

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF
BERBASIS *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA PADA MATERI BUMI DAN
TATA SURYA KELAS VII MTS NEGERI 3 NGANJUK**

SKRIPSI



Oleh:

Wenie Ananda Pramudiea Margarieta

NIM. 22208054

**TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF
BERBASIS *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA PADA MATERI BUMI DAN
TATA SURYA KELAS VII MTS NEGERI 3 NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh:

Wenie Ananda Pramudiea Margarieta

NIM. 22208054

**TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Wenie Ananda Pramudiea Margarieta telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk selanjutnya diuji oleh dewan penguji.

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF BERBASIS *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA KELAS VII MTS NEGERI 3 NGANJUK

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Wenie Ananda Pramudiea Margarieta
NIM. 22208054

Disetujui Oleh:

Kediri, 08 Juni 2026
Dosen Pembimbing I

Kediri, 08 Juni 2026
Dosen Pembimbing II


Dr. Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd.
NIP 198901052025211001


Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd.
NIP.198903302019032008

NOTA DINAS

Kediri, 23 Juni 2026

Lampiran : 2 (dua berkas)
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
Di Jalan Sunan Ampel No.07 Ngronggo Kediri

Assalammualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak/Ibu Dekan untuk membimbing penyusun skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Wenie Ananda Pramudiea Margarieta
NIM : 22208054
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif Berbasis *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Kelas VII MTs Negeri 3 Nganjuk

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S1). Bersama dengan ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam Sidang Munaqosah. Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing I



Dr. Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd.

NIP 198901052025211001

Dosen Pembimbing II



Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd.

NIP/198903302019032008

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 23 Juni 2026

Lampiran : 2 (dua berkas)
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
Di Jalan Sunan Ampel No.07 Ngronggo Kediri

Assalammualaikum Wr. Wb.

Bersama ini kami kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : Wenie Ananda Pramudiea Margarieta
NIM : 22208054
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif
Berbasis *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual
Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya Kelas VII MTs Negeri 3 Nganjuk
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan
tuntutan yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang dilaksanakan pada
tanggal 18 Juni 2026, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.
Dengan demikian agar maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing I



Dr. Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd.

NIP 198901052025211001

Dosen Pembimbing II



Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd.

NIP.198903302019032008

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF BERBASIS *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEPTUAL SISWA PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA KELAS VII MTS NEGERI 3 NGANJUK

Wenie Ananda Pramudiea Margarieta

NIM. 22208054

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil
Kediri pada tanggal 18 Juni 2026

Tim Penguji

1. Penguji Utama

Ibrahim Bin Sa'id M.Si., Ph. D.

NIP.19840482011011009

(.....)

2. Penguji 1

Dr. Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd.

NIP. 198901052025211001

(.....)

3. Penguji 2

Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd.

NIP. 198903302019032008

(.....)

Kediri, 18 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.

NIP. 197004121994032006

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wenie Ananda Pramudiea Margarieta
NIM : 22208054
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Penulis

Kediri, 18 Juni 2026



Wenie Ananda Pramudiea Margarieta

NIM 22208054

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta nikmat-Nya yang tiada henti diberikan kepada penulis. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan. Dengan penuh rasa syukur, hormat, dan kasih sayang, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kakek dan nenek, serta om dan tante, Bapak Ahmad Jalli, Bapak Ahmad Ghofur, dan Ibu Ummi Salamah, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, perhatian, nasihat, serta dukungan tanpa henti kepada penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan dan ketulusan yang telah diberikan selama ini. Setiap doa, motivasi, dan semangat yang diberikan menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus berjuang hingga mampu menyelesaikan pendidikan dan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada kalian semua.
2. Bapak Dr. Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd. dan Ibu Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
3. Teman-teman Tadris IPA Angkatan 2022, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan, dan kebersamaan selama menempuh pendidikan hingga

penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas setiap pengalaman, semangat, dan kenangan yang telah diberikan.

4. Untuk diri sendiri, Wenie Ananda Pramudiea Margarieta. Terima kasih karena telah berusaha, bertahan, dan berjuang hingga mampu menyelesaikan perjalanan panjang ini. Setiap proses, tantangan, kegagalan, dan keberhasilan yang dilalui menjadi pelajaran berharga untuk terus tumbuh, belajar, dan menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dunia pendidikan, serta menjadi salah satu bentuk ikhtiar yang bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

HALAMAN MOTO

"Sura Dira Jayaningrat, Lebur Dening Pangastuti"

(Segala kekuatan, kekuasaan, sifat keras, dan angkara murka akan luluh oleh kebijaksanaan, kelembutan, kasih sayang dan kebaikan.)

Falsafah Jawa yang mengajarkan bahwa keberhasilan dan perubahan yang sejati tidak selalu dicapai melalui kekuatan, melainkan melalui kebijaksanaan, ketekunan, dan kebaikan.

HALAMAN ABSTRAK

Wenie Ananda Pramudiea Margarieta, Dosen Pembimbing Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd. dan Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd., Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif Berbasis *Game Base Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa pada Materi Bumi Dan Tata Surya Kelas VII MTs Negeri 3 Nganjuk, Skripsi, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, (UIN) Syekh Wasil Kediri (2026)

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga Edukatif, *Game Based Learning*, Pemahaman Konseptual, Bumi dan Tata Surya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konseptual siswa pada materi Bumi dan Tata Surya serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran IPA. Materi Bumi dan Tata Surya memiliki karakteristik yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami siswa apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah. Selain itu, wawancara dan angket gaya belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII-H MTs Negeri 3 Nganjuk memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik yang membutuhkan aktivitas belajar yang melibatkan permainan, interaksi, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, dikembangkan media permainan ular tangga edukatif berbasis *Game Based Learning* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-H MTs Negeri 3 Nganjuk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest. Analisis data meliputi analisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga edukatif berbasis *Game Based Learning* memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan melalui angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori baik. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 70,67 menjadi 87,37 pada posttest. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sedangkan hasil uji N-Gain sebesar 0,58 termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga edukatif berbasis *Game Based Learning* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi Bumi dan Tata Surya. Media ini mampu membantu meningkatkan pemahaman konseptual siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, kesehatan, kesempatan, kesabaran, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Edukatif Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa pada Materi Bumi dan Tata Surya Kelas VII MTs Negeri 3 Nganjuk” dengan baik.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut beliau hingga akhir zaman. Berkat perjuangan beliau, umat manusia dapat merasakan nikmat iman, Islam, dan ilmu pengetahuan sebagaimana yang dirasakan saat ini.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
3. Dr. Bapak Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, motivasi, serta meluangkan waktu dan tenaga dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.
5. Ibu Atika Anggraini, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris IPA Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
6. Kepala MTs Negeri 3 Nganjuk, Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum, serta Bapak/Ibu Guru IPA MTs Negeri 3 Nganjuk yang telah memberikan

izin, bantuan, serta dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data.

7. Seluruh dosen Program Studi Tadris IPA Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta motivasi selama masa perkuliahan.
8. Seluruh civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri yang telah memberikan dukungan selama proses studi dan penyusunan skripsi ini.
9. Keluarga besar, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan dan pengembangan media pembelajaran.

Kediri, 18 Juni 2026



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS.....	iv
NOTA PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN MOTO	x
HALAMAN ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi Batasan Penelitian dan Pengembangan.....	17
G. Penelitian Terdahulu	18
H. Definisi Operasional.....	26
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	28
A. Media Pembelajaran.....	28
1. Pengertian media pembelajaran	28
3. Macam-macam media pembelajaran	29
4. Kriteria media pembelajaran.....	32
5. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	34
B. Permainan Ular Tangga Edukatif.....	35
1. Pengertian permainan ular tangga.....	35
2. Kelebihan dan kekurangan media ular tangga	36
C. Game Based Learning	38
D. Pemahaman Konseptual.....	40

1. Pengertian Pemahaman Konseptual.....	40
2. Indikator Pemahaman Konseptual	42
3. Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Konseptual	44
E. Bumi Dan Tata Surya	46
1. Sistem Tata Surya	46
2. Bumi dan Satelitnya.....	65
3. Mengenal Matahari Lebih Dekat	72
F. Kerangka Berfikir.....	76
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	77
A. Model Penelitian dan Pengembangan	77
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	79
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	79
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	80
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	83
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	84
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	85
C. Uji Coba Produk	85
1. Desain Uji Coba.....	86
2. Subjek Uji Coba.....	87
3. Jenis Data	88
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	89
5. Teknik Analisis Data.....	99
BB IV	107
HASIL	107
A. Penyajian Data Uji Coba.....	107
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	107
2. Perancangan (<i>Desaign</i>)	115
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	121
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	143
5. Evaluasi (<i>Evalution</i>).....	145
B. Analisis Data.....	146
1. Analisis Kelayakan	146
2. Analisis Kepraktisan	154
3. Analisis Keefektifan.....	156
BAB V.....	160
KAJIAN DAN SARAN	160
A. Pembahasan Penelitian Dan Pengembangan	160

B. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	182
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	185
DAFTAR PUSTAKA	188
LAMPIRAN.....	194
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	239

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Story Board Permainan Ular Tangga Eduktif	81
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media	90
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi	91
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Siswa.....	92
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Gaya Belajar	93
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Soal Untuk Pretest.....	94
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Soal Untuk Posttest	95
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Untuk Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum	97
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Untuk Guru IPA	98
Tabel 3. 10 Skala Likert Penilaian Kelayakan Produk	101
Tabel 3. 11 Persentase Kriteria Kelayakan Produk.....	101
Tabel 3. 12 Persentase kriteria praktisitas respons siswa.....	102
Tabel 3. 13 Skor N-Gain	106
Tabel 3. 14 Interpretasi persentase N-Gain.....	106
Tabel 4. 1 Dominansi Gaya Belajar Siswa Kelas VII-H MTsN 3 Nganjuk	113
Tabel 4. 2 Perancangan (Desain) Materi Pembelajaran	115
Tabel 4. 3 Hasil Revisi Ahli Materi Dan Media	122
Tabel 4. 4 Pengembangan Desain Media	125
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	133
Tabel 4. 6 Komentar Dan Saran Ahli Materi	134
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validator Ahli Media	136
Tabel 4. 8 Komentar Dan Saran Ahli Media.....	137
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Skala Kecil	139
Tabel 4. 10 Hasil Pretest Dan Posttest	144
Tabel 4. 11 Hasil Evaluasi	145
Tabel 4. 12 Analisis Data Validasi Ahli Materi.....	146
Tabel 4. 13 Analisis Data Validasi Ahli Media	148
Tabel 4. 14 Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	149
Tabel 4. 15 Analisis Data Kepraktisan Media	154
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas	156
Tabel 4. 17 Hasil Uji Paired Sample T-Test	157
Tabel 4. 18 Hasil Uji N-Gain	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengelompokkan planet berdasarkan orbit Bumi.....	47
Gambar 2. 2 Pengelompokkan planet berdasarkan orbit asteroid.....	48
Gambar 2. 3 Karakteristik Merkurius	50
Gambar 2. 4 Karakteristik Venus.....	52
Gambar 2. 5 Karakteristik Bumi	54
Gambar 2. 6 Karakteristik Mars.....	55
Gambar 2. 7 Karakteristik Jupiter	57
Gambar 2. 8 Karakteristik Saturnus	59
Gambar 2. 9 Karakteristik Uranus	60
Gambar 2. 10 Karakteristik Neptunus.....	62
Gambar 2. 11 Asteroid	62
Gambar 2. 12 Komet.....	63
Gambar 2. 13 Meteorid	64
Gambar 2. 14 Contoh satelit buatan.....	66
Gambar 2. 15 Rotasi Bumi.....	66
Gambar 2. 16 Karakteristik Bulan	69
Gambar 2. 17 Fase-fase bulan.....	69
Gambar 2. 18 Gerhana Bulan.....	71
Gambar 2. 19 Karakteristik Matahari.....	72
Gambar 2. 20 Bagian-Bagian Matahari	73
Gambar 2. 21 Gerhana matahari	74
Gambar 2. 22 Jenis-jenis gerhana matahari	75
Gambar 2. 23 Bagan Alur Kerangka Berfikir Penelitian:	76
Gambar 3. 1 Model ADDIE	78
Gambar 4. 1 Peta Materi IPA Kelas VII Semester 2.....	111
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Gaya Belajar	114
Gambar 5. 1 Grafik Analisis Data Per Indikator (C1, C2, C3, dan C4) Pretest.	176
Gambar 5. 2 Grafik Analisis Data Per Indikator (C1, C2, C3, dan C4) Posttest	176

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	194
Lampiran 2 Surat Balasan Diterimanya Penelitian	195
Lampiran 3 Surat Keterangan Penggunaan Media.....	196
Lampiran 4 Hasil Wawancara Wakil Kepala Kurikulum MTs Negeri 3 Nganjuk	197
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru IPA Kelas VII MTs Negeri 3 Nganjuk	200
Lampiran 6 Angket Gaya Belajar	202
Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	202
Lampiran 8 Lembar Validasi Pretest.....	203
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Soal Pretest	204
Lampiran 10 Soal Pretest	212
Lampiran 10 Kunci Jawaban Dan Rubrik Penilaian Pretest	214
Lampiran 11 Lembar Validasi Posttest	215
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Soal Posttest.....	216
Lampiran 13 Soal Posttest.....	224
Lampiran 13 Kunci Jawaban Dan Rubrik Penilaian Posttest.....	226
Lampiran 14 Validasi Ahli Media 1.....	227
Lampiran 15 Validasi Ahli Media 2.....	228
Lampiran 16 Validasi Ahli Materi 1	229
Lampiran 17 Validasi Ahli Materi 2	230
Lampiran 18 Dokumentasi.....	231
Lampiran 19 Sintaks Pembelajaran.....	232
Lampiran 20 Lembar Jawaban Kartu Permainan.....	234
Lampiran 21 <i>Barcode Guide Book</i> (Buku Petunjuk Permainan).....	234
Lampiran 22 <i>Barcode</i> Sumber Literasi / Bacaan	234
Lampiran 23 Tabulasi Data Perhitungan Indikator Kognitif (C1,C2,C3, Dan C4)	235
Lampiran 24 Tabulasi Data Perhitungan Indikator Kognitif (C1,C2,C3,Dan C4) Pada Posttest	235
Lampiran 25 Tabulasi Data Perhitungan N-Gain.....	236
Lampiran 26 Tabulasi Data Angket Gaya Belajar	236
Lampiran 27 Tabulasi Data Angket Respon Siswa Kelas VII-H.....	237
Lampiran 28 Tabulasi Data Uji Coba Skala Kecil (Angket Respon Skala Kecil)	237
Lampiran 29 Tabulasi data validator ahli materi 1 , 2 dan validator ahli media 1, 2.....	237
Lampiran 30 Perhitungan Uji Normalitas Oleh Spss.....	238
Lampiran 31 Perhitungan Uji Paired Sample T-Test Oleh Spss.....	238