



MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Ulfiyah¹, Baderiah², Bungawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Palopo

Emai: 2102800553@iainpalopo.ac.id, baderiah@iainpalopo.ac.id, bungawati@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3928>

Submitted: 06/08/25

Article info:
Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, desain rancangan, kevalidan, praktikalitas, dan efektivitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini adalah 29 orang siswa kelas V dan satu orang guru kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil uji validitas oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 85%, 84,4%, dan 87,5%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh siswa dan guru menunjukkan persentase masing-masing sebesar 90% dan 93%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, pada uji efektivitas, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori Tinggi, serta persentase efektivitas sebesar 77% yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Media, Motivasi, Organ Pencernaan Manusia, Ular Tangga

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan elemen penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik selama proses pembelajaran. Namun, rendahnya motivasi belajar masih menjadi masalah yang sering ditemui di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Studi yang dilakukan di Sulawesi Selatan mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar, yang salah satu penyebab utamanya adalah metode pembelajaran yang tidak interaktif dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Hal ini berdampak pada suasana kelas yang kurang kondusif serta partisipasi siswa yang rendah (Ramdani 2023). Penelitian Anggraini dan Sukartono (2022) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik berkaitan erat dengan penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan tidak disertai media pembelajaran interaktif. Kondisi ini menghambat proses pembelajaran yang seharusnya menyenangkan dan bermakna. Padahal, motivasi yang tinggi dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Biatun (2020) motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri siswa maupun dari pengaruh eksternal, yang mendorong siswa untuk melakukan tindakan tertentu



demikian mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kemauan peserta didik, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, pendekatan guru, dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Menurut Liana, Sukirman, dan Rahmadani (2024) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan secara langsung untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi, merangsang pikiran, minat, motivasi dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Husein 2020). Widyastuti dan Puspita (2020) mengatakan melalui media, guru dapat mengemas materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Ehrick dkk (2024) mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, dan pengaruh psikologis positif bagi siswa.

Peserta didik di tingkat sekolah dasar umumnya berada dalam masa perkembangan yang menyukai aktivitas bermain (Sari dkk. 2021). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar. Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran disebut sebagai *educational game* atau *game* edukasi. *Game* edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan fokus dan kemampuan pemecahan masalah (Widyastuti and Puspita 2020). Tujuan dari *game* edukasi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran dengan cara meningkatkan minat belajar, mendukung perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan belajar bagi peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB di SDN 24 Temmalebba diperoleh informasi bahwa permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran yaitu sebagian siswa memiliki motivasi belajar yang masih rendah, hal ini karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa gambar dan sumber referensi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku siswa. Dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA guru menggunakan metode ceramah setelah itu peserta didik diinstruksikan untuk mengerjakan soal-soal atau menyalin teks bacaan yang terdapat di buku cetak. Hal ini mengakibatkan peserta didik tidak menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu.

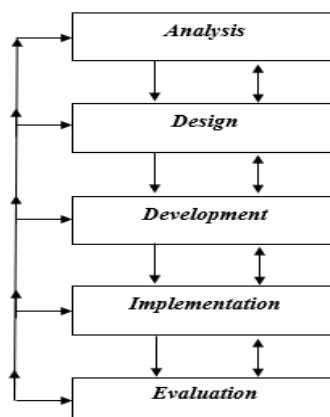
Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah permainan ular tangga edukatif. Permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Media pembelajaran ular tangga merupakan media permainan yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga yang telah dimodifikasi. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak dengan gambar tangga dan ular. Menurut Kholipah, Maryatun, dan Pritandhari (2020) permainan ular tangga dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang efektif karena sifat permainan yang sederhana dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik saat belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Adapun judul penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau dikenal dengan istilah R&D. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Model ADDIE merupakan model penelitian yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Skema tahapan pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Jusuf and Istiyowati (2023)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Temmalebba Kota Palopo, dengan melibatkan 29 orang siswa kelas V yang terdiri dari 13 laki-laki dan 16 perempuan. Objek penelitian ini adalah media ular tangga materi organ pencernaan manusia. Data akan dikumpulkan melalui wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk dan praktikalitas, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Penilaian kevalidan dan kepraktisan produk dikategorikan dalam tingkat kevalidan dan kepraktisan: Sangat valid/praktis (81%-100%), valid/praktis (61%-80%), cukup valid/praktis (41%-60%), dan kurang valid/praktis (0%-40%).

Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung persentase peningkatan hasil angket motivasi belajar siswa menggunakan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Dari rumus di atas, maka nilai *N-Gain* berkisar antara 0 dan 1 siswa yang memperoleh skor yang sama pada saat *pretest* dan *posttest* mendapatkan nilai *N-Gain* 0, sedangkan siswa yang mendapatkan skor 0 pada saat *pretest* dan mencapai skor maksimal pada saat *posttest* akan mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 1. Hasil kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,7 \leq g < 1$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Tabel 2. Kategori perolehan Efektifitas *N-Gain* (%)

Skala Kelayakan	Kriteria
-----------------	----------



< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Sukarelawan, Indratno, and Ayu (2024)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

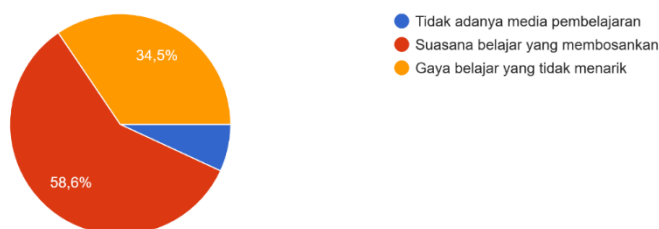
a. Analisis kebutuhan media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia

Pada tahap analisis kebutuhan analisis yang digunakan sesuai dengan teori Januszewski dan Molenda. Lebih lanjut Safitri and Aziz (2022) menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, analisis fakta, dan analisis tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas menyatakan bahwa kendala utama yang dihadapi saat mengajarkan materi organ pencernaan manusia adalah kurangnya penguasaan terhadap penggunaan media pembelajaran, serta keterbatasan media yang tersedia disekolah, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Biasanya media yang digunakan berupa buku cetak dan gambar saat mengajarkan materi pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa cenderung kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru dan sering bercerita dan bermain dengan teman sebangkunya. Dalam kegiatan pembelajaran metode yang digunakan, yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab. Selain itu, tugas yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tugas tertulis dan tugas kelompok sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Namun, masih terdapat kendala dalam pelaksanaan tugas tersebut. Sebagian siswa masih belum menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu, meskipun ada juga beberapa siswa yang mampu menyelesaikannya dengan tepat waktu.

Selain melakukan wawancara dengan guru peneliti juga memberikan instrumen berupa angket pilihan ganda kepada siswa untuk mengetahui persepsi siswa mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta untuk mengetahui kebutuhan, minat serta gaya belajar yang diminati dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Apa yang membuat kamu kesulitan memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung?
 29 jawaban



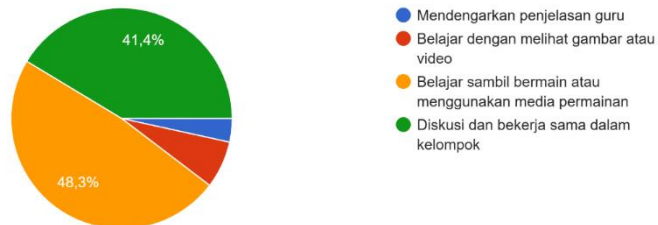
Gambar 2. Hasil Angket Kesulitan Belajar

Dari hasil pengelolaan data pada Gambar 2, menunjukkan sebanyak 58,6% siswa menyatakan bahwa faktor utama yang membuat mereka kesulitan memahami materi dalam pembelajaran adalah suasana kelas yang membosankan. Sementara itu, 34,5% siswa mengaku kesulitan karena gaya belajar yang kurang menarik, dan 6,9% lainnya menyebutkan bahwa ketidaktersediaan media pembelajaran menjadi penyebab mereka sulit memahami materi.



Kamu senang belajar jika....

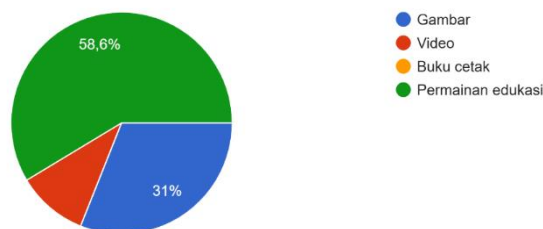
29 jawaban

**Gambar 3.** Angket Gaya Belajar

Dari hasil pengelolaan data pada Gambar 3, dijelaskan bahwa 48,3% siswa senang belajar sambil bermain atau menggunakan media permainan, 41,4% siswa senang belajar dengan cara diskusi dan bekerja sama dalam kelompok, 6,9% siswa senang belajar dengan melihat gambar dan video, serta terdapat 3,4% siswa yang senang belajar dengan mendengarkan penjelasan guru.

Kamu lebih suka belajar dengan menggunakan media...

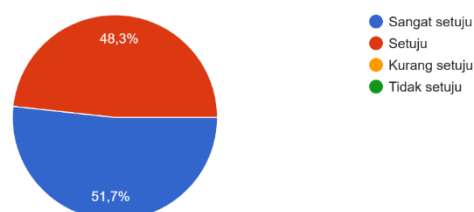
29 jawaban

**Gambar 4.** Hasil Angket Terhadap Media Pembelajaran yang Disukai

Hasil angket menunjukkan bahwa terdapat 58,6% siswa yang senang jika menggunakan media permainan dalam kegiatan pembelajaran, 31% siswa senang belajar jika menggunakan media gambar dan 10,3% siswa senang menggunakan media video dalam pembelajaran.

Menurut kamu belajar dengan cara bermain dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan?

29 jawaban

**Gambar 5.** Tanggapan Siswa Terhadap Belajar Sambil Bermain

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa sebanyak 51,7% siswa sangat setuju dengan pernyataan bahwa penggunaan metode bermain dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar



yang lebih menyenangkan. Sementara itu, sisanya, yaitu 48,3% siswa, menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut.

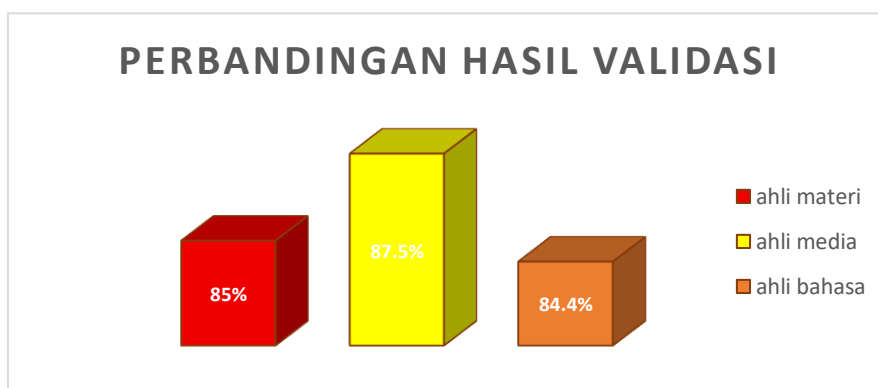
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas, serta minim penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Siswa menunjukkan motivasi belajar yang kurang optimal dan merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung, seperti permainan edukatif.

b. Desain media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia

Pada tahap ini, perancangan media pembelajaran ular tangga disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, dengan fokus pada materi organ pencernaan manusia. Rancangan terhadap media permainan ular tangga yang dikembangkan dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk mendesain gambar kotak kotak ular tangga yang terdiri dari 48 kotak, kartu pertanyaan, kartu tantangan dan kolom kata tersembunyi. Selain menggunakan aplikasi *canva*, peneliti juga memanfaatkan triplek dan kayu untuk membuat papan media ular tangga. Media ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini berukuran 60 cm × 70 cm dan didesain menyerupai papan catur. Kemudian gambar ular tangga yang akan dikaitkan ke papan dicetak menggunakan kertas flexi (spanduk) agar lebih tahan lama. Pemilihan bentuk papan catur untuk media ular tangga ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan tampilan visual yang menarik dan berbeda dari media ular tangga pada umumnya, tetapi juga memiliki fungsi praktis sebagai tempat penyimpanan berbagai komponen pendukung media pembelajaran. Komponen tersebut meliputi kartu pertanyaan, kartu tantangan, pion, dadu, dan kotak teka-teki kata yang digunakan dalam proses pembelajaran interaktif.

c. Validitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia

Pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap media ular tangga oleh tiga orang ahli. Validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah layak digunakan atau masih memerlukan perbaikan. Selain itu, setiap masukan dari validator digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media ular tangga yang dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia yang dikembangkan, masing-masing memperoleh persentase 85%, 87,5% , 84,4% dengan kriteria penilaian uji validitas termasuk kedalam kategori sangat valid. Berikut adalah hasil perbandingan dari uji validitas oleh tiga validator yang terdapat pada grafik 1.



Grafik 1. Perbandingan Hasil Validasi

**d. Praktikalitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia**

Tahap ini dilakukan uji praktikalitas terhadap produk yang telah dikembangkan untuk mengetahui persepsi siswa dan guru terkait media ular tangga yang dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket praktikalitas siswa dan guru. Adapun data dari hasil uji praktikalitas siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No	Nama	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Tingkat Kepraktisan	Kategori
1	AA	35	40	88%	Sangat Praktis
2	MAR	33	40	83%	Sangat Praktis
3	NNZ	36	40	90%	Sangat Praktis
4	ADA	34	40	85%	Sangat Praktis
5	A	37	40	93%	Sangat Praktis
6	MR	38	40	95%	Sangat Praktis
7	KAR	37	40	93%	Sangat Praktis
8	NMZ	37	40	93%	Sangat Praktis
9	MRA	36	40	90%	Sangat Praktis
10	SPA	35	40	88%	Sangat Praktis
11	FD	35	40	88%	Sangat Praktis
12	L	36	40	90%	Sangat Praktis
13	FCP	37	40	93%	Sangat Praktis
14	MAA	36	40	90%	Sangat Praktis
15	S	36	40	90%	Sangat Praktis
16	AF	36	40	90%	Sangat Praktis
17	NI	37	40	93%	Sangat Praktis
18	A	35	40	88%	Sangat Praktis
19	NAF	36	40	90%	Sangat Praktis
20	ZR	35	40	88%	Sangat Praktis
21	RS	37	40	93%	Sangat Praktis
22	K	37	40	93%	Sangat Praktis
23	NTZ	33	40	83%	Sangat Praktis
24	A	38	40	95%	Sangat Praktis
25	FAH	35	40	88%	Sangat Praktis
26	R	34	40	85%	Sangat Praktis
27	APA	37	40	93%	Sangat Praktis
28	MA	37	40	93%	Sangat Praktis
29	A	35	40	88%	Sangat Praktis
Jumlah		1040	1160	90%	Sangat Praktis

Hasil akumulasi skor yang diperoleh dari angket kepraktisan siswa, kemudian dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90%. Persentase ini mencerminkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinilai sangat praktis oleh siswa. Untuk hasil uji praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Praktikalitas Guru

	Aspek Yang dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
1	Media ular tangga sesuai dengan kompetensi dasar dan materi organ pencernaan manusia.	4	Sangat Praktis
2	Media ini dapat digunakan setelah proses pembelajaran selesai untuk menguatkan pemahaman siswa.	4	Sangat Praktis
3	Soal-soal dalam kartu soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas V.	3	Praktis
4	Media ini menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran.	4	Sangat Praktis
5	Media ini membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	4	Sangat Praktis
6	Siswa terlihat termotivasi saat menggunakan media ular tangga.	4	Sangat Praktis
7	Kartu tantangan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.	3	Praktis
8	Buku panduan mudah dipahami dan membantu dalam pelaksanaan permainan.	4	Sangat Praktis
9	Aturan permainan mudah dijelaskan dan dipahami siswa.	4	Sangat Praktis
10	Media ini membantu siswa memahami kembali materi dengan cara yang menyenangkan.	3	Praktis
11	Media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V.	4	Sangat Praktis
Total Skor		41	
Persentase Skor		93,2%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan data hasil penilaian kepraktisan yang diberikan oleh guru kelas VB SDN 24 Temmalebba terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan, diperoleh skor sebesar 41 dari skor maksimal 44. Nilai ini kemudian dikonversikan ke dalam persentase dan menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 93,2%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia praktis dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

e. Efektivitas media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia

Untuk mengetahui efektivitas media, peneliti menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar. Penyebaran angket dilakukan dalam dua tahap yaitu pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil uji efektivitas media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Efektivitas Media Ular Tangga

No	Nama	Nilai			Kriteria	%	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>			
1	AA	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
2	MAR	26	37	0,79	Tinggi	79%	Efektif
3	NNZ	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
4	ADA	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
5	A	24	36	0,75	Tinggi	75%	Cukup Efektif
6	MR	27	37	0,77	Tinggi	77%	Efektif
7	KAR	22	36	0,78	Tinggi	78%	Efektif
8	NMZ	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
9	MRA	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
10	SPA	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
11	FD	30	38	0,80	Tinggi	80%	Efektif
12	L	25	36	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif
13	FCP	27	37	0,77	Tinggi	77%	Efektif
14	MAA	29	38	0,82	Tinggi	82%	Efektif
15	S	23	35	0,71	Tinggi	71%	Cukup Efektif
16	AF	23	35	0,71	Tinggi	71%	Cukup Efektif
17	NI	23	37	0,82	Tinggi	82%	Efektif
18	A	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
19	NAF	24	36	0,75	Tinggi	75%	Cukup Efektif
20	ZR	24	36	0,75	Tinggi	75%	Cukup Efektif
21	RS	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
22	K	26	37	0,79	Tinggi	79%	Efektif
23	NTZ	22	36	0,78	Tinggi	78%	Efektif
24	A	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
25	FAH	22	35	0,72	Tinggi	72%	Cukup Efektif
26	R	25	36	0,73	Tinggi	73%	Efektif
27	APA	22	35	0,72	Tinggi	72%	Cukup Efektif
28	MA	25	37	0,80	Tinggi	80%	Efektif
29	A	26	37	0,79	Tinggi	79%	Efektif
Jumlah		720	1057	0,77	Tinggi	77%	Efektif
Rata-rata		24,8	36,4	0,77	Tinggi	77%	Efektif

Hasil angket pretest dan angket posttest kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil uji efektivitas media ular tangga yang dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia. Berdasarkan data yang diperoleh dari 29 siswa, terjadi peningkatan skor yang cukup signifikan setelah penggunaan media. Nilai rata-rata dari 24,8 pada saat pretest menjadi 36,4 pada posttest. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,77 tergolong dalam kategori Tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara menyeluruh. Dari hasil persentase efektivitas, diperoleh rata-rata sebesar 77% yang masuk dalam kategori Efektif. Secara lebih rinci, sebanyak 18 siswa (62,1%) berada pada kategori Efektif, sedangkan 11 siswa (37,9%) berada pada kategori Cukup Efektif. Seluruh siswa memperoleh nilai N-Gain pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media ular tangga.



D. Pembahasan

Proses analisis kebutuhan yang digunakan sesuai dengan teori Januszewski dan Molenda. Lebih lanjut Meilani Safitri dan M. Ridwan Aziz menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, analisis fakta, dan analisis tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas. Guru cenderung mengandalkan buku cetak dan gambar sebagai alat bantu, sementara penggunaan media pembelajaran yang interaktif atau kontekstual masih sangat terbatas. Menurut Dulyapit dan Lestari (2024), metode ceramah merupakan metode yang memungkinkan penyampaian materi secara sistematis, akan tetapi, metode ini cenderung membuat siswa menjadi pendengar pasif dan kurang terlibat aktif, hal tersebut juga dapat menurunkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Mayoritas siswa mengaku bahwa mereka merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara monoton dan bersifat satu arah. Hasil angket analisis kebutuhan siswa juga menyatakan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan mereka secara langsung, seperti permainan edukatif, media visual, atau aktivitas kelompok interaktif. Avelina dan Agustina (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Perancangan media pembelajaran ular tangga disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, dengan fokus pada materi organ pencernaan manusia. Desain ular tangga, kartu soal, kartu tantangan pion, kotak teka-teki kata dan buku panduan yang terdapat pada media dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian penggunaannya. Proses pendesainan ini menggunakan aplikasi Canva. Syahri dalam Anjarwati dkk. (2024) menjelaskan bahwa aplikasi canva memiliki fitur desain yang lengkap dan lebih mudah digunakan dibandingkan aplikasi lainnya.

Media ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini berukuran 60 cm × 70 cm dan didesain menyerupai papan catur dengan memanfaatkan triplex dan kayu sebagai bahan untuk pembuatan media. Kemudian gambar ular tangga yang akan dikaitkan ke papan dicetak menggunakan kertas flexi (spanduk) agar lebih tahan lama. Pemilihan bentuk papan catur untuk media ular tangga ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan tampilan visual yang menarik dan berbeda dari media ular tangga pada umumnya, tetapi juga memiliki fungsi praktis sebagai tempat penyimpanan berbagai komponen pendukung media pembelajaran.

Sebelum media pembelajaran diuji cobakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu produk atau instrumen telah sesuai dengan tujuan pembuatannya. Dalam penelitian pengembangan, validitas dari para ahli menjadi indikator awal bahwa produk layak diuji lebih lanjut (Putra and Mulyani 2021). Hasil uji validitas terhadap media ular tangga yang dikembangkan memperoleh persentase masing-masing 85%, 84,4%, dan 87,5%. Berdasarkan acuan dalam tabel kriteria penilaian validasi, ketiga persentase tersebut berada dalam rentang kategori “sangat valid” sehingga dapat disimpulkan media ular tangga dapat diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Menurut Mahnun dalam Sulhani, Saputra, and Astria (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kriteria kevalidan jika media memiliki kualitas visual yang menarik, keselarasan desain, bahasa yang mudah dimengerti oleh penggunaannya, serta mampu mendorong motivasi belajar peserta didik.

Praktikalitas media ular tangga mendapatkan respon yang positif dari siswa dan guru dengan kategori kepraktisan sangat praktis. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik perhatian siswa dan mendorong siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Irfandi (2023) menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika praktisi mengatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan



dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori praktis. Dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia praktis dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Efektivitas media ular tangga menunjukkan hasil bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media ular tangga mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mereka dapat membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang dipelajari. Dalam penerapannya, siswa harus memahami aturan permainan, merancang strategi, serta menjawab pertanyaan maupun tantangan yang diberikan. Aktivitas ini melatih mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang telah dimiliki. Selain itu, interaksi antar siswa selama permainan juga menciptakan ruang untuk berdiskusi dan berkolaborasi. Darmansyah dan Ibrahim (2023) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi untuk tertarik dalam proses belajar

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba Kota Palopo dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji validitas oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 85%, 84,4%, dan 87,5%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh siswa dan guru menunjukkan persentase masing-masing sebesar 90% dan 93%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, pada uji efektivitas, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori Tinggi, serta persentase efektivitas sebesar 77% yang termasuk dalam kategori efektif. Oleh karena itu, media ular tangga pada materi organ pencernaan manusia dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 24 Temmalebba, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Sintia, And Sukartono Sukartono. 2022. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3): 5290–91.
- Anjarwati, Vera Et Al. 2024. "Pengembangan Media Poster Berbantuan Aplikasi." *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa* 6(4): 1378.
[Http://Jurnal.Stkipgritlungagung.Ac.Id/Index.Php/Eduproxima%0apengembangan](http://Jurnal.Stkipgritlungagung.Ac.Id/Index.Php/Eduproxima%0apengembangan).
- Biatun, Noor. 2020. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pai Di Min 3 Bantul." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5(2): 254.
- Darmansyah, Hari, And Bedriati Ibrahim. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sman 3 Mandau." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 8(3): 241.
- Dulyapit, Apit, And Samih Lestari. 2024. "Metode Ceramah Dalam Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah: Analisis Literatur Tentang Implementasi Dan Dampaknya." *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4(4): 52–54.
<https://www.researchgate.net/publication/390642245>.
- Ehrick, Febriani, Mardi Takwim, And Bungawati. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12(4): 322.
- Husein, B H. 2020. *Fatawa Publishing Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.



- Irfandi, Ervi Rahmadani, Rahmawati, And Yusdiana. 2023. "Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Hitung Dalam Mengembangkan Pemahaman Konsep Bagi Siswa Sekolah Dasar Info Artikel Abstrak." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4(2): 36.
https://www.researchgate.net/publication/376104284_Praktikalitas_Media_Pembelajaran_Papan_Hitung_Dalam_Mengembangkan_Pemahaman_Konsep_Bagi_Siswa_Sekolah_Dasar.
- Jusuf, Heni, And Lucia Sri Istiyowati. 2023. *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Kholipah, Siti, Maryatun Maryatun, And Meyta Pritandhari. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018." *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 1(1): 60–71.
- Liana, Nur, Sukirman Sukirman, And Ervi Rahmadani. 2024. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4(2): 1617.
- Pratiwi, Avelina Sherin, And Agustina Tyas Asri Hardini. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(12): 5687–88.
- Putra, P.S, And S Mulyani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 23(1): 80.
- Ramdani. 2023. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Snowball Throwing Pada Materi Perubahan Sosial Di Kelas Xii Ips-1 Sma Negeri 10 Sinjai." *Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulawesi Selatan* 4(1): 69.
- Safitri, Meilani, And M. Ridwan Aziz. 2022. "Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3(2): 50–58.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.
- Sari, Riva Komala, Mudjiran Mudjiran, Yanti Fitria, And Irsyad Irsyad. 2021. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6): 5593–5600.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, And Suci Musvita Ayu. 2024. *N-Gain Vs Stacking*. Surya Cahya.
- Sulhani, Siti Aulia, Heri Hadi Saputra, And Fitri Puji Astria. 2024. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sdn 29 Ampenan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2): 6474–84.
- Widyastuti, Reni, And Listia Sari Puspita. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel Ipa Tematik Kebersihan Lingkungan." *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 22(1): 95–100.