini anak-anak jadi tidak mudah bosan, karena mereka akan melakukan permainan ya.</p>



### Lampiran 4 Lembar Wawancara Kepada Peserta Didik

**LEMBAR OBSERVASI AWAL PESERTA DIDIK**

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Nama	A. Farid Firmansyah Putra
2.	Usia	10 tahun
3.	Pendidikan terakhir orang tua	Kuliah
4.	Peserta didik lebih menyukai kegiatan menghafal atau berhitung?	Berhitung
5.	Peserta didik merasa senang belajar matematika atau IPA?	Matematika
6.	Materi yang sulit untuk dipahami	IPA
7.	Biasanya belajar menggunakan media belajar apa? membosankan atau menyenangkan?	Menyenangkan
8.	Peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain atau hanya fokus belajar?	Belajar sambil bermain
9.	Apa yang membuat peserta didik lebih semangat ketika pembelajaran?	Belajar sambil bermain

LEMBAR OBSERVASI AWAL PESERTA DIDIK

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Nama	M. Fahmi AZ Zam
2.	Usia	Sembilan tahun (9)
3.	Pendidikan terakhir orang tua	kuliah
4.	Peserta didik lebih menyukai kegiatan menghafal atau berhitung?	Berhitung
5.	Peserta didik merasa senang belajar matematika atau IPA?	MATEMATIKA
6.	Materi yang sulit untuk dipahami	IPA
7.	Biasanya belajar menggunakan media belajar apa? membosankan atau menyenangkan?	menyenangkan
8.	Peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain atau hanya fokus belajar?	Bermain sambil belajar
9.	Apa yang membuat peserta didik lebih semangat ketika pembelajaran?	Bermain sambil belajar

LEMBAR OBSERVASI AWAL PESERTA DIDIK

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Nama	JOSI FARA mahesa
2.	Usia	10 thn
3.	Pendidikan terakhir orang tua	kuliyah
4.	Peserta didik lebih menyukai kegiatan menghafal atau berhitung?	menghitung
5.	Peserta didik merasa senang belajar matematika atau IPA?	matematika
6.	Materi yang sulit untuk dipahami	IPA
7.	Biasanya belajar menggunakan media belajar apa? membosankan atau menyenangkan?	mengembangkan
8.	Peserta didik lebih menyukai belajar sambil bermain atau hanya fokus belajar?	Sambil bermain
9.	Apa yang membuat peserta didik lebih semangat ketika pembelajaran?	Media bermain Jawab

## Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

### Validator 1 (Pihak Dosen)

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI**

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi

Kepada Yth,  
Dr. Yulianti Yusal M.Pd

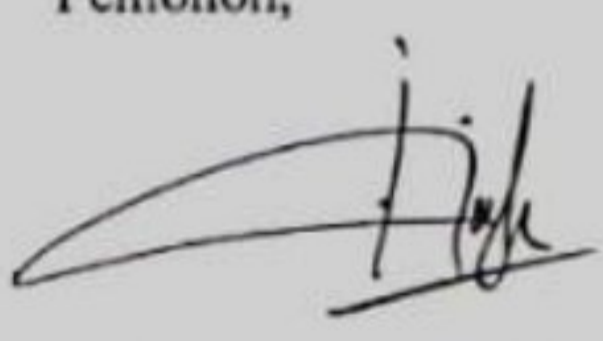
Di tempat.

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan ini saya :

Nama Mahasiswa : Indah Kusumastuti  
NIM : 932608919  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah - S1  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan : 1) Proposal TAS, 2) Kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan 3) Draf instrumen validasi.

Demikian surat permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Kediri,  
Pemohon,  
  
**Indah Kusumastuti**  
NIM 932608919

**KISI-KISI PENILAIAN OLEH AHLI MATERI**

No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar baik.	1
		Pemilihan tujuan pembelajaran	2
2.	Penyajian materi pembelajaran	Penyampaian materi	3,4,6
		Penggunaan Bahasa	5
3.	Evaluasi	Materi terorganisir untuk memungkinkan peserta didik aktif	7,8,9
		Petunjuk pembelajaran jelas	10
		Cakupan dan variasi uraian soal	11,12,13
		Kesesuaian soal dengan kunci jawaban	14,15

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

## LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi dalam validasi kelayakan media TAS. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media TAS. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disampaikan petunjuk pengisian lembar validasi sebagai berikut :

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :  
 4 = Sangat setuju  
 3 = Cukup setuju  
 2 = Kurang Setuju  
 1 = Tidak Setuju
2. Pemberian skor pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
3. Saran perbaikan dan komentar ahli dituliskan pada kolom komentar yang telah disediakan.
4. Lembar kesimpulan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

### Instrumen validasi materi

#### 1. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kurikulum</b>					
1.	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar.			✓	
2.	Pemilihan tujuan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memahami pembelajaran.			✓	
<b>B. Penyajian materi pembelajaran</b>					
3.	Materi disampaikan secara jelas			✓	
4.	Materi dalam media ular tangga disampaikan secara runtut			✓	
5.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif.			✓	
6.	Materi disampaikan secara menarik			✓	
7.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar peserta didik			✗	✓
8.	Penyajian materi dalam media ular tangga memungkinkan peserta didik belajar mandiri.			✗	✓


### 3. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Mis Al-Hikmah Kota Kediri dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan penelitian dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan penelitian

Kediri, 5 Juni 2023

Validator,



Dr. Yulianti Yusal M.Pd

9.	Penyajian materi dalam media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik				✓
10.	Petunjuk pembelajaran disampaikan dengan jelas			✓	
<b>C. Evaluasi</b>					
11.	Soal dalam media ular tangga sudah cukup untuk pembelajaran peserta didik.			✓	
12.	Soal dalam media ular tangga sudah bervariasi.			✓	
13.	Soal diuraikan dengan jelas.			✓	
14.	Kunci jawaban dengan soal dalam media pengembangan sudah tepat.			✓	
15.	Penyajian data hasil jawaban dapat digunakan sebagai acuan refleksi kegiatan pembelajaran			✓	

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

## 2. Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Kritik dan Saran Perbaikan
	Indikator belum sesuai dengan tujuan pembelajaran	Sesuaikan <del>tujuan</del> indikator pembelajaran dengan Tujuan pembelajaran



## Validator 2 (Pihak Guru)

### SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi

Kepada Yth. Marsinah S.Pd.

Di tempat.

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan ini saya :

Nama Mahasiswa : Indah Kusumastuti

NIM : 932608919

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah - S1

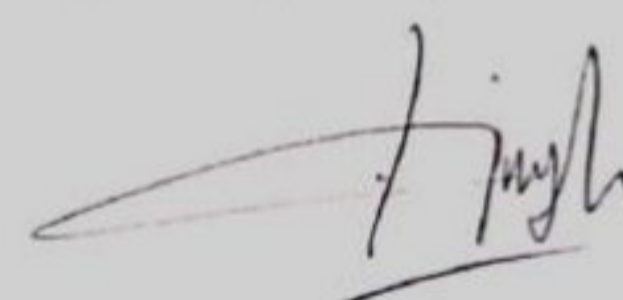
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan : 1) Proposal TAS, 2) Kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan 3) Draf instrumen validasi.

Demikian surat permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Kediri,

Pemohon,



**Indah Kusumastuti**

NIM 932608919

**KISI-KISI PENILAIAN OLEH AHLI MATERI**

No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar baik.	1
		Pemilihan tujuan pembelajaran	2
2.	Penyajian materi pembelajaran	Penyampaian materi	3,4,6
		Penggunaan Bahasa	5
3.	Evaluasi	Materi terorganisir untuk memungkinkan peserta didik aktif	7,8,9
		Petunjuk pembelajaran jelas	10
		Cakupan dan variasi uraian soal	11,12,13
		Kesesuaian soal dengan kunci jawaban	14,15

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

### LEMBAR PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi dalam validasi kelayakan media TAS. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media TAS. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disampaikan petunjuk pengisian lembar validasi sebagai berikut :

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :  
 4 = Sangat setuju  
 3 = Cukup setuju  
 2 = Kurang Setuju  
 1 = Tidak Setuju
2. Pemberian skor pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
3. Saran perbaikan dan komentar ahli dituliskan pada kolom komentar yang telah disediakan.
4. Lembar kesimpulan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

#### Instrumen validasi materi

##### 1. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kurikulum</b>					
1.	Materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar.			✓	
2.	Pemilihan tujuan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memahami pembelajaran.			✓	
<b>B. Penyajian materi pembelajaran</b>					
3.	Materi disampaikan secara jelas				✓
4.	Materi dalam media ular tangga disampaikan secara runtut			✓	
5.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif.				✓
6.	Materi disampaikan secara menarik				✓
7.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar peserta didik				✓
8.	Penyajian materi dalam media ular tangga memungkinkan peserta didik belajar mandiri.			✓	

9.	Penyajian materi dalam media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik				✓
10.	Petunjuk pembelajaran disampaikan dengan jelas				✓
<b>C. Evaluasi</b>					
11.	Soal dalam media ular tangga sudah cukup untuk pembelajaran peserta didik.			✓	
12.	Soal dalam media ular tangga sudah bervariasi.			✓	
13.	Soal diuraikan dengan jelas.				✓
14.	Kunci jawaban dengan soal dalam media pengembangan sudah tepat.			✓	
15.	Penyajian data hasil jawaban dapat digunakan sebagai acuan refleksi kegiatan pembelajaran			✓	

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

## 2. Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Kritik dan Saran Perbaikan

### 3. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Mis Al-Hikmah Kota Kediri dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan penelitian dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan penelitian

Kediri, 5 Juni 2023

Validator,



Marsinah, S.Pd.

## Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Media

### Validator 1 (Pihak Dosen)

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI**

Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Kepada Yth,  
Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd


Di tempat.

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan ini saya :

Nama Mahasiswa : Indah Kusumastuti  
NIM : 932608919  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah - S1  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ni saya lampirkan : 1) proposal TAS, 2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan 3) draf instrumen kelayakan media TAS.

Demikian surat permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Kediri, 7 Juni 2023  
Pemohon,  
  
**Indah Kusumastuti**  
NIM 932608919

Dipindai dengan CamScanner

**KISI-KISI PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA**

No.	Aspek	Indikator	No. Pernyataan
1.	Kualitas tampilan dan rekayasa media	Keefektifan media ular tangga	1
		Kesederhanaan dan kemudahan dalam pengoperasian media ular tangga	2,3,4,5,10
		Pemilihan bahan media ular tangga	6
		Kesesuaian isi media ular tangga dengan tujuan pembelajaran	7
		Kesesuaian metode dalam media ular tangga	8
		Penyajian media ular tangga yang variative	9
2.	Komunikasi dan Estetika	Penyampaian materi dalam media	11
		Tata letak gambar dan teks dalam media	12
		Media ular tangga komunikatif	13
		Desain rapi dan menarik	14,18
		Penggunaan bahasa dan huruf dalam media ular tangga	15
		Kesesuaian gambar, tata letak dan warna	16,17

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

### INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media dalam validasi kelayakan media TAs. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media TAs. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disampaikan petunjuk pengisian lembar validasi sebagai berikut :

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :
  - 4 = Sangat setuju
  - 3 = Cukup setuju
  - 2 = Kurang Setuju
  - 1 = Tidak Setuju
2. Pemberian skor pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor yang telah disediakan.
3. Saran perbaikan dan komentar ahli dituliskan pada kolom komentar yang telah disediakan.
4. Lembar kesimpulan diisi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

#### 1. Lembar Validasi Ahli Media

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kualitas Tampilan dan Rekayasa Media</b>					
1.	Penggunaan media ular tangga efektif untuk belajar mandiri				✓
2.	Kesederhanaan media ular tangga dalam pengoperasian.				✓
3.	Media permainan memungkinkan untuk digunakan berulang kali.				✓
4.	Kemudahan dalam pencarian bahan materi dalam media ular tangga.			✓	
5.	Media permainan dapat digunakan dengan mudah				
6.	Pemilihan bahan media sudah tepat				✓
7.	Cakupan isi dalam media ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
8.	Penggunaan metode dalam media sudah tepat			✓	
9.	Penyajian media ular tangga yang variatif memungkinkan untuk meningkatkan daya tarik minat belajar peserta didik				✓
10.	Media ular tangga bisa digunakan kapan saja.				✓
<b>B. Komunikasi dan Estetika</b>					

Dijurnal dengan CamScanner



11.	Materi dalam media pengembangan tersampaikan dengan baik				✓
12.	Gambar dan teks pada media ular tangga memiliki tata letak yang baik.			✓	✓
13.	Media ular tangga yang komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)			✓	
14.	Tampilan gambar pada media menarik				✓
15.	Penggunaan huruf dan bahasa sudah tepat				✓
16.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
17.	Ketepatan pengaturan tata letak dan warna				✓
18.	Desain rapi dan menarik				✓

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

**2. Kritik dan Saran Perbaikan**

---

Media siap diujicobakan

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---


### 3. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan penelitian dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan penelitian

Kediri, 7 Juni 2023

Validator,

  
Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd

## Validator 2 (Pihak Guru)

### SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Validasi Ahli Media  
Kepada Yth, Ahmad Ansori, S.Pd.

Di tempat.

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan ini saya :

Nama Mahasiswa : Indah Kusumastuti  
NIM : 932608919  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah - S1  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan : 1) proposal TAS, 2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan 3) draf instrumen kelayakan media TAS.

Demikian surat permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Kediri, 5 Juni 2023

Pemohon,



**Indah Kusumastuti**

NIM 932608919

**KISI-KISI PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Pernyataan</b>
1.	Kualitas tampilan dan rekayasa media	Keefektifan media ular tangga	1
		Kesederhanaan dan kemudahan dalam pengoperasian media ular tangga	2,3,4,5,10
		Pemilihan bahan media ular tangga	6
		Kesesuaian isi media ular tangga dengan tujuan pembelajaran	7
		Kesesuaian metode dalam media ular tangga	8
		Penyajian media ular tangga yang variative	9
2.	Komunikasi dan Estetika	Penyampaian materi dalam media	11
		Tata letak gambar dan teks dalam media	12
		Media ular tangga komunikatif	13
		Desain rapi dan menarik	14,18
		Penggunaan bahasa dan huruf dalam media ular tangga	15
		Kesesuaian gambar, tata letak dan warna	16,17

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

### INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media dalam validasi kelayakan media TAS. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media TAS. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disampaikan petunjuk pengisian lembar validasi sebagai berikut :

5. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :  
 4 = Sangat setuju  
 3 = Cukup setuju  
 2 = Kurang Setuju  
 1 = Tidak Setuju
6. Pemberian skor pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor yang telah disediakan.
7. Saran perbaikan dan komentar ahli dituliskan pada kolom komentar yang telah disediakan.
8. Lembar kesimpulan diisi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

#### 1. Lembar Validasi Ahli Media

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kualitas Tampilan dan Rekayasa Media</b>					
1.	Penggunaan media ular tangga efektif untuk belajar mandiri			✓	
2.	Kesederhanaan media ular tangga dalam pengoperasian.				✓
3.	Media permainan memungkinkan untuk digunakan berulang kali.				✓
4.	Kemudahan dalam pencarian bahan materi dalam media ular tangga.			✓	
5.	Media permainan dapat digunakan dengan mudah				✓
6.	Pemilihan bahan media sudah tepat				✓
7.	Cakupan isi dalam media ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
8.	Penggunaan metode dalam media sudah tepat			✓	
9.	Penyajian media ular tangga yang variatif memungkinkan untuk meningkatkan daya tarik minat belajar peserta didik				✓
10.	Media ular tangga bisa digunakan kapan saja.				✓
<b>B. Komunikasi dan Estetika</b>					
11.	Materi dalam media pengembangan tersampaikan dengan baik			✓	

12.	Gambar dan teks pada media ular tangga memiliki tata letak yang baik.			✓	
13.	Media ular tangga yang komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)			✓	
14.	Tampilan gambar pada media menarik				✓
15.	Penggunaan huruf dan bahasa sudah tepat			✓	
16.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓
17.	Ketepatan pengaturan tata letak dan warna			✓	<del>✓</del>
18.	Desain rapi dan menarik				✓

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di MTsN 4 Aceh Barat" oleh Putri Ghea Inka.

## 2. Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Kritik dan Saran Perbaikan
1.	Bentuk huruf pada kartu kerang jeles.	Diganti bentuk huruf warna.

### 3. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Di MIS Al-Hikmah Kota Kediri dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan penelitian dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan penelitian

Kediri, 5 Juni .2023

Validator,



Ahmad Ansoni, S.Pd.

## Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Minat Belajar Peserta Didik

### INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI ANGKET MINAT BELAJAR

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli dalam validasi kelayakan media TAS. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan bermanfaat untuk memperbaiki kualitas media TAS. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disampaikan petunjuk pengisian lembar validasi sebagai berikut :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket tentang minat belajar peserta didik, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Aspek yang dinilai sebagai berikut :
  - a. Keterkaitan pernyataan/pertanyaan dengan indikator minat belajar
  - b. Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator minat belajar
  - c. Pernyataan/pertanyaan dirumuskan dengan jelas.
  - d. Bahasa yang digunakan baik dan benar.

Yang selanjutnya pada instrument validasi akan dituliskan dengan kode huruf a,b,c,d.

3. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
  - 1 : tidak valid
  - 2 : kurang valid
  - 3 : valid
  - 4 : sangat valid
4. Lembar kesimpulan diisi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
  - A : Dapat digunakan tanpa revisi
  - B : Dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C : Dapat digunakan dengan revisi banyak
  - D : Tidak dapat digunakan
5. Pemberian skor pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang pada kolom skor yang telah disediakan.
6. Saran perbaikan dan komentar ahli dituliskan pada kolom komentar yang telah disediakan.



**Instrumen Validasi Angket Minat Belajar**

**1. Lembar Validasi**

BUTIR SOAL	ASPEK YANG DINILAI															
	a				b				c				d			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1			✓				✓				✓				✓	
2				✓			✓				✓				✓	
3				✓			✓				✓				✓	
4				✓			✓				✓				✓	
5				✓			✓				✓				✓	
6			✓				✓				✓				✓	
7			✓				✓				✓				✓	
8				✓			✓				✓				✓	
9			✓				✓				✓				✓	
10				✓			✓				✓				✓	
11				✓			✓				✓				✓	
12			✓				✓				✓				✓	
13			✓				✓			✓					✓	
14				✓			✓				✓				✓	
15			✓				✓				✓				✓	
16			✓				✓				✓				✓	
17				✓			✓				✓				✓	
18				✓			✓				✓			✓		
19			✓				✓				✓				✓	
20				✓			✓				✓				✓	

**2. Kesimpulan**

NO.	URAIAN	A	B	C	D
1.	Penilaian secara umum terhadap angket minat belajar.	✓			

**3. Kritik dan saran**

Instrumen valid untuk digunakan

Kediri, 7 Juni 2023

Validator

*Apriliyanti Diah K., M.Pd*

**Lampiran 8 Hasil Rekapitulasi Data Validasi Materi Dan Ahli Media**

VALI DAT OR	BUTIR SOAL																		TO TA L	SKO R MAX	PRES ENTA SE	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
MAT ERI 1	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	-	-	-	48	60	80%
MAT ERI 2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	-	-	-	52	60	86,60 %
MEDI A 1	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	67	72	93,05 %
MEDI A 2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	65	72	72,20 %

## Lampiran 9 Hasil Rekapitulasi Data Penilaian Angket Minat Belajar Peserta

### Didik

VALIDATOR 1				
BUTIR SOAL	ASPEK YANG DINILAI			
	a	b	c	D
1	3	4	4	4
2	4	4	4	4
3	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	4	4	4	4
6	3	4	4	4
7	3	4	4	4
8	4	4	4	4
9	3	4	4	4
10	4	4	4	4
11	4	4	4	4
12	3	4	4	4
13	3	4	3	4
14	4	4	4	4
15	3	4	4	4
16	3	4	4	4
17	4	4	4	4
18	4	4	4	3
19	3	4	4	4
20	4	4	4	4
<b>total skor</b>	<b>71</b>	<b>80</b>	<b>79</b>	<b>79</b>

VALIDATOR 2				
BUTIR SOAL	ASPEK YANG DINILAI			
	a	b	c	d
1	4	3	4	4
2	3	3	4	4
3	4	4	4	4
4	3	3	4	4
5	4	4	4	4
6	4	4	4	4
7	3	4	4	4
8	3	4	4	4
9	4	3	4	4
10	4	4	4	4
11	4	4	4	4
12	4	4	4	4
13	4	4	4	4
14	3	3	4	4
15	3	4	4	4
16	3	3	4	4
17	4	3	4	4
18	3	4	4	4
19	4	4	4	4
20	3	3	4	4
<b>total skor</b>	<b>71</b>	<b>72</b>	<b>80</b>	<b>80</b>

**Lampiran 10 Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Perlakuan (*Pretest*)**

**NAMA :**

**NO. ABSEN :**

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui minat belajar peserta didik, dan tidak berpengaruh pada nilai apapun. Jadi isilah angket di bawah sesuai dengan yang peserta didik rasakan. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disampaikan petunjuk pengisian lembar angket sebagai berikut :

Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :

4 = Sangat setuju

3 = Cukup setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

**Intrumen Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik**

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya selalu belajar untuk mengetahui hal-hal baru dalam pembelajaran IPA.				
2	Saya selalu ingin menyelesaikan tugas IPA secara mandiri.				
3	Saya cepat bosan apabila melaksanakan pembelajaran IPA yang sama secara terus menerus.				

4	Saya berusaha aktif dalam proses pembelajaran dengan media ular tangga				
5	Saya tidak mudah merasa bosan jika pembelajaran menggunakan media ular tangga.				
6	Saya mengerjakan tugas yang ada pada media ular tangga dengan sungguh-sungguh.				
7	Saya menyelesaikan tugas IPA tepat waktu dengan sebaik mungkin.				
8	Saya merasa puas apabila mendapat nilai baik pembelajaran IPA.				
9	Saya tidak mudah putus asa apabila mendapat kesulitan dalam mengerjakan soal IPA.				
10	Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri.				
11	Saya selalu yakin pada jawaban saya sendiri.				
12	Saya berusaha mencari tahu hal yang belum saya ketahui pada pembelajaran IPA				
13	Saya merasa takut apabila menunjukkan kesalahan pada saat bermain ular tangga IPA.				
14	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran dengan semua teman-teman di kelas tanpa memilih dengan media ular tangga.				
15	Saya suka menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkelompok dengan media ular tangga.				
16	Saya bersemangat belajar apabila diberikan hadiah saja.				
17	Saya tertarik dengan kegiatan belajar yang mengasyikkan seperti menggunakan media ular tangga.				
18	Saya merasa teman-teman sekelas saya adalah saingan untuk mendapatkan nilai yang tinggi.				

19	Saya bersemangat belajar karena ada sahabat di kelas.				
20	Saya bersemangat belajar ketika guru mengadakan permainan Ular tangga.				

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi “Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Mapel KKPI Dengan Model Pembelajaran *Jigsaw* Pada Kelas X Di SMKN 6 Purworejo” oleh Novita Dyah Puspitaningtyas.

**Lampiran 11 Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik Sesudah Perlakuan (*Posttest*)**

**NAMA :**

**NO. ABSEN :**

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui minat belajar peserta didik, dan tidak berpengaruh pada nilai apapun. Jadi isilah angket di bawah sesuai dengan yang peserta didik rasakan. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disampaikan petunjuk pengisian lembar angket sebagai berikut :

Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian :

4 = Sangat setuju

3 = Cukup setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

**Intrumen Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik**

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya selalu belajar untuk mengetahui hal-hal baru dalam pembelajaran IPA.				
2	Saya selalu ingin menyelesaikan tugas IPA secara mandiri.				
3	Saya cepat bosan apabila melaksanakan pembelajaran IPA yang sama secara terus menerus.				

4	Saya berusaha aktif dalam proses pembelajaran dengan media ular tangga				
5	Saya tidak mudah merasa bosan jika pembelajaran menggunakan media ular tangga.				
6	Saya mengerjakan tugas yang ada pada media ular tangga dengan sungguh-sungguh.				
7	Saya menyelesaikan tugas IPA tepat waktu dengan sebaik mungkin.				
8	Saya merasa puas apabila mendapat nilai baik pembelajaran IPA.				
9	Saya tidak mudah putus asa apabila mendapat kesulitan dalam mengerjakan soal IPA.				
10	Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri.				
11	Saya selalu yakin pada jawaban saya sendiri.				
12	Saya berusaha mencari tahu hal yang belum saya ketahui pada pembelajaran IPA				
13	Saya merasa takut apabila menunjukkan kesalahan pada saat bermain ular tangga IPA.				
14	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran dengan semua teman-teman di kelas tanpa memilih dengan media ular tangga.				
15	Saya suka menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkelompok dengan media ular tangga.				
16	Saya bersemangat belajar apabila diberikan hadiah saja.				
17	Saya tertarik dengan kegiatan belajar yang mengasyikkan seperti menggunakan media ular tangga.				
18	Saya merasa teman-teman sekelas saya adalah saingan untuk mendapatkan nilai yang tinggi.				



19	Saya bersemangat belajar karena ada sahabat di kelas.				
20	Saya bersemangat belajar ketika guru mengadakan permainan Ular tangga.				

Di adopsi dengan modifikasi dari Skripsi “Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Mapel KKPI Dengan Model Pembelajaran *Jigsaw* Pada Kelas X Di SMKN 6 Purworejo” oleh Novita Dyah Puspitaningtyas.

**Lampiran 12 Hasil Pretest**

N O M O R	N A M A	BUTIR SOAL																				H A S I L S K O R	S K O R M A K S
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	A	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	1	2	3	3	4	2	1	2	3	49	80
2	B	1	2	1	1	3	2	3	4	1	2	1	1	2	2	1	3	3	1	3	2	39	80
3	C	2	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	54	80
4	D	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	1	3	3	2	4	2	1	2	2	49	80
5	E	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	49	80
6	F	2	3	2	3	2	3	3	4	3	2	2	3	2	2	2	4	3	1	2	3	51	80
7	G	2	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	1	3	2	3	2	2	3	3	44	80
8	H	2	3	2	3	3	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	43	80
9	I	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	43	80
10	J	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	45	80
11	K	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	42	80
12	L	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	3	2	3	45	80
13	M	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	46	80
14	N	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	42	80
15	O	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	46	80
16	P	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	45	80

1 7	Q	3	2	2	2	2	3	2	3	3	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1	43	80
1 8	R	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	48	80
1 9	S	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	45	80
2 0	T	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	49	80
2 1	U	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	46	80
2 2	V	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	47	80
2 3	W	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	46	80
2 4	X	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	47	80
2 5	Y	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	3	44	80
2 6	Z	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	52	80
2 7	A A	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	53	80
2 8	A B	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	56	80
2 9	A C	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	53	80
3 0	A D	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	43	80

**Lampiran 13 Hasil Posttest**

NO.	NAMA	BUTIR SOAL																				TOTAL SKOR	SKOR MAX
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	A	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75	80
2	B	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	65	80
3	C	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	74	80
4	D	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	80
5	E	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	75	80
6	F	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	2	3	4	4	70	80
7	G	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	70	80
8	H	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	65	80
9	I	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	66	80
10	J	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	70	80
11	K	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	69	80
12	L	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	66	80
13	M	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	75	80
14	N	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	77	80
15	O	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	65	80
16	P	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	72	80
17	Q	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	4	68	80
18	R	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	73	80
19	S	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	2	3	4	3	4	4	69	80
20	T	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	73	80
21	U	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	68	80
22	V	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	74	80
23	W	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	73	80
24	X	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	69	80
25	Y	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	75	80
26	Z	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	80
27	A	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	4	4	72	80
28	A B	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76	80

<b>2</b>	<b>A</b>	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75	80
<b>3</b>	<b>A</b>	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	71	80
<b>9</b>	<b>C</b>																						
<b>0</b>	<b>D</b>																						

**Lampiran 14 Hasil Rekapitulasi Analisis Uji *N-Gain***

NAMA	NILAI		N-GAIN
	PRETEST	POSTTEST	
A	49	75	0,8
B	39	65	0,6
C	54	74	0,8
D	49	79	1,0
E	49	75	0,8
F	51	70	0,7
G	44	70	0,7
H	43	65	0,6
I	43	66	0,6
J	45	70	0,7
K	42	69	0,7
L	45	66	0,6
M	46	75	0,9
N	42	77	0,9
O	46	65	0,6
P	45	72	0,8
Q	43	68	0,7
R	48	73	0,8
S	45	69	0,7
T	49	73	0,8
U	46	68	0,6
V	47	74	0,8
W	46	73	0,8
X	47	69	0,7
Y	44	75	0,9
Z	52	78	0,9
AA	53	72	0,7
AB	56	76	0,8
AC	53	75	0,8
AD	43	71	0,8
<b>rata-rata</b>	<b>46,8</b>	<b>71,6</b>	<b>0,8</b>

## **Lampiran 15 RPP**

### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Satuan Pendidikan : MIS AL-HIKMAH KOTA KEDIRI

Kelas / Semester : IV (Empat) / II

Materi Pokok : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### **A. KOMPETENSI INTI (KI)**

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## **B. KOMPETENSI DASAR (KD)& INDIKATOR**

### Kompetensi Dasar (KD)

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya antara lain : gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek.

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek.

### Indikator

3.3.1 Mampu mengidentifikasi pengertian gaya dan macam-macam gaya pada lingkungan sekitar.

3.3.2 Mampu menyebutkan contoh yang membuktikan gaya mempengaruhi keadaan suatu benda.

4.3.1 Melakukan percobaan macam-macam gaya

## **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian gaya dan macam-macam gaya pada lingkungan sekitar.
2. Peserta didik mampu menyebutkan contoh yang membuktikan gaya mempengaruhi keadaan suatu benda.
3. Peserta didik mampu mendemonstrasikan contoh macam-macam gaya.



#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

Pengertian gaya dan macam-macam gaya

#### **E. METODE PEMBELAJARAN**

Penugasan, Ceramah, Diskusi

#### **F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Buku Pedoman Guru Tema : IndahNya Keragaman di Negeriku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
2. Buku Siswa Tema : IndahNya Keragaman di Negeriku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

#### **G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Alokasi</b>
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar</li><li>2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa.</li></ol>	10 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya semangat kebangsaan.</li> <li>4. Guru meminta siswa memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas</li> <li>5. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari 4 orang.</li> <li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.</li> </ol>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Siswa diarahkan guru untuk mengamati gambar dan teks beberapa alat transportasi tradisional menggunakan tenaga hewan dari berbagai daerah di Indonesia.</li> <li>8. Siswa diminta guru untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam teks.</li> <li>9. Siswa bersama kelompoknya diarahkan guru untuk menulis alat transportasi yang pernah ditemui baik di daerah sendiri maupun dari daerah lain.</li> <li>10. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa.</li> <li>11. Siswa bersama guru berdiskusi tentang alat transportasi yang terdapat di Indonesia.</li> </ol>	45 Menit

	<p>12. Siswa diberi penjelasan oleh guru bahwa kendaraan seperti pedati itu harus ditarik oleh manusia agar kuda tersebut bergerak (berpindah tempat). Proses menarik tersebut bisa disebut dengan gaya.</p> <p>13. Siswa diarahkan guru untuk memikirkan hal-hal apa yang dapat dilakukan agar benda dapat berpindah tempat dan dapat merubah bentuk benda.</p> <p>14. Siswa bersama kelompoknya diarahkan guru untuk mendiskusikan dan menuliskan hal-hal apa yang dapat dilakukan agar benda dapat berpindah tempat dan dapat merubah bentuk benda.</p> <p>15. Siswa bersama guru membahas tentang gaya dapat merubah bentuk benda menjelaskan lebih lanjut pengertian gaya.</p> <p>16. Siswa bersama kelompoknya belajar dengan media pembelajaran ular tanggal.</p> <p>17. Siswa bersama kelompoknya diberi tanggapan oleh guru terkait yang telah dipresentasikan dan menanamkan lebih jelas pengertian gaya</p>	
--	--	--

	<p>18. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait hal-hal tentang pengertian gaya yang belum dipahami</p> <p>19. Siswa diberikan soal evaluasi terkait materi yang telah diajarkan</p>	
Penutup	<p>20. Guru mengulas kembali apa yang sudah dipelajari</p> <p>21. Beberapa siswa diminta menyampaikan apa yang telah mereka pahami dari pelajaran yang sudah diterima</p> <p>22. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik</p>	15 Menit

## H. PENILAIAN

1. Penilaian sikap : Kerjasama, disiplin
2. Penilaian pengetahuan : Tes
3. Penilaian keterampilan : unjuk kerja

## Lampiran 16 Dokumentasi

### DOKUMENTASI

#### 1. Proses validasi media pembelajaran ular tangga



**2. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah di kelas kontrol**



**3. Peneliti menjelaskan mengenai proses pembelajaran yang terdapat pada Buku Panduan Pembelajaran**



#### 4. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga



**5. Peserta didik mengisi angket minat belajar**





## Lampiran 17 Riwayat Hidup

### RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama lengkap **Indah Kusumastuti**, lahir pada tanggal 23 Februari 2001. Penulis beralamat di Desa Gempolan, Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan istri Bapak Midi Sulistya dan Ibu Kumiati.

Pendidikan yang telah ditempuh yaitu TK RA PSM Gempolan lulus pada tahun 2007, MI PSM Gempolan II lulus pada tahun 2013, SMP Negeri 1 Gurah lulus pada tahun 2016, SMK Negeri 1 Ngasem Kediri lulus pada tahun 2019, dan mulai tahun 2019 mengikuti Program Sarjana Strata Satau (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri Kediri sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Kediri.