

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN  
FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS HEWAN PADA  
KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Palopo*



**Oleh**

**MUH. KHALID HAMSAH**

2102050036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN  
FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS HEWAN PADA  
KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Palopo*



**Oleh**

**MUH. KHALID HAMSAH**

2102050036

**Pembimbing :**

- 1. Dr. Nurdin K., M.Pd**
- 2. Dr. Ahmad Munawir., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Khalid Hamsah

NIM : 2102050036

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 16 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



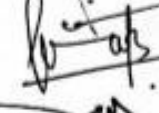
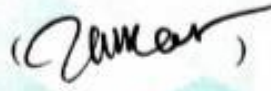
Muh. Khalid Hamsah  
21 0205 0036

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo*, yang ditulis oleh Muh. Khalid Hamsah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050036, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Senin*, tanggal *2 Juni 2025* bertepatan dengan *6 Zulhijah 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 2 Juni 2025**  
**6 Zulhijah 1446 H**

### TIM PENGUJI

- |                                      |               |                                                                                           |
|--------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang  | (  )  |
| 2. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.       | Penguji I     | (  ) |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.           | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dr. Nurdin K., M.Pd.              | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.   | Pembimbing II | (  ) |

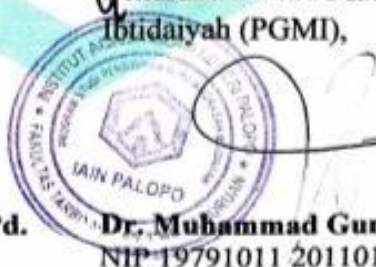
### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19791011 201101 1 003



## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا وَنَبِيِّنَا  
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo*” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil rektor 1 Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan IAIN Palopo, Wakil rektor 2 Dr. Masruddin, M. Hum. selaku Bidang Administrasi umum dan Perencanaan Keuangan IAIN Palopo, dan Wakil rektor 3 Dr. Takdir, S.H, MH. selaku Bidang Kemahasiswaan.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I IAIN Palopo, Dr. Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan II IAIN Palopo, dan Dr. H. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Dr. Nurdin K., M.Pd. dan Dr. Ahmad Munawir., M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini
6. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. dan Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan II yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan- masukan dalam penyelasan skripsi.

7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Zainuddin S., S.E., M.AK. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Kepala Sekolah SDIT AL-Hikmah Palopo Ika Diani Oktarina, S.Pd. dan Ibu Ratnasari, S.Pd. yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Terkhusus Kepada kedua orang tua saya tercinta bapak Hamsah N. dan Ibu Murni R. yang telah banyak berkorban dalam mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang sampai sekarang, serta saudara-saudari saya Marwa Hamsah dan Muh. Fadlan Hamsah yang selama ini membantu dan mendoakan. Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian dengan hadiah Jannah-Nya.
11. Kepada Kak Fadhil yang telah membantu dan mempermudah peneliti dalam mengerjakan penelitian ini.
12. Teman seperjuangan saya Ilham, Muh. Adam Saputra, dan Kamarudin yang selalu membantu, saling memberikan dukungan, memberikan motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.
13. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo angkatan 2021 terutama kelas C

Angkatan 2021 serta teman PLP II dan teman-teman KKN yang selama ini membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keiklasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 06 Maret 2025

Penulis

Muh. Khalid Hamsah

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

| Huruf arab | Nama | Huruf latin        | Nama                       |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا          | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan         |
| ب          | Ba   | B                  | Be                         |
| ت          | Ta   | T                  | Te                         |
| ث          | Śa   | ś                  | es (dengan titik di atas)  |
| ج          | Jim  | J                  | Je                         |
| ح          | Ĥa   | ḥ                  | ha (dengan titik di bawah) |
| خ          | Kha  | Kh                 | kadan ha                   |
| د          | Dal  | D                  | De                         |
| ذ          | Žal  | ž                  | zet (dengan titik di atas) |
| ر          | Ra   | R                  | Er                         |
| ز          | Zai  | Z                  | Zet                        |

|    |        |    |                             |
|----|--------|----|-----------------------------|
| س  | Sin    | S  | Es                          |
| ش  | Syin   | Sy | Es dan ye                   |
| ص  | Ṣad    | ṣ  | es (dengan titik di bawah)  |
| ض  | Ḍad    | ḍ  | de (dengan titik di bawah)  |
| ط  | Ṭa     | ṭ  | te (dengan titik di bawah)  |
| ظ  | Ẓa     | ẓ  | zet (dengan titik di bawah) |
| ع  | ‘ain   | ‘  | Koma terbalik (di atas)     |
| غ  | Gain   | G  | Ge                          |
| ف  | Fa     | F  | Ef                          |
| ق  | Qaf    | Q  | Ki                          |
| ك  | Kaf    | K  | Ka                          |
| ل  | Lam    | L  | El                          |
| م  | Mim    | M  | Em                          |
| ن  | Nun    | N  | En                          |
| و  | Wau    | W  | We                          |
| هـ | Ha     | H  | Ha                          |
| ء  | Hamzah | '  | Apostrof                    |



ي Ya Y Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama           | Huruf Latin | Nama |
|-------|----------------|-------------|------|
| اَ    | <i>Fathah</i>  | A           | A    |
| اِ    | <i>Kasrah</i>  | I           | I    |
| اُ    | <i>Dhammah</i> | U           | U    |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama                  | Huruf latin | Nama    |
|-------|-----------------------|-------------|---------|
| يَ    | <i>Fathah dan ya</i>  | Ai          | A dan I |
| وَ    | <i>Fathah dan wau</i> | Au          | A dan U |

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *haula*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan Huruf | Nama                                      | Huruf dan Tanda | Nama                |
|-------------------|-------------------------------------------|-----------------|---------------------|
| ا ...   ا... -    | <i>Fathah dan Alif</i><br>atau <i>Ya'</i> | Ā               | A dan garis di atas |
| إِ                | <i>Kasrah dan Ya'</i>                     | Ī               | I dan garis di atas |
| وُ                | <i>Dammah dan Wau</i>                     | Ū               | U dan garis di atas |

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fatḥah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*syarḥ al-Arbaʿīn al-Nawāwī*

*Risālah fī Riʾāyah al-Maṣlahah*

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh دِينُ اللهِ billāh

Adapun *tāʾ marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmmatillāh

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf

kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR). Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahrū Ramaḍān al-laẓī unẓila fīhi al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlaḥah fī al- Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

## **B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.                   = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw.                   = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as                     = *'alaihi al-salām*

QS.../...:4           = QS Ibrahim/14:4

HR                    = Hadis Riwayat



## DAFTAR ISI

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| HALAMAN SAMPUL.....                                  | i         |
| HALAMAN JUDUL .....                                  | ii        |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....                     | iii       |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                              | iv        |
| PRAKATA.....                                         | v         |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN ..... | ix        |
| DAFTAR ISI.....                                      | xix       |
| DAFTAR AYAT.....                                     | xxi       |
| DAFTAR HADIS .....                                   | xxii      |
| DAFTAR TABEL .....                                   | xxiii     |
| DAFTAR GAMBAR.....                                   | xxiv      |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                | xxv       |
| ABSTRAK .....                                        | xxvi      |
| ABSTRACT .....                                       | xxvii     |
| المخلص.....                                          | xxviii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                        | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah.....                       | 1         |
| B. Rumusan Masalah .....                             | 7         |
| C. Tujuan Pengembangan.....                          | 8         |
| D. Manfaat Pengembangan.....                         | 8         |
| E. Spesifikasi Produk.....                           | 9         |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....        | 9         |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                     | <b>11</b> |
| A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....           | 11        |
| B. Landasan Teori.....                               | 14        |
| C. Kerangka Pikir .....                              | 26        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>               | <b>28</b> |
| A. Jenis Penelitian.....                             | 28        |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....                 | 29        |

|                                                |            |
|------------------------------------------------|------------|
| C. Subjek dan Objek Penelitian .....           | 29         |
| D. Prosedur Pengembangan .....                 | 30         |
| E. Teknik dan Intstrumen Pengumpulan Data..... | 32         |
| F. Teknik Analisis Data.....                   | 36         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>       | <b>41</b>  |
| A. Hasil Penelitian .....                      | 41         |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian .....           | 55         |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                      | <b>61</b>  |
| A. Kesimpulan .....                            | 61         |
| B. Saran.....                                  | 62         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                     | <b>63</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>                     | <b>106</b> |

## **DAFTAR AYAT**

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| Kutipan Ayat Q.S Ibrahim(14): 4..... | 3 |
|--------------------------------------|---|

## **DAFTAR HADIS**

|                                             |   |
|---------------------------------------------|---|
| H.R Bukhari tentang media pembelajaran..... | 4 |
|---------------------------------------------|---|

## DAFTAR TABEL

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa .....                                | 36 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru.....                                  | 36 |
| Tabel 3.3 Kriteria Hasil Validasi .....                                           | 39 |
| Tabel 3.4 Kriteria Hasil Kepraktisan .....                                        | 40 |
| Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan .....                                                | 42 |
| Tabel 4.2 Langkah-langkah Pembuatan Media Ular Tangga Berbantuan <i>Flashcard</i> | 48 |
| Tabel 4.3 Nama-nama validator Media Pembelajaran .....                            | 51 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Media oleh Para Ahli .....                          | 52 |
| Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Media oleh Siswa .....                                | 53 |
| Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Guru.....                                             | 54 |
| Tabel 4.7 Kritik dan Saran Validator Ahli .....                                   | 55 |
| Tabel 4.8 Hasil Revisi <i>Flashcard</i> Materi Metamorfosis Hewan .....           | 56 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir .....                                                     | 28 |
| Gambar 4.1 Kesulitan Memahami Materi Metamorfosis Hewan .....                       | 44 |
| Gambar 4.2 Kesesuaian Media yang digunakan Guru dengan yang diinginkan Siswa .....  | 45 |
| Gambar 4.3 Karakteristik dan Kebutuhan terhadap Pengembangan Media .....            | 46 |
| Gambar 4.4 Tingkat Ketertarikan Siswa Terhadap Media yang Melibatkan Permainan..... | 47 |
| Gambar 4.5 Ular Tangga.....                                                         | 50 |
| Gambar 4.6 Dadu .....                                                               | 50 |
| Gambar 4.7 <i>Flashcard</i> .....                                                   | 51 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Surat Izin Meneliti .....                             | 69  |
| Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti .....               | 70  |
| Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa ..... | 71  |
| Lampiran 4 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....          | 74  |
| Lampiran 5 Lembar Validasi Wawancara Guru .....                  | 78  |
| Lampiran 6 Lembar Wawancara Guru.....                            | 81  |
| Lampiran 7 Lembar Validasi Media .....                           | 82  |
| Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi .....                     | 85  |
| Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....                      | 88  |
| Lampiran 10 Lembar Validasi Angket Kepraktisan Siswa.....        | 91  |
| Lampiran 11 Lembar Kepraktisan Siswa.....                        | 94  |
| Lampiran 12 Hasil Keseluruhan Angket Kepraktisan Siswa.....      | 98  |
| Lampiran 13 Lembar Validasi Kepraktisan Guru.....                | 99  |
| Lampiran 14 Lembar Kepraktisan Guru .....                        | 102 |
| Lampiran 15 Profil SDIT Al-Hikmah Palopo.....                    | 104 |
| Lampiran 16 Dokumentasi.....                                     | 106 |

## ABSTRAK

**Muh. Khalid Hamsah, 2025, “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nurdin K. dan Ahmad Munawir.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo, untuk mengetahui pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo, untuk mengetahui validitas dan praktikalitas pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDIT AL-Hikmah Palopo dengan subjek penelitian ini adalah guru kelas III dan siswa kelas III yang berjumlah 11 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, dokumentasi, dan angket. Serta teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil validitas yang diperoleh dari tim validator menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 85% dari ahli media, 85% dari ahli materi, dan 91,67% dari ahli bahasa. Kemudian hasil uji kepraktisan menunjukkan kriteria sangat praktis oleh siswa dengan skor 94,94% dan kriteria praktis oleh guru dengan skor 75%. Sehingga media ular tangga berbantuan *flashcard* dinyatakan valid dan praktis pada pembelajaran materi metamorfosis hewan.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Ular Tangga, *Flashcard*, Metamorfosis Hewan



## ABSTRACT

**Muh. Khalid Hamsah, 2025,** *"Development of Snakes and Ladders Media Assisted by Flashcards for Animal Metamorphosis Material in Class III of SDIT AL-Hikmah Palopo". Thesis of Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Supervised by Nurdin K. and Ahmad Munawir.*

*This study aims to determine the analysis of the needs for the development of snakes and ladders media assisted by flashcards for animal metamorphosis material in class III of SDIT AL-Hikmah Palopo, to determine the development of snakes and ladders media assisted by flashcards for animal metamorphosis material in class III of SDIT AL-Hikmah Palopo, to determine the validity and practicality of the development of snakes and ladders media assisted by flashcards for animal metamorphosis material in class III of SDIT AL-Hikmah Palopo*

*This study uses the type of Research & Development (R&D) research with the ADDIE development model consisting of 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The implementation of this research was conducted at SDIT AL-Hikmah Palopo with the subjects of this research being grade III teachers and grade III students totaling 11 people. While the object of this research is the snakes and ladders media assisted by flashcards on animal metamorphosis material. The techniques used in data collection are interviews, documentation, and questionnaires. And the data analysis techniques used are qualitative and quantitative data analysis.*

*The results of this development research are snakes and ladders media assisted by flashcards on animal metamorphosis material that are in accordance with student needs. The validity results obtained from the validator team showed very valid criteria with a score of 85% from media experts, 85% from material experts, and 91.67% from language experts. Then the results of the practicality test showed very practical criteria by students with a score of 94.94% and practical criteria by teachers with a score of 75%. So that the snakes and ladders media assisted by flashcards is declared valid and practical in learning animal metamorphosis material.*

**Keywords:** *Development, Snakes and Ladders Media, Flashcards, Animal Metamorphosis*

## المخلص

موه. خالد همسة، 2025، "تطوير وسائل السلم والشعبان بمساعدة البطاقات التعليمية على مادة التحول الحيواني في الصف الثالث في كلية الحكمة بالوبو". أطروحة برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية. كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الاسلامي الحكومي. إشراف نور الدين ك. وأحمد مناور

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تحليل احتياجات تطوير وسائط الشعبان والسلام بمساعدة البطاقات التعليمية لمادة التحول الحيواني للصف الثالث في مدرسة الحكمة بالوبو، وذلك لتحديد تطوير وسائط الشعبان والسلام بمساعدة البطاقات التعليمية لمادة التحول الحيواني للصف الثالث في مدرسة الحكمة بالوبو، وذلك لتحديد مدى صحة وفعالية تطوير وسائط الشعبان والسلام بمساعدة البطاقات التعليمية لمادة التحول الحيواني للصف الثالث في مدرسة الحكمة بالوبو.

الذي يتألف من خمس مراحل، هي: التحليل، (ADDIE) تعتمد هذه الدراسة على نموذج البحث والتطوير والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وقد أجريت الدراسة في معهد الحكمة للتكنولوجيا بالوبو، بمشاركة 11 طالبًا ومعلمًا من الصف الثالث. أما هدف الدراسة فهو استخدام أسلوب السلم والشعبان، باستخدام البطاقات التعليمية، في تدريس مادة التحول الحيواني. ويتم استخدام تقنيات تحليل البيانات وهي التحليل النوعي والتحليل الكمي للبيانات.

وتتمثل نتائج هذا البحث التنموي في استخدام وسائل تعليمية تعتمد على لعبة الشعبان والسلام بمساعدة بطاقات تعليمية حول مادة تحول الحيوانات بما يتناسب مع احتياجات الطلاب. وأظهرت نتائج الصلاحية التي تم الحصول عليها من فريق التحقق معايير صالحة للغاية بنسبة 85% من خبراء الاعلام، و85% من خبراء المواد، و91.67% من خبراء اللغة. ثم أظهرت نتائج اختبار التطبيق العملي معايير عملية جدًا من قبل الطلاب بنسبة 94.94%، ومعايير عملية من قبل المعلمين بنسبة 75%. وبذلك يتم إعلان وسيلة تعليم السلم والشعبان بمساعدة البطاقات التعليمية صالحة وعملية في تعلم مادة تحول الحيوانات.

الكلمات المفتاحية: التطور، وسائل الاعلام المتعلقة بلعبة الشعبان والسلام، البطاقات التعليمية، تحول الحيوان

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS secara bermakna mampu mengaktifkan peserta didik dalam penguasaan konsep dan mampu menerapkan ilmunya pada kehidupan sehari-hari, dengan demikian maka pengaruh guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar didalam kelas.

Salah satu faktor yang dapat mendukung kesuksesan siswa dalam belajar adalah siswa harus memiliki minat belajar. Jika seseorang mempunyai minat terhadap kegiatan yang sedang atau akan diikuti, maka kegiatan tersebut dilakukan dengan senang, bergairah, dan semangat.<sup>2</sup> Indikator dari minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar.<sup>3</sup> Salah satu cara untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo, bahwa pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hewan guru hanya berpatokan pada papan tulis, buku paket dan *worksheet* siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dikatakan oleh guru di kelas. Kondisi

---

<sup>1</sup> Indah Nur Aziza Alfatonah et al., “Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3397–3405,

<sup>2</sup> Mirnawati Mirnawati, “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa,” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.

<sup>3</sup> Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama. h. 93-94

tersebut mengakibatkan siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang diajarkan oleh guru.<sup>4</sup>

Pada tahap wawancara guru mengatakan “terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran dikelas disebabkan karena memang masih terbatas media dan alat peraga untuk menunjang pembelajaran. Kemudian rata-rata anak-anak di kelas III itu kategori anak yg imajinatif tinggi, sehingga ketika diberikan pelajaran terkait dengan pengenalan atau metamorfosis hewan nanti responnya jauh dari yang diinginkan”.<sup>5</sup> Permasalahan tersebut juga terjadi pada penelitian yang dilakukan Anita Nuana Nurseng yang menyatakan “Proses pembelajaran di sekolah yang kurang berhasil menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar, kondisi tersebut dapat dilihat dari kegiatan proses pembelajaran berlangsung yang kurang efektif.”<sup>6</sup>

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia, yaitu sarana dan prasarana belum mendukung proses belajar mengajar, dalam artian sarana dan prasarana sekolah di Indonesia belum memadai. Undang-undang sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 45 menyatakan setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan.<sup>7</sup> Pernyataan tersebut menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana serta segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas seperti media pembelajaran. Pembelajaran

---

<sup>4</sup> SDIT AL-Hikmah Palopo, “*Observasi*” (Palopo.).

<sup>5</sup> Ratna, “Wawancara Wali Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo” (2024).

<sup>6</sup> Anita Nuana Nurseng and Syamsu Sanusi, “Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 213–24, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/304>.

<sup>7</sup> Winingsih, H. Lucia, dkk.. *Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan*. (Jakarta: Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI. 2007

tentang metamorfosis hewan memerlukan materi yang konkrit/nyata agar siswa dapat melihat secara langsung seperti apa proses metamorfosis hewan tersebut. Hal ini dapat berakibat pada kurangnya pemahaman siswa tentang materi metamorfosis hewan, yang merupakan konsep yang kompleks dan abstrak.

#### Perolehan

Pengetahuan melalui berbagai jenis media menjadi faktor penting dalam mendukung serta memfasilitasi proses pendidikan dan pengajaran.<sup>8</sup> Media pembelajaran dapat membangkitkan rangsangan untuk belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>9</sup> Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pendidikan karena mampu menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Pernyataan ini menegaskan bahwa setiap lembaga pendidikan harus menyediakan semua fasilitas yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar di kelas, termasuk media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga terdapat pada Q.S Ibrahim/14: 4 sebagai berikut :

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ ۖ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ  
 ؕ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ ۚ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

Terjemahnya :

“Kami tidak mengutus seorang Rasulpun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki, dan memberi

<sup>8</sup> N Fakhrunnisaa, “Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book,” *Jurnal Konsepsi* 12, no. 2 (2023): 1–8, <http://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264%0Ahttp://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/download/264/259>.

<sup>9</sup> Mirnawati, “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa,” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.

petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. Dan Dialah Tuhan Yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana.”<sup>10</sup>

Berdasarkan Tafsir Quraish Shihab menyebutkan bahwa Tidak seorang Rasul pun yang Kami utus sebelum engkau, wahai Muhammad, kecuali berbicara dengan bahasa yang digunakan oleh kaumnya, agar mereka dapat memahami dan mengetahui dengan mudah hal-hal yang ia sampaikan.<sup>11</sup> Ia tidak berkewajiban membuat mereka benar-benar mau menerima hidayah, karena Allah menyesatkan siapa saja yang dikehendaki karena tidak mempunyai kesiapan untuk mencari kebenaran dan memberi hidayah kepada siapa saja yang Dia kehendaki karena baiknya kesiapan untuk mencari kebenaran. Dia Maha kuat yang tidak seorang pun dapat mempengaruhi kehendak-Nya. Dia meletakkan segala sesuatu pada tempatnya dan tidak memberi hidayah atau menyesatkan seseorang kecuali atas dasar hikmah . Berdasarkan tafsiran tersebut Para rasul diutus dengan bahasa yang dipahami kaumnya agar pesan tersampaikan dengan jelas, yang menunjukkan pentingnya penggunaan media yang sesuai untuk memudahkan pemahaman dan penyampaian informasi secara efektif.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga terdapat pada hadits Rasulullah saw, sebagai berikut:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ، مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ، أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ، وَهَذَا الَّذِي هُوَ

<sup>10</sup> Kementrian Agama RI “*Lajnah Pentasihan Mushaf Al-Qur'an* (LPMQ), (Jakarta :2019)

<sup>11</sup> Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, jilid 6 (Lentera Hati, 2002). h 28-29

خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

Artinya :

“Dari Abdullah (semoga Allah meridainya), ia berkata: Rasulullah ﷺ membuat sebuah garis berbentuk persegi, lalu membuat garis di tengahnya yang keluar dari persegi tersebut, dan membuat garis-garis kecil di sisi garis yang berada di tengah tersebut. Kemudian beliau bersabda: *"Ini adalah manusia, dan ini adalah ajalnya yang mengelilinginya atau telah mengelilinginya. Dan garis yang keluar ini adalah harapannya. Sedangkan garis-garis kecil ini adalah rintangan (musibah). Jika ia luput dari salah satu rintangan ini, ia akan terkena yang lainnya, dan jika ia luput dari yang satu, ia akan terkena yang lainnya."* (H.R. Al-Bukhari).<sup>12</sup>

Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya memiliki andil besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar. Selain menciptakan suasana gembira yang diterima peserta didik, media pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi serta kemudahan bagi peserta didik dalam menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut.<sup>13</sup> Melalui media pembelajaran, mendukung faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa.

Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan didalam kelas adalah media visual. Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar karena dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat langsung melihat gambar-

<sup>12</sup> Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab Perihal Berharap Terlalu Banyak (Panjang Angan-Angan)*, (Bandung ; Mizan 1997) cet.1, h. 873-874

<sup>13</sup> Usep Setiawan et al., *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, ( Bandung Widina Bhakti Persada, 2022). h 9-10

gambar yang akan diajarkan oleh guru, sehingga akan mendorong proses pembelajaran didalam kelas secara optimal.<sup>14</sup> Merujuk pada permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yaitu dengan mengembangkan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahiima Mulia Asih pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh” dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kepraktisan produk media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal diperoleh dari penilaian angket respon guru dengan skor sebanyak  $4,42 \approx 88,42\%$  dan masuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian angket respon siswa dengan skor nilai sebanyak 95,83% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Menarik” sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal ini praktis dan mudah untuk digunakan serta dapat meningkatkan minat belajar pada proses pembelajaran dikelas.<sup>15</sup> Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

---

<sup>14</sup> Anwar Anwar and Wa Ode Sarfia Ode Rahimu, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 2021, 50–57, <https://doi.org/10.55340/japm.v7i1.390>.

<sup>15</sup> Rahiima Mulia Asih and Aji Heru Muslim, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 Di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh,” *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 03 (2023): 330–41, <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.557>.



Melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti ular tangga berbantuan *flashcard*, diharapkan pembelajaran mengenai metamorfosis hewan dapat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Secara teori anak-anak akan menyenangi kegiatan praktikum karena mereka penuh dengan rasa ingin tahu dan senang bergerak.<sup>16</sup> Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan agar dapat memberikan solusi nyata terhadap kebutuhan media pembelajaran yang relevan di kelas III SD, khususnya dalam materi metamorfosis hewan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo?
2. Bagaimanakah proses pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo?
3. Bagaimanakah kevalidan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo?
4. Bagaimanakah kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo?

---

<sup>16</sup> Nurdin k Ahmad Munawir, "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2020): 1–14.

### **C. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo.
2. Untuk mengetahui pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo.
3. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo.

### **D. Manfaat Pengembangan**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam variasi penggunaan media pembelajaran peserta didik jenjang sekolah dasar serta menjadi sumber informasi berharga dan memberikan kontribusi signifikan pada kemajuan ilmu pengetahuan serta penelitian pada masa mendatang.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, diharapkan penggunaan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat memberikan kesan yang baik dalam proses pembelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang maksimal.
- b. Bagi guru, diharapkan penerapan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat memberikan wawasan baru kepada para guru mengenai metode

pembelajaran inovatif, sekaligus meningkatkan semangat mereka untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah, diharapkan pemanfaatan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat memberikan potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di sekolah.

### **E. Spesifikasi Produk**

1. Papan permainan ular tangga terbuat dari spanduk yang didalamnya terdapat 30 kotak yang di desain semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva.
2. Setiap kotak terdapat *flashcard* yang berisi gambar pernyataan atau pertanyaan tentang materi metamorfosis hewan.
3. Dadu berukuran 15x15cm bagian luar dadu terbuat dari *velboa* + *nylex* dan bagian dalam dadu terbuat dari *dakron silkon*
4. Setiap siswa akan menjadi pion dalam permainan tersebut.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dapat membuat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
  - b. Media ini akan membuat pembelajaran di kelas lebih bermakna.
  - c. Bahan-bahan dalam membuat media ini dinyatakan layak dan dapat bertahan lama.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan variasi dan tingkat kesulitan permainan
- b. Uji coba produk dilakukan pada satu kelas saja sehingga belum diketahui penggunaan produk untuk sekolah yang lain.
- c. Keterbatasan waktu dan dana untuk pengembangan media pembelajaran.
- d. Penelitian ini tidak sampai ketahap keefektifan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Peneliti menemukan penelitian yang relevan dengan judul penelitian dibawah ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anjelina Wati pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.<sup>17</sup> Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media permainan ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan dan menggunakan metode meta-analisis. Salah satu tantangan dalam pendidikan adalah terbatasnya media dan sarana pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, misalnya dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan ular tangga, dapat membantu mengurangi kebosanan siswa selama kegiatan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media permainan ular tangga, hanya 55% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Namun, setelah penerapan media ini, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 45%. Penggunaan media pembelajaran semacam ini mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

---

<sup>17</sup> Anjelina Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh Anjelina Wati terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul yang akan diangkat peneliti kali ini. Persamaannya yaitu keduanya menggunakan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaannya adalah Anjelina Wati tidak menggunakan *flashcard* sebagai bantuan dalam menggunakan media permainan ular tangga, sedangkan peneliti menggunakan *flashcard* sebagai bantuan dalam menggunakan media permainan ular tangga.

2. Penelitian yang dilakukan I W. Widiani, Ni P. Gita Parera, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana pada tahun 2019 dengan judul “Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA”<sup>18</sup> Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media (2) mengetahui validitas hasil pengembangan media, (3) mengetahui efektivitas pengembangan media. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Metode yang digunakan yaitu wawancara, kuesioner, tes dan pencatatan dokumen. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan 12etamorph inferensial (uji-t).

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media permainan ular tangga dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Hasil validitas media dinyatakan valid dilihat dari *review* para ahli dan siswa dengan persentase ahli isi mata pelajaran 92,86%, ahli media pembelajaran 82,86%, ahli desain pembelajaran

---

<sup>18</sup> I Wayan Widiani, Ni P. Gita Parera, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa,” *Journal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): 315, <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>.

96,66%, uji coba perorangan 95,39%, uji coba kelompok kecil 93,59%, dan uji coba lapangan 94,50%. (3) Uji efektivitas media permainan ular tangga menunjukkan bahwa hasil thitung (9,6) > ttabel (2,144). Ini berarti terdapat efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh I W. Widiani, Ni P. Gita Parera, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul yang diangkat oleh peneliti kali ini. Persamaannya yaitu keduanya menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai medianya serta menggunakan model ADDIE. Sedangkan perbedaannya yaitu I W. Widiani, Ni P. Gita Parera, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana tidak menggunakan *flashcard* sebagai bantuan dalam menggunakan media permainan ular tangga serta materinya yaitu “macam-macam gaya”. Sedangkan peneliti menggunakan *flashcard* sebagai bantuan dalam menggunakan media permainan ular tangga dan materinya yaitu “metamorfosis hewan” serta teknik analisis data yang berbeda..

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tiarawati dan Sukardi pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV”<sup>19</sup> Penelitian ini di latar belakang oleh keterampilan menulis siswa rendah dan tidak adanya media pembelajaran yang bersifat praktik langsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi menulis

---

<sup>19</sup> Tiarawati Tiara, “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV,” *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (2020): 47–53, <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>.

deskripsi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mangkang Kulon 02 dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, ujit, dan n-gain.

Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga berbantuan *flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan persentase ahli media dan ahli materi berturut-turut sebesar 94% dan 97%, dengan kategori sangat layak. Pada ujicoba pemakaian produk, hasil perhitungan uji t memperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,23 > 2,011$ . Sedangkan hasil perhitungan uji n-gain memperoleh nilai gain sebesar 0,562, dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media ular tangga berbantuan *flashcard* layak dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan Tiarawati dan Sukardi terdapat persamaan dan perbedaan dengan judul yang diangkat oleh peneliti kali ini. Persamaanya yaitu keduanya menggunakan media yang sama serta model penelitian yang sama yaitu ADDIE. Perbedaannya yaitu Tiarawati dan Sukardi menggunakan materi keterampilan menulis deskripsi sedangkan peneliti menggunakan materi metamorfosis hewan.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Penelitian Pengembangan**

#### **a. Pengertian penelitian pengembangan**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah penelitian



yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.<sup>20</sup> Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat berupa model, media, metode, atau perangkat pembelajaran lainnya.

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media ular tangga berbantuan *flashcard*. Penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk.<sup>21</sup> Penelitian Pengembangan (R&D) tidak harus sampai pada tahap pengujian efektivitas produk, tetapi bisa berhenti pada tahap uji coba terbatas untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan produk.<sup>22</sup> Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan serta menyempurnakan suatu produk dengan mempertimbangkan kebutuhan dan tujuan dari penelitiannya.

#### b. Model penelitian pengembangan

Model pengembangan ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. ADDIE telah banyak diaplikasikan dalam lingkungan belajar yang sudah dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat inovatif, otentik dan inspiratif. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE menjadi sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif.<sup>23</sup> Dalam

---

<sup>20</sup> Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Al Fabela, 2009). h.297

<sup>21</sup>Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 407

<sup>22</sup>Sri Kantun, Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan, diakses dari <http://library.unej.ac.id/client/search/asset/468> pada 4 Agustus 2017, h.76

<sup>23</sup> Susilo, "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal Eduscience* (2021) 30-38.

penelitian pengembangan, terdapat berbagai model yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan jenis produk yang akan dikembangkan.

Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama yang meliputi:

- 1) *Analysis* (Analisis) – Mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan karakteristik pengguna.
- 2) *Design* (Desain) – Merancang produk yang akan dikembangkan.
- 3) *Development* (Pengembangan) – Membuat prototipe produk dan melakukan uji coba awal.
- 4) *Implementation* (Implementasi) – Menerapkan produk pada skala yang lebih luas.
- 5) *Evaluation* (Evaluasi) – Melakukan penilaian terhadap keefektifan produk dan melakukan revisi jika diperlukan.<sup>24</sup>

Setiap model penelitian pengembangan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pemilihan model bergantung pada jenis produk yang dikembangkan, tujuan penelitian, serta sumber daya yang tersedia. Adapun model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Alasan menggunakan model ADDIE karena Struktur yang sistematis, ADDIE memiliki tahapan yang jelas, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sehingga cocok untuk merancang media pembelajaran yang efektif. Model ini memungkinkan revisi di setiap tahap, sehingga media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Tahapan analisis dalam model ADDIE memastikan

---

<sup>24</sup> Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, vol. 53, 2009. h. 22-56

bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bahan pembelajaran. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>25</sup> Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat belajar yang mempengaruhi situasi, keadaan dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat dan direncanakan oleh guru. Pemanfaatan media ajar yang tepat pada siswa di setiap matapelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar.<sup>26</sup>

Berdasarkan pendapat diatas media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Media tidak hanya sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Pendapat

---

<sup>25</sup> Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56,

<sup>26</sup> Nurul Mujtahidah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo," *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 SE-Daftar Artikel (2023): 53–61,

Gagne dan Briggs saling melengkapi, di mana media dapat berupa komponen lingkungan maupun alat fisik yang membantu pembelajaran.

Selain itu, pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, mendorong berpikir kritis, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

#### b. Media ular tangga

Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Media ular tangga. Merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.<sup>27</sup>

Penggunaan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan dan menumbuhkan motivasi siswa. Media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sekolah dasar juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dengan adanya penerapan media permainan ular tangga dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar menjadi salah satu cara

---

<sup>27</sup> Ahmad Ridfah et al., "Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi* Volume 1, Nomor 01, November 2022, pp. 22-29

meningkatkan kualitas pendidikan yang terlihat adanya rasa senang, ingin tahu, dan berani dalam proses belajar. Siswa juga merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa semakin mempunyai pemahaman mendalam terkait materi pembelajaran.

#### 1) Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Pengembangan media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional permainan ular tangga dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Bertujuan untuk mencapai pembelajaran sebagai pedoman informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga adalah siswa dapat belajar sambil bermain, dapat melatih kognitif anak, melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok, dapat meningkatkan antusiasme siswa, mempermudah siswa dalam belajar karena didukung menggunakan gambar-gambar yang ada, serta Tidak membutuhkan biaya tinggi untuk menciptakan media permainan ular tangga.

Kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, adanya interaksi antara siswa sehingga adanya kerjasama kelompok, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil yang diperoleh memuaskan.

Selain kelebihan, media permainan ular tangga juga mempunyai kendala atau kekurangan. Kendala tersebut antara lain Guru membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa, siswa yang kurang menguasai materi akan mengalami kesulitan saat bermain, suasana saat bermain akan menjadi ricuh, serta

diperlukan persiapan yang matang untuk disesuaikan dengan materi dan kegiatan pembelajaran.<sup>28</sup>

## 2) Langkah langkah Penggunaan Media Ular Tangga

Dalam permainan ular tangga ini, terdapat beberapa aturan yang harus diikuti. Jika pemain berhenti di kotak yang terdapat ular, maka pemain tersebut harus turun mengikuti jalur ular hingga ke kotak yang ditentukan. Sebaliknya, jika pemain berhenti di kotak yang memiliki tangga, pemain dapat naik ke kotak berikutnya sesuai dengan jalur tangga yang ada. Selain itu, apabila pemain berhenti di kotak dengan *flashcard* yang berisi pernyataan tentang materi metamorfosis hewan maka pemain harus memahami dan mengingat isi dari *flashcard* tersebut. Sebaliknya jika pemain berhenti di kotak yang berisi pertanyaan maka siswa wajib menjawab pertanyaan tersebut

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media ular tangga adalah alat pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dengan materi pembelajaran, sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Kelebihan dari media ini termasuk kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung, dan mendorong kerja sama antar siswa. Namun, kelemahannya meliputi potensi gangguan dari elemen permainan yang dapat mengalihkan fokus dari materi inti dan kebutuhan untuk persiapan yang baik agar permainan berjalan efektif.

---

<sup>28</sup>Niken Ayu Aulia et al, “Analisis Minat Belajar PKn Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Sekolah Dasar” *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals dalam Kajian Disiplin Ilmu* vol 2 (2023); 286–294.

Langkah penggunaannya yaitu merancang papan ular tangga dengan konten yang relevan, menjelaskan aturan permainan kepada siswa, memfasilitasi permainan dengan pengawasan yang tepat, dan melakukan refleksi setelah permainan untuk menegaskan pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, media ular tangga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar.

### c. *Flashcard*

#### 1) Pengertian media *flashcard*

Media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep tersebut, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.<sup>29</sup>

Kartu angka atau *flashcard* juga merupakan suatu media pengajaran yang disajikan secara diagramatik dengan menggunakan visual untuk mendapatkan informasi. Media *flashcard* merupakan media berbentuk kartu yang berisi gambar yang disertai kata tulisannya. Media *flashcard* adalah kartu kecil berisikan gambar, teks, atau kata yang mengingatkan ataupun mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Gambar yang ada dalam *flashcard*

---

<sup>29</sup> Hasan et al, "Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* E-ISSN: 2746-7767 Volume 5, Nomor 2, Juni 2024, Hal (191-196)

akan membuat siswa lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam pembelajaran yang dimana diharapkan mampu untuk mempermudah para siswa dalam membaca dan memahami isi bacaan.

## 2) Kelebihan dan kekurangan *flashcard*

Kelebihan dari media *flashcard* ini sendiri diantaranya, praktis, mudah dibawa kemanapun, mudah diingat, dan menyenangkan apabila digunakan secara tepat.<sup>30</sup> Keunggulan lain biasanya bersifat menyenangkan dikarenakan media tersebut dipadupadankan dengan aneka permainan contohnya lomba mencari suatu benda atau nama tertentu dari *flashcard* yang kemudian oleh pihak pendidik melakukan pengajaran dengan begitu para siswanya disuruh untuk berlomba mencari kartu yang dimaksud sesuai dengan instruksi.

*Flashcard* juga mempunyai sejumlah kekurangan contohnya gambar terkesan menitikberatkan pada perspektif indra penglihatan semata, lalu tidak jarang gambar benda yang tersaji sifatnya terlalu kompleks yang mana hal ini bisa dinilai tidak terlalu efektif dalam melangsungkan pengaturan pembelajaran di dalamnya sekaligus ukuran juga cenderung terbatas untuk kelompok yang sifatnya pasif atau besar.<sup>31</sup>

*Flashcard* adalah alat pembelajaran yang terdiri dari kartu dengan informasi di satu sisi dan pertanyaan atau definisi di sisi lainnya. Kelebihan *flashcard* meliputi kemampuan untuk meningkatkan daya ingat melalui

---

<sup>30</sup> Agus Budi Prasetyo et al, “Analisis Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah” *Jurnal Ilmu Pendidikan and Psikologi* Vol,4, no. 2 (2024): 118–127.

<sup>31</sup> Dhea Ayu Alifvia et al, “Penerapan Model Pembelajaran PBL ( Problem Based Learning ) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris, Kelas Vi, and S D Kusuma Bhakti” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, Vol. 10, No. 1, (2024): 182–195.



pengulangan, kemudahan dalam penggunaan, dan fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai konteks belajar. Namun, ada juga kelemahan, seperti ketergantungan pada memori jangka pendek dan potensi kebosanan jika tidak divariasikan.

### 3) Langkah-langkah Penggunaan *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan media visual dua dimensi berupa kartu yang berisi gambar maupun tulisan sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan *flashcard* didesain sebaik dan semenarik mungkin supaya dapat membangkitkan semangat siswa. *Flashcard* terdiri dari dua sisi depan dan belakang. Bagian depan berisi gambar dan bagian belakang berisi tulisan. Pada penelitian pengembangan ini, *flashcard* sebagai media pelengkap yang dapat memperkaya dan meningkatkan pemahaman siswa. Adapun beberapa kelebihan *flashcard* yaitu mudah dibawa karena ukurannya pas, praktis, siswa mudah mengingat karena perpaduan antara gambar dan tulisan, menyenangkan karena pengimplementasiannya sambil bermain.

Penggunaan *flashcard* sebagai bantuan media dalam permainan ular tangga pada materi metamorfosis hewan dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut. Siapkan *flashcard* yang memuat gambar dan informasi tentang tahapan metamorfosis hewan secara menarik dan metamorfosis. Pastikan setiap *flashcard* memiliki informasi yang relevan sesuai dengan materi pembelajaran. Integrasikan *flashcard* ke dalam permainan ular tangga. Misalnya, setiap kali pemain berhenti di kotak tertentu, mereka harus mengambil satu *flashcard* dan menjawab pertanyaan atau memberikan penjelasan terkait isi *flashcard* tersebut sebelum

melanjutkan permainan. Atur peran guru sebagai fasilitator untuk memberikan bimbingan dan klarifikasi jika diperlukan, memastikan pemahaman siswa terhadap materi. Gunakan penilaian sederhana, seperti pemberian poin tambahan untuk jawaban benar, guna meningkatkan motivasi siswa. Terakhir, lakukan refleksi di akhir permainan untuk meninjau kembali konsep-konsep utama yang telah dipelajari siswa melalui media *flashcard* dan permainan ular tangga. Langkah ini membantu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, sekaligus efektif.

### 3. Metamorfosis hewan

#### a. Pengertian metamorfosis hewan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan daya pikir peserta didik secara kritis, kreatif, logis dan mampu menemukan konsep-konsep ilmiah serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>32</sup> IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta ini yang terkait dengan fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip sebagai suatu proses penemuan dan pengamatan.

Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh secara bertahap yang dimulai dari larva sampai dewasa. Metamorfosis terjadi pada jenis hewan serangga dan amfibi. Berdasarkan prosesnya metamorfosis dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Metamorfosis sempurna

---

<sup>32</sup> Melisa Elen Salsa Bila, Nanang Khoirul Umam, and Nataria Wahyuning Subayani, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Audio Dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas Iv Sd," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 3, no. 2 (2022): 359–67, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.777>. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. Vol. . 3 (2): 359-367.

ditandai dengan adanya fase yang disebut pupa (kepompong) atau perubahan yang berbeda dari sejak lahir sampai dewasa. Sedangkan metamorfosis tidak sempurna perubahan bentuk hewan baru menetas tidak jauh berbeda dengan hewan yang sudah dewasa.<sup>33</sup>

#### b. Macam-macam jenis metamorfosis hewan

Metamorfosis atau daur hidup adalah perputaran waktu bagi makhluk hidup, yang terdiri dari tahap-tahap atau proses. Contoh hewan yang bermetamorfosis yaitu katak, kecoak, kupu-kupu, belalang, jangkrik, lalat, dan nyamuk. Metamorfosis ada dua macam, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna bentuk tubuh yang berbeda pada setiap fase, di mana setiap hewan akan melalui 4 tahapan pertumbuhan dan perubahan, yakni telur, larva, pupa dan dewasa. Contohnya kupu-kupu, nyamuk dan katak.

Metamorfosis tidak sempurna melalui tahap telur yang menetas menjadi nimfa, kemudian tumbuh dewasa dan berkembang menjadi imago dewasa. Hal ini ditandai dengan adanya bentuk tubuh yang sama tapi berbeda pada salah satu fase metamorfosis. Contoh dari hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, yaitu belalang, jangkrik, dan kecoak.<sup>34</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat kita simpulkan Metamorfosis hewan merupakan proses perubahan bentuk dan fungsi yang terjadi pada hewan dari fase embrio hingga dewasa. Proses ini terbagi menjadi dua jenis utama: metamorfosis

---

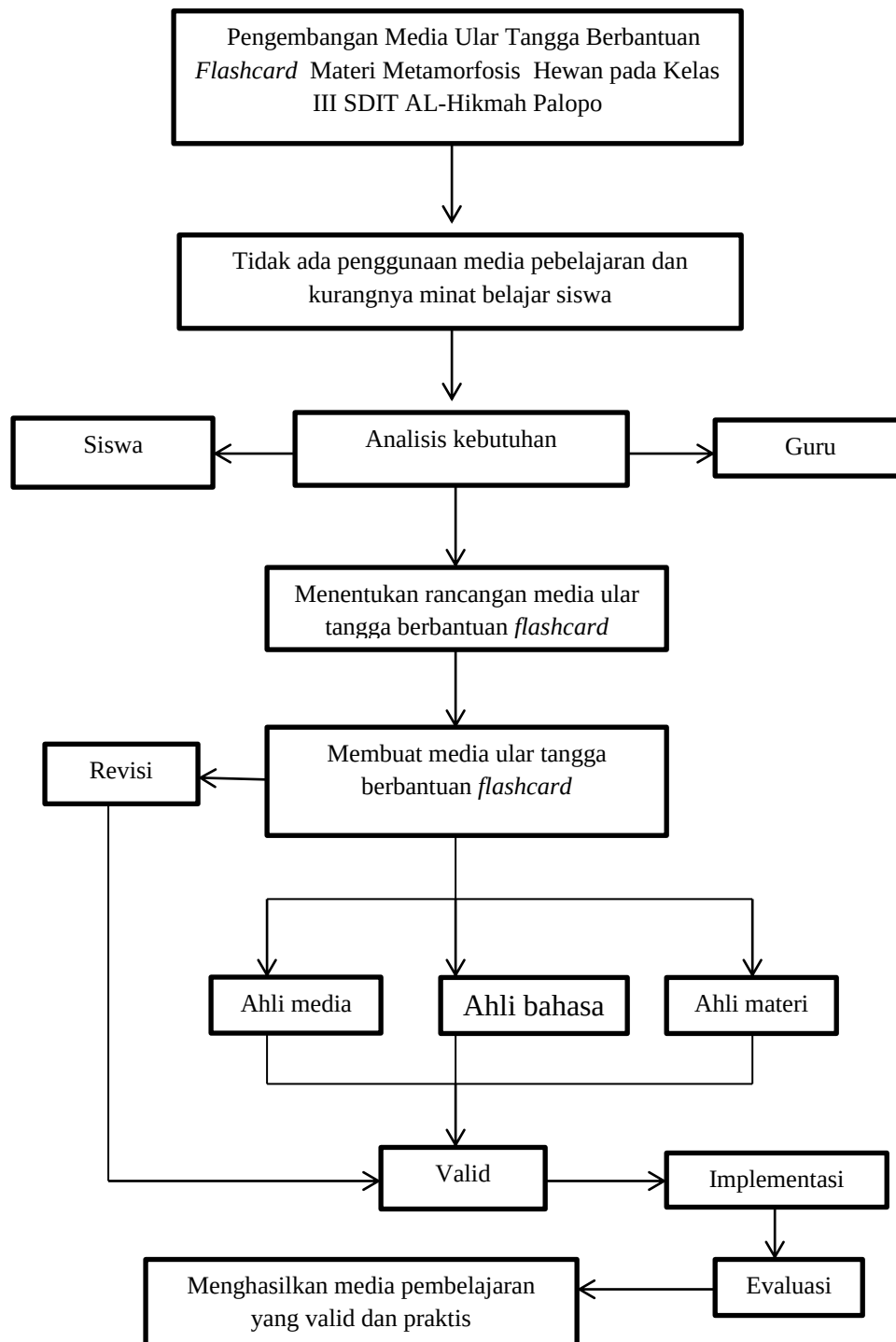
<sup>33</sup> S Sulistiyowati, A Setyawan, and T Citrawati, "Identifikasi Hasil Belajar IPA Pada Materi Metamorfosis Kelas IV SDN Buluh 2," *Prosiding Nasional Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 718–23, <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1117>.

<sup>34</sup> Kevin Kindangen, Debby Paseru, and Michael Sumampouw, "Pembuatan Aplikasi Ar Metamorfosis Tidak Sempurna" *Jurnal Realteach* Vol 16, no. 1907–0837 (2020): 25–31,

lengkap, yang melibatkan tahap telur, larva, pupa, dan dewasa (contoh: kupu-kupu), serta metamorfosis tidak lengkap, yang hanya melalui tahap telur, nimfa, dan dewasa (contoh: belalang). Memahami metamorfosis penting bagi siswa, karena membantu mereka mengenali keberagaman bentuk kehidupan dan proses biologi yang mendasarinya. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti ular tangga berbantuan flashcard, dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terdapat permasalahan yang di hadapi oleh siswa kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo dalam pelajaran IPAS materi metamorfosis hewan. Permasalahan tersebut ialah kesulitan siswa dalam memahami pelajaran karena pembelajaran yang hanya berfokus pada guru dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo. Media akan divalidasi oleh validator ahli meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Media yang telah divalidasi dan belum sesuai standar yang ditentukan, maka peneliti wajib untuk merevisi media tersebut sampai disetujui oleh validator ahli. Setelah disetujui media akan di uji coba kepada siswa kelas 3 SDIT AL-Hikmah Palopo untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media tersebut.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and development*), penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan sehingga menghasilkan suatu produk baru yang lebih inovatif.<sup>35</sup> Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya ialah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan dengan lima langkah/fase pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development or production, Implementation or Delivery dan Evaluations* ).

Konsep model ADDIE menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran yaitu konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain intruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.<sup>36</sup> Adapun produk yang akan dikembangkan yaitu media permainan ular tangga berbantuan *flashcard*.

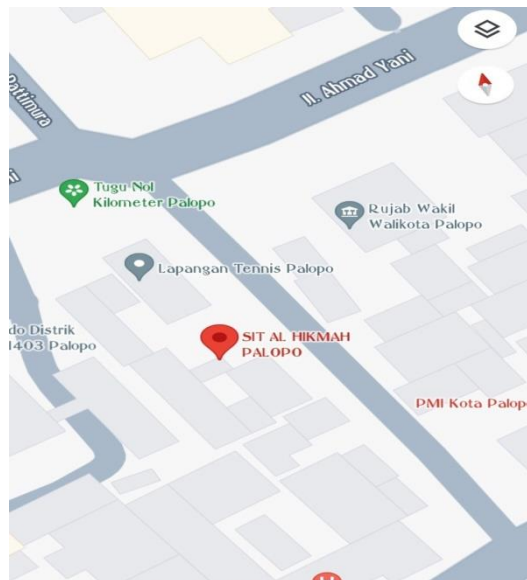
---

<sup>35</sup> Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, vol. 53, 2009. h 17

<sup>36</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38,

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT AL-Hikmah Palopo di Jl. Pattimura No.02, Amasangan, Kec.Wara Utara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Alasan peneliti meneliti di sekolah tersebut karena sekolah tersebut belum pernah menggunakan media ular tangga berbantuan *flashcard* untuk menunjang proses pembelajaran serta untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi metamorfosis hewan. Adapun waktu penelitian ini adalah 2 Desember 2024 - 25 Februari 2025.



<https://maps.app.goo.gl/B8GZRcPhZ1TgPrqY9>

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo yang berjumlah 11 orang. Adapun objek penelitian ini adalah media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan.

#### D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan model penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut

##### 1. *Analysis*

Pada bagian pertama kita mengikuti model ADDIE yaitu Penentuan kebutuhan berfokus pada penentuan keadaan saat ini dan keadaan yang diinginkan dan jenis masalah yang timbul dari kebutuhan. Tahapan analisis merupakan langkah awal yang melibatkan uji validasi menggunakan angket untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru.<sup>37</sup> Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti sebagai langkah awal sebelum mengembangkan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard*. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi metamorfosis hewan.

##### 2. *Design*

Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Adapun rancangan media tersebut meliputi : Papan permainan ular tangga terbuat dari spanduk yang di dalamnya terdapat 30 kotak, setiap kotak terdapat *flashcard* yang berisi gambar atau pertanyaan, dadu terbuat dari karton/tripleks.

---

<sup>37</sup> Syahra, N. ., Munawir, A. ., & K, N. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 182–191. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.766>



### 3. *Development*

Tahapan *develop* (pengembangan) yaitu mengembangkan sebuah produk yang sesuai dengan rancangan peta pengintegrasian hingga menghasilkan produk yang valid oleh validator pakar.<sup>38</sup> Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Media divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli yang memang berkompeten dalam menilai media pembelajaran sebagai acuan dalam revisi dan penyempurnaan produk.

### 4. *Implementation*

Tahap ini ialah tahap dimana media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan divalidasi maka diuji cobakan ke lapangan.<sup>39</sup> Pada tahap implementasi, peneliti menguji kelayakan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* dalam pembelajaran IPAS materi Metamorfosis Hewan. Pengujian kelayakan media dilakukan melalui uji coba produk kepada kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo.

### 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi submatif. Evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan di akhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi submatif dilakukan diakhir pengembangan setelah tahap uji kevalidan

---

<sup>38</sup> Nur Hamida Hawir Rampean and Hisbullah Hisbullah, "Pengembangan Materi Ajar Keragaman Suku Bangsa Di Sulawesi Selatan Pada Siswa Kelas IV SD," *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4, no. 1 (2021): 75–90, <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1838>.

<sup>39</sup> Mira Mira, K Nurdin, and Muhammad Yamin, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak Di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 1 (2024): 25–38.

dan uji kepraktisan.<sup>40</sup> Evaluasi dilakukan tidak hanya menilai kualitas media pada saat implementasi tetapi juga ketika belum diimplementasikan. Pada tahap evaluasi, peneliti mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard*.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan merangkum semua data. Adapun penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut.

#### **a. Observasi**

Observasi digunakan untuk mendapatkan data awal dari permasalahan yang akan diteliti. Adapun jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi terbuka, dimana jenis observasi tersebut memungkinkan penulis mencatat apa saja yang dilihat di lapangan.<sup>41</sup>

#### **b. Wawancara**

Wawancara digunakan untuk mendapatkan data pada tahap analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard*.

---

<sup>40</sup> Dirgahayu Torasila, B Baderiah, and Aisyah Raswi Saputri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarunding," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 311, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/306%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/306/297>.

<sup>41</sup> Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* Vol. 8, no. 1 (2017): 21–46

### c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan peneliti sebagai teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian ini kemudian ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung serta menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian dengan mendokumentasikan setiap proses dan tahapan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran ini.

- 1) Dokumentasi berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan( *life histories*), biografi, peraturan dan kebijakan.
- 2) Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain<sup>42</sup>

### d. Angket

Angket digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard*.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar angket dan wawancara analisis kebutuhan, lembar validasi media oleh ahli media, lembar validasi media oleh ahli materi, lembar validasi media oleh ahli bahasa, lembar angket praktikalitas guru dan siswa. Tujuan dari instrumen-instrumen tersebut adalah untuk mengelola dan menjelaskan informasi dari para responden.

---

<sup>42</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kobinasi(Mixed Methods )* (bandung: alfabeta, 2013). h 36

#### a. Instrumen Analisis Kebutuhan

Instrumen ini terdiri dari lembar wawancara guru dan lembar angket analisis kebutuhan siswa. Hasil dari instrumen tersebut akan digunakan untuk mendesain media ular tangga berbantuan *flashcard*.

#### b. Lembar Validasi

Lembar validasi diberikan kepada validator untuk memvalidasi media ular tangga berbantuan *flashcard* yang telah dikembangkan, terdiri dari validator media, validator materi, dan validator bahasa. Validator akan memberikan penilaian, kritik dan saran terhadap produk media yang akan peneliti gunakan sebagai revisi untuk penyempurnaan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

#### c. Lembar Angket Kepraktisan

Lembar angket kepraktisan digunakan untuk mendapatkan data hasil kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan. Berikut merupakan kisi-kisi angket kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan untuk siswa dan guru. Menurut Nieveen, suatu media pembelajaran dikatakan praktis jika<sup>43</sup>:

1. Kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) → Media dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dan guru.
2. Efisiensi waktu (*Time Efficiency*) → Media tidak memerlukan waktu yang lama dalam persiapan dan pelaksanaan.

---

<sup>43</sup> Nieveen, N. *Prototyping to Reach Product Quality*. In J. Van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (*Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer 1999). h. 125-135

3. Keselarasan dengan pembelajaran (*Instructional Alignment*) → Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum.
4. Daya tarik bagi pengguna (*User Engagement*) → Media menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa**

| No | Indikator                                    | Pernyataan                                         | No.<br>Pernyataan |
|----|----------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------|
| 1  | Kemudahan Penggunaan                         | Media mudah digunakan dan dipahami                 | 1, 2              |
| 2  | Keterlibatan dan Motivasi Siswa              | Media menarik dan meningkatkan partisipasi siswa   | 3, 8              |
| 3  | Keefektifan dalam Pembelajaran               | Media membantu memahami materi metamorfosis        | 4, 6              |
| 4  | Kualitas Media (Desain dan Isi)              | Kejelasan gambar dan tulisan pada <i>flashcard</i> | 5                 |
| 5  | Keselarasan dengan Waktu Pembelajaran        | Waktu penggunaan media sesuai                      | 7                 |
| 6  | Daya Tarik dan Keinginan Menggunakan Kembali | Siswa ingin menggunakan kembali media ini          | 9                 |

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru**

| No | Indikator                             | Pernyataan                                                              | No.<br>Pernyataan |
|----|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1  | Kemudahan Penggunaan                  | Media mudah digunakan dan diterapkan dalam berbagai metode pembelajaran | 1, 2, 8           |
| 2  | Daya Tarik dan Motivasi Siswa         | Media menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar         | 3                 |
| 3  | Keefektifan dalam Pembelajaran        | Media membantu siswa memahami metamorfosis dan meningkatkan interaksi   | 4, 6              |
| 4  | Kualitas Media (Desain dan Isi)       | Kejelasan gambar dan tulisan pada <i>flashcard</i>                      | 5                 |
| 5  | Keselarasan dengan Waktu Pembelajaran | Waktu penggunaan media sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran         | 7                 |

|   |                                   |                                          |   |
|---|-----------------------------------|------------------------------------------|---|
| 6 | Keberlanjutan menggunakan kembali | Guru ingin menggunakan kembali media ini | 9 |
|---|-----------------------------------|------------------------------------------|---|

---

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang dipahami untuk menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering disingkat dengan *Mix-Method* yang merupakan salah satu metode yang memadupadankan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

*Mix-method* dapat membantu menemukan hasil penelitian yang lebih baik hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mix-method* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan tipe *exploratory* pada jenis *mixed method sequential exploratory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.<sup>44</sup>

Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini.

### 1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan upaya mencari dan mengolah berbagai data baik yang bersumber dari hasil wawancara, pengamatan lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka angka. Data

---

<sup>44</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi(Mixed Methods )* (bandung: alfabeta, 2013)h. 409-413

kualitatif adalah data yang diperoleh dari data validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang berupa saran yang terdapat pada angket validasi.

## 2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, sebagai validator melalui angket validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.<sup>45</sup>

Adapun rumus data kuantitatif yang digunakan sebagai berikut

Rumus data kuantitatif per item:

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

X : Skor yang diberikan responden pada suatu item

Xi : Skor tertinggi (ideal) pada satu item

Rumus keseluruhan item:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

P : Persentase

$\sum X$  : Jumlah skor keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$  : Jumlah Skor tertinggi

---

<sup>45</sup>Sylvi Nimas Aghytia and Dumiyati Dumiyati, "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu," *Oportunitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan Dan Koperasi* 1, no. 02 (2020): 34–38.

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari lima kategori seperti tidak valid, kurang valid, cukup, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara besar besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun jika produk masuk dalam kategori 41%-60% dan 61% -80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 3.3 Kriteria Hasil Validasi<sup>46</sup>**

| <b>Nilai</b> | <b>Kriteria</b> |
|--------------|-----------------|
| 81% - 100%   | Sangat Valid    |
| 61% – 80%    | Valid           |
| 41% - 60%    | Cukup           |
| 21% - 40%    | Kurang Valid    |
| 0%- 20%      | Tidak Valid     |

Adapun pada tahap kepraktisan terdapat lima kategori seperti tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%- 40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61%-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk

<sup>46</sup> Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 88.



digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 3.4 Kriteria Hasil Kepraktisan<sup>47</sup>**

| <b>Nilai</b> | <b>Kriteria</b> |
|--------------|-----------------|
| 81% - 100%   | Sangat Praktis  |
| 61% – 80%    | Praktis         |
| 41% - 60%    | Cukup           |
| 21% - 40%    | Kurang Praktis  |
| 0%- 20%      | Tidak Praktis   |

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi media pembelajaran pada materi metamorfosis hewan. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media pembelajaran interaktif pada materi metamorfosis hewan sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan persentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian di tempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

<sup>47</sup> Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula (Bandung: Alfabeta, 2013)

Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Media ular tangga berbantuan *flashcard* ini dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Setelah melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun tahap dari penelitian ini sesuai dengan model ADDIE, yaitu:

1. *Analyze* (Analisis kebutuhan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan)

Analisis kebutuhan menggunakan instrumen berupa angket siswa (peserta didik), wawancara guru (guru mata pelajaran IPAS kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo). Berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa terdapat 4 aspek dijadikan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran.

**Tabel 4.1. Analisis Kebutuhan**

| No. | Analisis                             | Hal yang akan dianalisis                                                                                                                                                                                                | Instrumen                                                                                  |
|-----|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Analisis kesenjangan kinerja         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis pemahaman siswa terhadap materi metamorfosis hewan</li> <li>- Menganalisis masalah dasar dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Angket siswa</li> <li>- Wawancara guru</li> </ul> |
| 2.  | Analisis sumber daya yang dibutuhkan | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis sumber daya pendukung media</li> </ul>                                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Angket siswa</li> <li>- Wawancara</li> </ul>      |

|                                  | pembelajaran yang dikembangkan peneliti.                                         | guru                               |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| 3. Analisis pengguna             | - Menganalisis karakteristik siswa                                               | - Angket siswa<br>- Wawancara guru |
| 4. Analisis tujuan instruksional | - Menganalisis tujuan pengembangan media ular tangga berbantuan <i>flashcard</i> | - Angket siswa<br>- Wawancara guru |

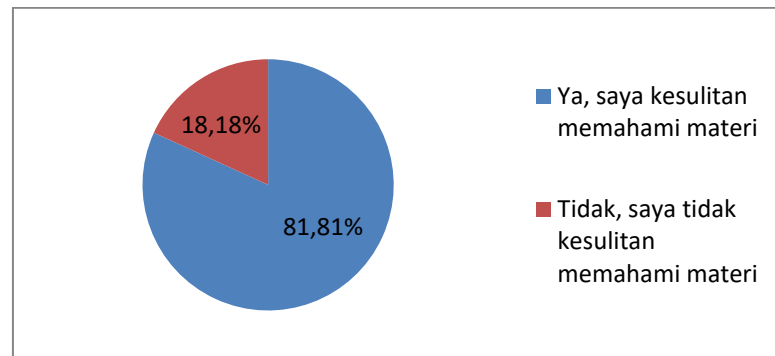
---

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat diketahui bahwa ada 4 aspek analisis kebutuhan, dimana setiap aspek terdapat hal-hal yang akan dianalisis serta penggunaan instrumen untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media. Pada tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan uji validasi angket analisis kebutuhan dan wawancara guru yang melibatkan dosen validator. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari angket analisis kebutuhan dan wawancara guru terhadap pengembangan media sebelum digunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada guru dan siswa.

#### a. Analisis kesenjangan kinerja

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III yaitu Ibu Ratna S.Pd., menyatakan bahwa siswa kesulitan memahami materi karena tidak menemukan kejadian nyata dalam kehidupan nyata hewan yang dijadikan contoh dalam pembelajaran, diperoleh fakta bahwa dalam pembelajaran guru tidak hanya menggunakan buku saja melainkan menggunakan *worksheet*. Tetapi meskipun demikian terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan memahami materi metamorfosis hewan. Hal tersebut juga sesuai pada angket analisis kebutuhan siswa, dimana terdapat siswa yang merasa kesulitan

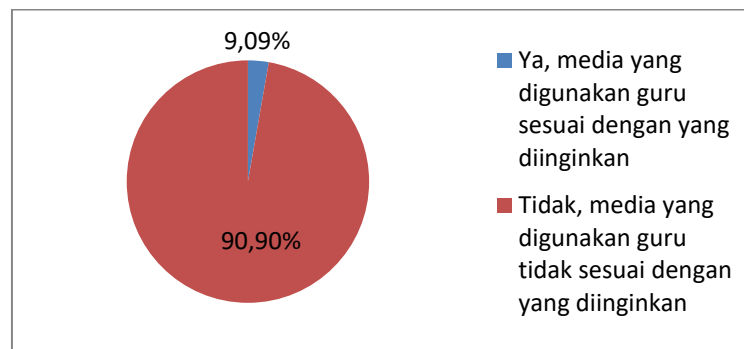
memahami konsep metamorfosis. Data tersebut dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



**Gambar 4.1 Kesulitan Memahami Materi Metamorfosis Hewan**

Berdasarkan gambar 4.1, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 81,81% siswa atau sebanyak 9 orang siswa menyatakan bahwa masih kesulitan memahami materi metamorfosis hewan, dan terdapat 18,18% siswa atau sebanyak 2 orang siswa menyatakan bahwa tidak merasa kesulitan memahami materi metamorfosis hewan.

Setelah itu, Ibu Ratnasari juga menjelaskan bahwa dalam pembelajaran materi metamorfosis hewan tidak hanya menggunakan buku paket tetapi menggunakan *worksheet*. Hal tersebut menjadikan pembelajaran kurang menarik, sesuai dengan hasil angket analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan ketidaksesuaian media dengan yang diharapkan siswa. Data tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 4.2 Kesesuaian Media yang digunakan Guru dengan yang diinginkan Siswa**

Gambar 4.2 menunjukkan sebanyak 9,09% siswa atau 1 orang siswa setuju dengan media yang yang digunakan guru sesuai dengan yang diinginkan. Sedangkan sebanyak 90,90% siswa atau 10 orang siswa tidak setuju terhadap media yang digunakan guru sesuai dengan yang diinginkan. Dari data tersebut dibutuhkan adanya inovasi media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

**b. Analisis sumber daya yang dibutuhkan**

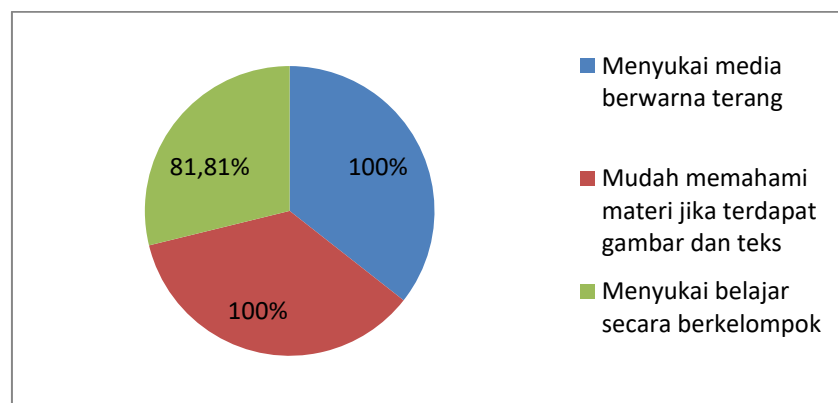
Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan. Sumber daya yang dibutuhkan yaitu ketersediaan ruang kelas yang disesuaikan dengan ukuran media ular tangga serta kelancaran membaca siswa. Hal tersebut dikarenakan media ular tangga yang akan dibuat akan berukuran lebih besar dari pada ular tangga pada umumnya, serta dengan menggunakan bantuan media *flashcard* diharapkan kefasihan siswa dalam membaca isi dari *flashcard* tersebut.

Menurut Ibu Ratnasari luas ruang kelas yang tersedia sudah memenuhi syarat terkait pengembangan media ular tangga yang berukuran 2x2m. Sedangkan

dari angket siswa menunjukkan tingkat kefasihan siswa membaca sudah sesuai, dimana sebanyak 11 orang siswa sudah fasih membaca.

### c. Analisis pengguna

Pada kegiatan ini yang akan dianalisis adalah karakteristik siswa agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam kegiatan analisis pengguna digunakan angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara guru. Berdasarkan hasil wawancara guru siswa menyukai media yang berwarna terang serta menyukai belajar secara berkelompok. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil angket analisis kebutuhan siswa yang menunjukkan data sebagai berikut.



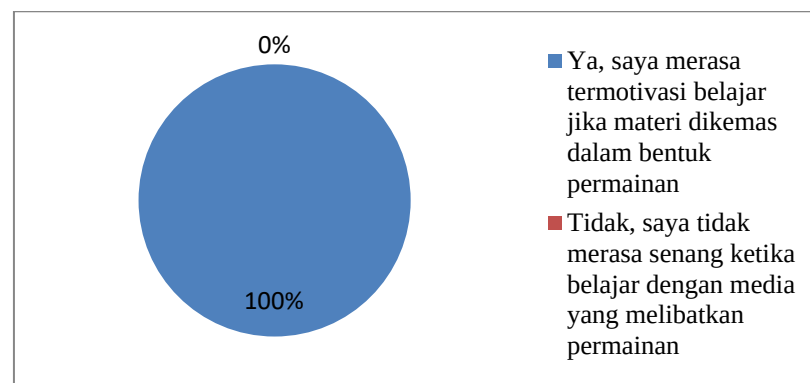
**Gambar 4.3 Karakteristik dan Kebutuhan terhadap Pengembangan Media**

Dari gambar 4.3 menunjukkan sebanyak 100% siswa atau 11 orang siswa menyukai media yang berwarna terang dan 0% siswa atau 0 siswa yang tidak menyukai media berwarna terang. Kemudian sebanyak 100% siswa atau 11 orang siswa mudah memahami materi jika terdapat gambar dan teks dan 0% siswa atau sebanyak 0 siswa yang tidak mudah memahami materi jika terdapat gambar dan teks. Selanjutnya sebanyak 81,81% siswa atau 9 orang siswa menyukai belajar

secara berkelompok dan 18,18% siswa atau sebanyak 2 orang siswa yang tidak menyukai belajar secara berkelompok. Data tersebut akan disesuaikan dengan pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan.

#### d. Analisis tujuan instruksional

Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis tujuan dari pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan, sehingga dari hal tersebut dapat diperoleh data tentang tujuan instruksional dari produk pengembangan. Berdasarkan pendapat Ibu Ratnasari terhadap media yang ingin dikembangkan menyatakan media seperti ini menarik dan mungkin akan dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan angket tingkat ketertarikan siswa terhadap media yang melibatkan permainan. Berikut adalah gambar data tingkat ketertarikan siswa terhadap media yang melibatkan permainan.



**Gambar 4.4 Tingkat Ketertarikan Siswa Terhadap Media yang Melibatkan Permainan**

Gambar 4.4 menunjukkan bahwa sebanyak 100% siswa atau sebanyak 11 orang siswa merasa termotivasi ketika belajar menggunakan media yang



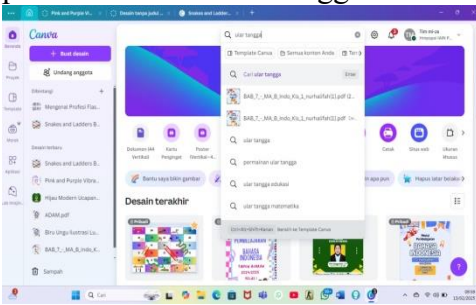
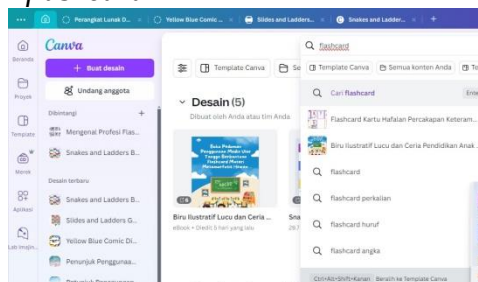
melibatkan permainan dalam proses pembelajaran, dan 0% siswa atau sebanyak 0 siswa yang tidak termotivasi ketika menggunakan media yang melibatkan permainan dalam proses pembelajaran.

## 2. Design (Desain)

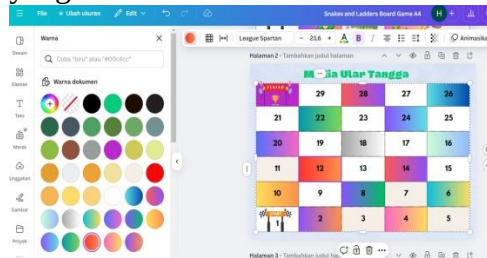
Media pembelajaran yang akan dikembangkan berpusat pada aplikasi canva yaitu aplikasi desain *online*. Media yang akan digunakan terdiri dari media ular tangga yang berisikan 30 kotak dan setiap kotaknya berisi media *flashcard* kecuali kotak *start* dan *finish*. Berikut merupakan desain media ular tangga dan *flashcard*.

### a. Pembuatan Media Pembelajaran

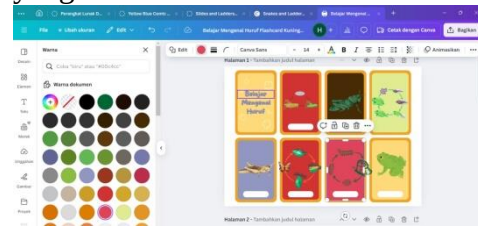
**Tabel 4.2 Langkah-langkah Pembuatan Media Ular Tangga dan Flashcard**

| Langkah-langkah pembuatan ular tangga                                                                                                                        | Langkah-langkah pembuatan flashcard                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Pada halaman awal canva dibagian pencarian ketik “ular tangga”</p>  | <p>1. Pada halaman awal canva dibagian pencarian ketik “flashcard”</p>  |
| <p>2. Setelah itu pilihlah <i>template</i> yang sesuai</p>                | <p>2. Setelah itu pilihlah <i>template</i> yang sesuai</p>              |

3. Ubahlah warna kotak pada *template* yang tersedia.



3. Ubahlah warna pada *template* yang tersedia



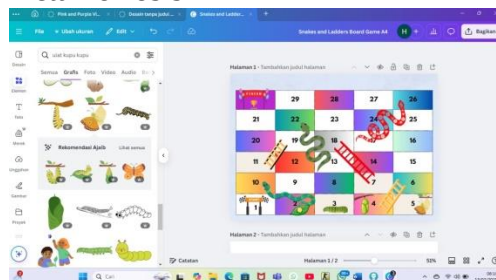
4. Tambahkan elemen-elemen seperti ular dan tangga.



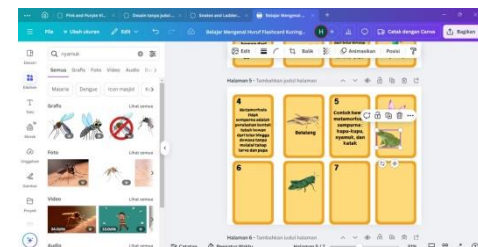
4. Tambahkan nomor pada setiap *flashcard*



5. Tambahkan elemen tentang materi metamorfosis



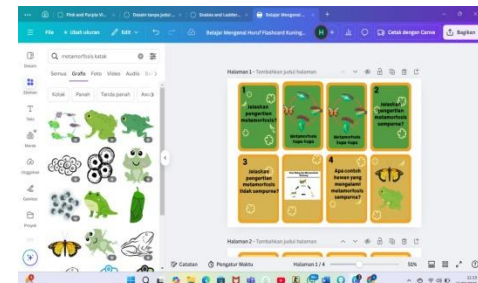
5. Kemudian menambahkan elemen-elemen tentang materi metamorfosis hewan



6. Desain ular tangga yang sudah selesai didesain.



6. Desain *flashcard* yang sudah selesai didesain.



### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas media pembelajaran ular tangga berbantuan *flashcard* untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan serta mendapatkan kritik dan saran dari validator.

Produk yang sebelumnya dirancang dibuat menjadi suatu produk yang utuh. Berikut merupakan hasil dari desain sebelumnya. Dimana ular tangga yang didesain akan dicetak spanduk berukuran 2x2m. Sedangkan *flashcard* yang didesain dicetak kemudian di *laminating* berukuran 8cm x 5cm.



**Gambar 4.5 Ular Tangga**



**Gambar 4.6 Dadu**



**Gambar 4.7 Flashcard**

Tahap selanjutnya adalah validasi produk pengembangan oleh validator ahli, yang terdiri dari validator media, materi, dan bahasa. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui validitas dari media yang dikembangkan. Adapun nama-nama yang menjadi validator ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.3 Nama-nama Validator Media Pembelajaran**

| Nama                           | Ahli        |
|--------------------------------|-------------|
| Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Ahli Media  |
| Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.    | Ahli Materi |
| Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.      | Ahli Bahasa |

Pada tahap ini kritik serta saran dari para validator dijadikan acuan sebagai perbaikan pada media yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil uji validitas media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan yang dilakukan oleh para validator.

**Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Media oleh Para Ahli**

| No. | Aspek Penilaian | Skor Perolehan | Skor Maksimum | Presentase | Kategori     |
|-----|-----------------|----------------|---------------|------------|--------------|
| 1.  | Ahli Media      | 34             | 40            | 85%        | Sangat Valid |
| 2.  | Ahli Materi     | 51             | 60            | 85%        | Sangat Valid |
| 3.  | Ahli Bahasa     | 22             | 24            | 91,67%     | Sangat Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.4 Tersebut dapat diketahui bahwa media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan dalam kategori sangat valid, dimana sebanyak 85% dari ahli media, 85% dari ahli materi dan 91,67% dari validasi bahasa. Dari hasil validasi tersebut terdapat kritik dan saran terkait media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan yang harus diperhatikan agar memiliki kualitas yang lebih baik.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Produk pengembangan yang telah dinyatakan valid, selanjutnya masuk dalam tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada siswa kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo yang berjumlah 11 orang siswa. Pada tahap ini, peran peneliti sangat penting untuk mengetahui cara menggunakan media yang sesuai dengan aturan penggunaan dan tujuan pembelajaran. Setelah diterapkannya media, maka akan diberikan angket praktikalitas kepada guru dan siswa agar mendapatkan hasil kepraktisan media yang selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi peneliti.

## a. Hasil Praktikalitas Media oleh Siswa

**Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Media oleh Siswa**

| No. | Aspek Penilaian                              | Skor Perolehan | Skor Maksimal | Presentase (%) | Kategori              |
|-----|----------------------------------------------|----------------|---------------|----------------|-----------------------|
| 1.  | Kemudahan Penggunaan                         | 81             | 88            | 92,04%         | Sangat Praktis        |
| 2.  | Keterlibatan dan Motivasi Siswa              | 84             | 88            | 95,45%         | Sangat Praktis        |
| 3.  | Keefektifan dalam Pembelajaran               | 82             | 88            | 93,18%         | Sangat Praktis        |
| 4.  | Kualitas Media (Desain dan Isi)              | 42             | 44            | 95,45%         | Sangat Praktis        |
| 5.  | Keselarasan dengan Waktu Pembelajaran        | 43             | 44            | 97,72%         | Sangat Praktis        |
| 6.  | Daya Tarik dan Keinginan Menggunakan Kembali | 44             | 44            | 100%           | Sangat Praktis        |
|     | <b>Jumlah</b>                                | <b>376</b>     | <b>396</b>    | <b>94,94%</b>  | <b>Sangat Praktis</b> |

## b. Hasil Praktikalitas Media oleh Guru Kelas III

**Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Guru**

| No. | Aspek Penilaian                       | Skor Perolehan | Skor Maksimal | Presentase (%) | Kategori       |
|-----|---------------------------------------|----------------|---------------|----------------|----------------|
| 1.  | Kemudahan Penggunaan                  | 9              | 12            | 75%            | Praktis        |
| 2.  | Daya Tarik dan Motivasi Siswa         | 3              | 4             | 75%            | Praktis        |
| 3.  | Keefektifan dalam Pembelajaran        | 7              | 8             | 87,5%          | Sangat Praktis |
| 4.  | Kualitas Media (Desain dan Isi)       | 3              | 4             | 75%            | Praktis        |
| 5.  | Keselarasan dengan Waktu Pembelajaran | 2              | 4             | 50%            | Cukup          |
| 6.  | Keberlanjutan menggunakan kembali     | 3              | 4             | 75%            | Praktis        |
|     | <b>Jumlah</b>                         | <b>27</b>      | <b>36</b>     | <b>75%</b>     | <b>Praktis</b> |

Berdasarkan hasil uji coba oleh siswa dan guru kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo pada tabel 4.6 dan 4.7, produk hasil pengembangan berupa media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan mendapat respon yang baik dari siswa sehingga mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 94,94% begitupun dengan guru yang memberikan nilai kepraktisan sebesar 75%. Tetapi mendapatkan komentar yang menyatakan “mengkondisikan agar semua peserta didik terlibat aktif dan tidak hanya sekedar menonton saja”.

#### 5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi submatif dilakukan diakhir pengembangan setelah tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Dalam penelitian kali ini, produk yang dikembangkan berupa media ular tangga berbantuan *flashcard* dan dinyatakan sangat valid oleh tim validator dan sangat praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh siswa kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo dan Guru kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo. Selain itu media ini juga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga media ular tangga berbantuan *flashcard* dapat digunakan dengan revisi kecil.

**Tabel 4.7 Kritik dan Saran dari Validator Ahli**

| <b>Validator Ahli</b>          | <b>Kritik dan Saran</b>                                                                                                                                                      |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahan <i>flashcard</i> diganti menjadi bahan yang lebih tebal dan kuat.</li> <li>2. Warna <i>background</i> disesuaikan</li> </ol> |



dengan objek agar lebih jelas.

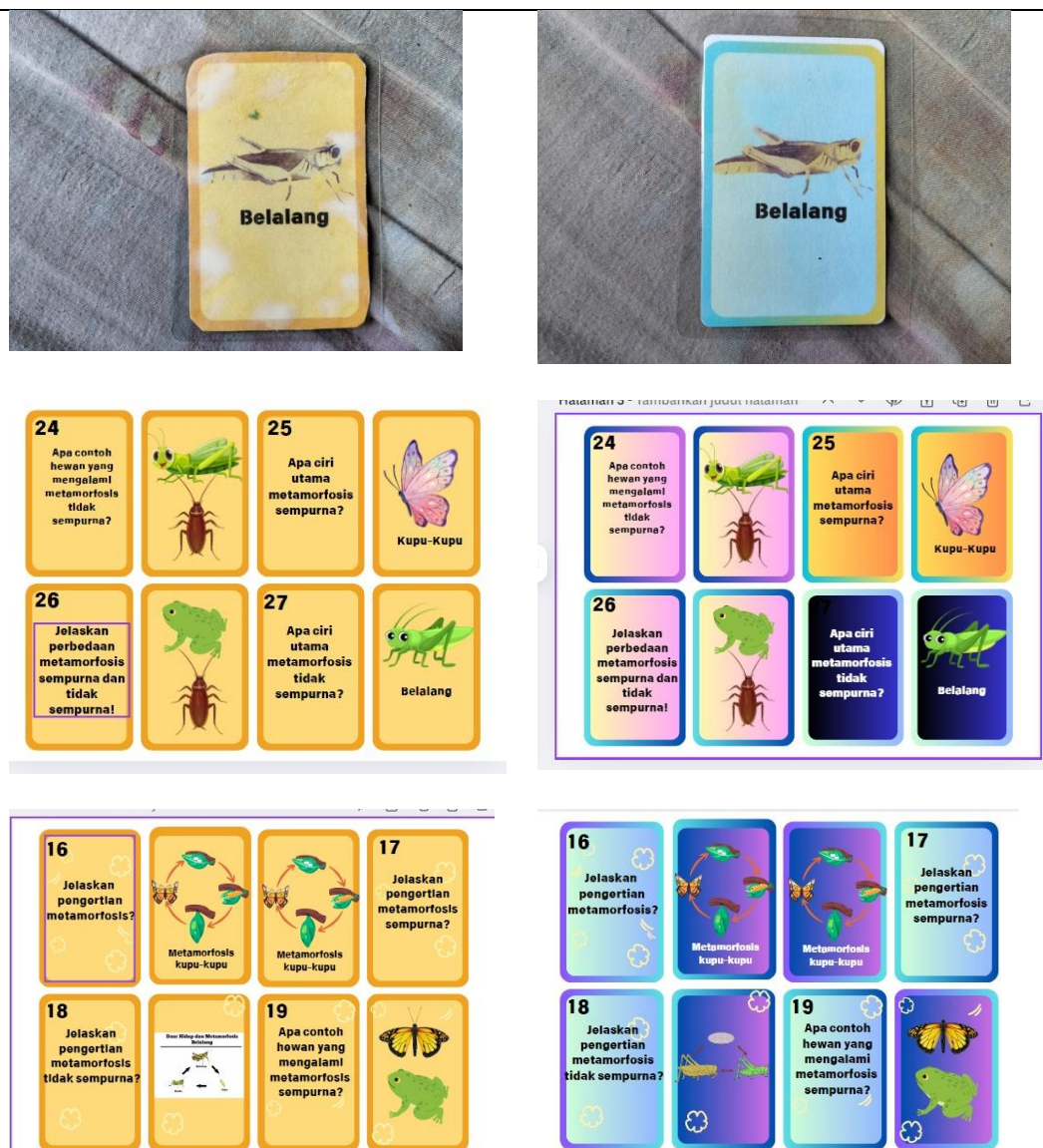
Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

1. Buatlah buku pedoman  
penggunaan media ini.

**Tabel 4.8 Hasil Revisi *Flashcard* Materi Metamorfosis Hewan**

*Flashcard* sebelum revisi

*Flashcard* setelah revisi





## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hewan. Media tersebut adalah media ular tangga berbantuan *flashcard* yang digunakan pada materi metamorfosis hewan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian ini adalah produk media serta hasil uji coba penelitian.

Tahap awal pada penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media, kemudian mendesain rancangan media, setelah itu pengembangan media dan menguji kevalidan media kepada validator ahli sebelum diimplementasikan, setelah media valid kemudian dilakukan implementasi media sekaligus untuk mengetahui kepraktisan media dan diakhiri dengan evaluasi. Berikut merupakan kegiatan peneliti mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai pada tahap kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan.

### 1. Analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media ular tangga berbantuan *flashcard*, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan terhadap media yang akan dikembangkan. Berikut merupakan hasil analisis kebutuhan pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard*.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, terdapat analisis kesenjangan kinerja dimana yang terjadi adalah masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi metamorfosis hewan. Fenomena tersebut terjadi karena tidak ada penggunaan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut Ibu Ratna “terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran dikelas disebabkan karena memang masih terbatas media dan alat peraga untuk menunjang pembelajaran. Kemudian rata-rata anak-anak di kelas III itu kategori anak yg imajinatif tinggi, sehingga ketika diberikan pelajaran terkait dengan pengenalan atau metamorfosis hewan nanti responnya jauh dari yang diinginkan”. Hal ini sesuai dengan pendapat Nur Syalsyabila yang menyatakan Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran IPA, maka tentunya harus menggunakan media pembelajaran yang memiliki daya tarik serta menimbulkan semangat dan kegairahan dalam belajar. Peran media ini sangat penting yaitu sebagai alat perangsang pikiran, perasaan dan minat serta sebagai alat bantu peserta didik dalam belajar. Dalam pilihannya media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik karena dengan begitu peserta didik dapat berperan aktif dalam proses belajar.<sup>48</sup>

Pemberian angket analisis kebutuhan didapatkan hasil bahwa siswa tertarik dan menyukai media permainan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media ular tangga berbantuan *flashcard* pastinya akan menumbuhkan minat belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Tiarawati yang

---

<sup>48</sup> Nur Syalsyabila, Hetilaniar, and Arief Kuswidyanarko, “Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 11 Gelumbang,” *Journal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 8466.

menyatakan “melalui media ular tangga berbantuan *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas atau partisipasi aktif siswa dan meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui informasi yang terdapat pada kartu yang ia peroleh.”<sup>49</sup> Dalam angket tersebut juga terdapat analisis gaya belajar siswa, dimana sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan bekerja sama dibandingkan belajar secara individu.

## 2. Pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan. Media ini didesain menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak. Aplikasi canva digunakan sebagai alat untuk mendesain media yang dikembangkan agar memiliki desain yang menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Merrisa dan Abdul Haling yang mengatakan canva menyediakan berbagai *template* yang menarik, sehingga memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang disesuaikan dengan keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar dan lain-lain.<sup>50</sup>

Media ini terdiri dari ular tangga yang didalamnya terdapat 30 kotak yang dimulai dari kotak *start* dan diakhiri dengan kotak *finish* serta terdapat bantuan *flashcard* yang berisi pernyataan atau pertanyaan tentang materi metamorfosis hewan. *Flashcard* nantinya akan dimasukkan kedalam media ular tangga yang berukuran 2x2m, dimana setiap kotak pada ular tangga kecuali kotak *start* dan

---

<sup>49</sup> Tiarawati Tiara, “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV,” *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (2020): 47–53, <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>.

<sup>50</sup> Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,” dalam *Seminar Hasil Pengabdian*, vol. 10851092, 2021

*finish* akan berisi *flashcard* berukuran 8x5cm. Media ini dilengkapi dengan adanya dadu dan siswa yang akan menjadi pion dalam permainan ini.

Setelah media pembelajaran dikembangkan, terlebih dahulu diuji kevalidannya oleh validator ahli. Jika sudah valid, maka media siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Setelah itu peneliti melakukan evaluasi, pada tahap evaluasi yang dilakukan peneliti bukan hanya pada saat media diimplementasikan tetapi juga sebelum diimplementasikan. Peneliti menggunakan evaluasi sumatif dan formatif, dimana menurut Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen, fungsi dari evaluasi formatif yaitu untuk memperbaiki.<sup>51</sup> Peneliti memperbaiki kelemahan dari media yang dikembangkan sesuai dengan saran dari validator ahli. Peneliti memasukkan evaluasi diri dan evaluasi penilaian validator sebagai evaluasi formatif. Selain itu, Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen juga mengatakan bahwa fungsi dari evaluasi sumatif adalah membuktikan. Peneliti akan mendapatkan bukti bahwa media yang dikembangkan sudah praktis atau tidak.

Setelah mengimplementasikan media tersebut, peneliti membagikan angket kepraktisan kepada guru dan siswa untuk membuktikan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Peneliti juga memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada siswa untuk membuktikan keefektivan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan.

---

<sup>51</sup> Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen, “ *Educational Design Research* “ Enschede Belanda, November 2013, h.158.

### 3. Tingkat kevalidan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan

Produk media yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi terlebih dahulu dan diuji kevalidannya oleh validator ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media sebelum diuji cobakan. Hal ini sesuai dengan pendapat

Uji validasi media dilakukan oleh validator ahli yang memiliki kompetensi pada bidang media dan juga teknologi untuk memberikan penilaian dan saran terkait pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* dari aspek desain, gambar, warna, huruf, dan ketahanan dari produk yang dikembangkan. Adapun validasi materi diuji oleh ahli materi yang sesuai dengan bidangnya yaitu materi IPAS. Aspek yang dinilai pada validasi materi adalah kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi, serta tingkat kesesuaian materi dengan kemampuan pengetahuan siswa. Kemudian validasi bahasa diuji oleh ahli yang memiliki kompetensi pada bidang Bahasa Indonesia. Aspek yang dinilai adalah kesesuaian bahasa pada media dengan EYD, ketepatan tata bahasa, tingkat kesesuaian dan kesulitan bahasa, dan kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media ular tangga berbantuan *flashcard*.

Hasil validasi oleh ketiga validator ahli menyatakan bahwa media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan telah memenuhi kategori sangat valid dimana ahli media memberikan 85%, ahli materi 85%, dan ahli bahasa 91,67%. Meskipun penilaian sudah sangat valid, saran dan masukan juga diberikan oleh validator media dan validator materi. Setelah perbaikan dilakukan,

maka media siap diimplementasikan dalam pembelajaran karena telah memiliki tingkat validasi yang sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut sesuai pendapat Della Khoiriyah Mashuri dan Budiyo yang mengatakan bahwa layak tidaknya suatu media tergantung dari hasil uji validasi yang didapat.<sup>52</sup>

#### 4. Hasil kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan

Media ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya akan diuji cobakan pada kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Pada uji coba media ini terdapat 11 siswa dan 1 guru kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo yang akan menjadi validator terhadap media yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba media ular tangga berbantuan *flashcard* adalah sangat praktis oleh siswa sebanyak 95% dan dari praktis oleh guru sebanyak 75%. Dari hasil tersebut media ular tangga berbantuan *flashcard* masuk kedalam kategori praktis.

---

<sup>52</sup> Della Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Bangun Ruang untuk SD Kelas V" *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 no.5 (2020) : 893-903

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hewan pada kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo yang dilakukan oleh peneliti didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti dikelas III SDIT AL-Hikmah Palopo bahwa masih dibutuhannya media pembelajaran yang dapat mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa pada materi metamorfosis hewan. Berlandaskan kebutuhan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media permainan ular tangga berbantuan *flashcard* materi metamorfosis hewan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
2. Media ini didesain menggunakan aplikasi canva yang terdiri dari ular tangga yang berisikan 30 kotak dimulai dari kotak *start* dan diakhiri dengan kotak *finish*, serta dilengkapi dengan dadu dan juga *flashcard*. Adapun ukuran dari ular tangga yaitu 2x2m sedangkan *flashcard* berukuran 8x5cm, dan pionnya adalah para siswa.
3. Hasil validitas yang didapatkan dari tim validator ahli menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 85% untuk ahli media, 85% dari ahli materi, dan 91,67% dari ahli bahasa.
4. Hasil kepraktisan media menunjukkan kriteria sangat praktis oleh siswa sebanyak 94,94%, dan guru dengan kategori praktis sebanyak 75%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain sebagai berikut.

1. Media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan dapat dijadikan referensi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif pada materi lainnya.
2. Media ular tangga berbantuan *flashcard* dalam pengimplementasiannya membutuhkan waktu yang relatif lama sehingga siswa lain yang tidak bermain akan kebanyakan menonton saja, kekurangan tersebut dapat dijadikan patokan bagi penelitian selanjutnya dalam menggunakan media yang serupa.
3. Penelitian ini hanya sampai tahap kevalidan dan kepraktisan, kekurangan tersebut dapat dijadikan rujukan kepada penelitian selanjutnya untuk dapat dilanjutkan sampai tahap keefektifan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aghytia, Sylvi Nimas, and Dumiyati. "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu." *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan Dan Koperasi* 1, no. 02 (2020): 34–38.
- Alfatonah, Indah Nur Aziza, Yonada Viossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, and Ines Tasya Jadidah. "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>.
- Alfian, Edward, Nurdin Kaso, Sumardin Raupu, and Dwi Risky Arifanti. "Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Effectiveness of Brainstorming Learning Model in Improving Students ' Mathematics Learning Outcomes." *Al Asma: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 54–64. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13596>.
- Anwar, Anwar, and Wa Ode Sarfia Ode Rahimu. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 2021, 50–57. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i1.390>.
- Asih, Rahiima Mulia and Aji Heru Muslim, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 Di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh," *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 03 (2023): 330–41, <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.557>.
- Ayu Alifvia, Dhea, Muhammad Arief Budiman, Choirul Huda "Penerapan Model Pembelajaran PBL ( Problem Based Learning ) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris, Kelas Vi, SD Kusuma Bhakti" *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, Vol. 10, No. 1, (2024): 182–195.
- Ayu Aulia, Niken, Nita Fitri Amaliyah, Nurul Faizah, Oktaviana Indah Susanti, Wawan Shokib Rondli. "Analisis Minat Belajar PKn Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Siswa Sekolah Dasar" *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals dalam Kajian Disiplin Ilmu* vol 2 (2023): 286–294.
- Budi Prasetyo, Agus, Endang M. Kurnianti, Uswatun Hasanah "Analisis Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah" *Jurnal Ilmu Pendidikan and Psikologi* Vol,4, no. 2 (2024): 118–127.
- Elen Salsa Bila, Melisa, Nanang Khoirul Umam, and Nataria Wahyuning Subayani. "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Audio Dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas Iv Sd." *Jurnal*

- Pendidikan Dasar Flobamorata* 3, no. 2 (2022): 359–67.  
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.777>.
- Emeralda Ekawardhana, Nattaya “Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference,” *Seminar Nasional Ilmu Terapan Universitas Widya Kartika*, 2020, 1–7.
- Fakhrunnisaa, N “Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book,” *Jurnal Konsepsi* 12, no. 2 (2023): 1–8,  
<http://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/264%0Ahttp://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/download/264/259>.
- Hasan, Rusdin, Idhar, Jamaah, Nurhayati “Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Flashcard Edukatif Berbasis Budaya Lokal.” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* E-ISSN: 2746-7767 Volume 5, Nomor 2, Juni 2024, Hal (191-196)
- Hasanah, Hasyim, “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial),” *At-Taqaddum* Vol. 8, no. 1 (2017): 21–46
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab Perihal Berharap Terlalu Banyak (Panjang Angan-Angan)*, (Bandung ; Mizan 1997) cet.1, h. 873-874
- Junaidi, Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kindangen, Kevin, Debby Paseru, and Michael Sumampouw. “Pembuatan Aplikasi Ar Metamorfosis Tidak Sempurna” 16, no. 1907–0837 (2020): 25–31. <http://ejournal.unikadelasalle.ac.id/index.php/realtech/article/view/57/60>
- Karunia, Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara.. *Peneltian Pendidikan Matematika*. (Bandung: Refika Aditama. 2017) h. 93-94
- Mira, K Nurdin, and Muhammad Yamin, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak Di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 1 (2024): 25–38..
- Mirnawati. “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa.” *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112.  
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.

- Monoarfa, Merrisa dan Abdul Haling “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,” dalam *Seminar Hasil Pengabdian*, vol. 10851092, 2021
- Munawir, Ahmad, Nurdin k. “Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran Konsep Bunyi di Sekolah Dasar.” *Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2020): 1–14.
- Nuana Nurseng, Anita, Syamsu Sanusi, Firman, Mirnawati “Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Terintegrasi Budaya Tudang Sipulung Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 213–24, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/304>.
- Nurul Muhtajidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo.” *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 S (2023): 53–61.
- Plomp, Tjeerd & Nienke Nieveen, “ *Educational Design Research* “ (Enschede Belanda, November 2013), h.158.
- Rampean, Nur Hamida Hawir and Hisbullah Hisbullah, “Pengembangan Materi Ajar Keragaman Suku Bangsa Di Sulawesi Selatan Pada Siswa Kelas IV SD,” *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4, no. 1 (2021): 75–90, <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1838>.
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.88
- Rifdah, Ahmad, Ilmiah, Eva Meizara Puspita Dewi., “Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Kajian Psikologi* Volume 1, no. November (2022), <https://doi.org/10.0000/xxxxxx-xxx-0000-0>.
- Robert Maribe Branch. *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia. Vol. 53, 2009.h. 17
- Setiawan, Usep, H. Amit Saepul Malik, Irma Megawati, Dyah Wulandari, Asri Nurazizah, Dadang Nurjaman, Tina Nurhasanah. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Shihab, Quraish. *Tafsir Al-Misbah*. Jilid 6. Lentera Hati, 2002.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi(Mixed Methods )*. bandung: Alfabeta, 2013.

- Sulistiyowati, S, A Setyawan, and T Citrawati. "Identifikasi Hasil Belajar IPA Pada Materi Metamorfosis Kelas IV SDN Buluh 2." *Prosiding Nasional Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 718–23.
- Susilo, Agus. "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal Eduscience* 8, no. 1 (2021): 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>.
- Syahra, Neneng, Ahmad Munawir, & Nurdin K. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 182–191. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.766>
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.132.
- Syalsyabila, Nur, Hetilaniar, and Arief Kuswidyarnarko, "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 11 Gelumbang," *Journal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 8466.
- Tiara, Tiarawati. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV." *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (2020): 47–53. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>.
- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Widiana, I Wayan, Ni P. Gita Parera, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa." *Journal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>.
- Winingsih, H. Lucia, dkk.. *Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan*. (Jakarta: Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI. 2007.
- Wiratman, Arwan, Hasriani, Baderiah, Bungawati "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (2024): 1432–1440.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Izin Meneliti



### PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921  
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0061/IP/DPMTSP

#### DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

#### MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : MUH. KHALID HAMSAH  
Jenis Kelamin : L  
Alamat : Jl. Kemakmuran Desa Puty, Kec. Bua, Kab. Luwu  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 2102050036

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

#### PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS HEWAN PADA KELAS 3 SDIT AL-HIKMAH PALOPO

Lokasi Penelitian : SDIT Al-Hikmah Palopo  
Lamanya Penelitian : 21 Januari 2025 s.d. 21 Maret 2025

#### DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
Pada tanggal : 21 Januari 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
Kepala DPMTSP Kota Palopo  
**SYAMSURIADI NUR, S.STP**  
Pangkat : Pembina IV/a  
NIP : 19650211 200312 1 002

#### Tembusan Kepada Yth :

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapotres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



*Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti*



**YAYASAN HIKMAH SEJAHTERA SENTOSA**

**SDIT AL HIKMAH PALOPO**

*Islamic Montessori School*

Alamat : Jl. Pattimura No.2 Kota Palopo. Hp. 08114217333  
e-mail : [sitalhikmahpalopo@gmail.com](mailto:sitalhikmahpalopo@gmail.com) FB : Sit Al Hikmah



**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

**No. 421.2/077/SDIT-AH/III/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDIT Al Hikmah Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan :

Nama : Ika Diani Oktarina, S.Pd  
Jabatan : Kepala SDIT Al Hikmah Kota Palopo  
Alamat : Jl. Gelatik 1 No. 778

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Muh. Khalid Hamsah  
Nim : 2102050036  
Program Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas : Institut Agama Islam Negeri Palopo

Telah melakukan penelitian di SDIT Al Hikmah Kota Palopo, Selama 2 ( Dua ) Bulan terhitung mulai tanggal 02 Desember 2024 – 25 Februari 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengembangan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan pada kelas 3 SDIT Al-hikmah Palopo*"

Palopo, 07 Maret 2025  
Kepala SDIT Al Hikmah Palopo  
  
Ika Diani Oktarina, S.Pd

*Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN  
FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS HEWAN PADA  
KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

Nama Validator : Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : ~~Ahli Evaluasi~~

**A. Tujuan**

Sehubungan dengan skripsi yang sedang saya susun dengan judul "**Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo**", saya, Muh. Khalid Hamsah, dengan NIM 21.0205.0036, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk mengukur kevalidan dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

**B. Petunjuk**

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.



**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- ⊙ Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian :**

| No. | Aspek yang dinilai                                                                                                                                                             | Penilaian |   |   |   | Keterangan |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|------------|
|     |                                                                                                                                                                                | 1         | 2 | 3 | 4 |            |
| 1.  | Kejelasan judul lembar angket.                                                                                                                                                 |           |   |   | ✓ |            |
| 2.  | Kejelasan butir pertanyaan.                                                                                                                                                    |           |   | ✓ |   |            |
| 3.  | Kejelasan petunjuk pengisian angket.                                                                                                                                           |           |   |   | ✓ |            |
| 4.  | Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber.                                                                                                                       |           |   | ✓ |   |            |
| 5.  | Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.                                                                                                                            |           |   | ✓ |   |            |
| 6.  | Bahasa yang digunakan mudah dipahami.                                                                                                                                          |           |   | ✓ |   |            |
| 7.  | Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian                                                                                                                          |           |   | ✓ |   |            |
| 8.  | Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan.                            |           |   | ✓ |   |            |
| 9.  | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan.                               |           |   | ✓ |   |            |
| 10. | Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan yang akan dikembangkan. |           |   | ✓ |   |            |

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Ⓒ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Januari 2025



Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19900713 202321 2 035

*Lampiran 4 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa*

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR  
TANGGA BERBANTUAN FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

( Angket Untuk Siswa Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo )

**Nama** : AISYAH MURAQILAH RAHMAN  
**Kelas** : 3B

**Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas III yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!
4. Catatlah saran dan komentar anda jika menurut anda terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran materi.

| ASPEK                                       | PERTANYAAN                                                                                      | KATEGORI PENILAIAN |       |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|
|                                             |                                                                                                 | YA                 | TIDAK |
| <b>Analisis Kesenjangan Kinerja</b>         | Apakah Anda mengalami kesulitan dalam memahami materi metamorfosis hewan?                       | ✓                  |       |
|                                             | Media yang digunakan guru didalam kelas sesuai dengan yang saya inginkan?                       |                    | ✓     |
| <b>Analisis Sumber Daya yang Dibutuhkan</b> | Apakah sekolah Anda memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif? | ✓                  |       |
| <b>Analisis Pengguna</b>                    | Apakah kamu menyukai media yang berwarna terang?                                                | ✓                  |       |

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR  
TANGGA BERBANTUAN FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

( Angket Untuk Siswa Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo )

|                                      |                                                                                                                                                                          |   |  |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
|                                      | Apakah Anda lebih mudah memahami materi jika disertai gambar dan teks?                                                                                                   | ✓ |  |
|                                      | Apakah Anda menyukai pembelajaran berbasis permainan?                                                                                                                    | ✓ |  |
|                                      | Apakah kamu lebih menyukai belajar secara berkelompok?                                                                                                                   | ✓ |  |
| <b>Analisis Tujuan Instruksional</b> | Apakah kamu merasa lebih termotivasi belajar jika materi dikemas dalam bentuk permainan?                                                                                 | ✓ |  |
|                                      | Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dibanding metode tradisional (ceramah/buku teks)? | ✓ |  |

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR  
TANGGA BERBANTUAN FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS**

**HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

( Angket Untuk Siswa Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo )

**Nama** : A. Raifarah, Malika Farid  
**Kelas** : 3B

**Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas III yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!
4. Catatlah saran dan komentar anda jika menurut anda terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran materi.

| ASPEK                                       | PERTANYAAN                                                                                      | KATEGORI PENILAIAN |       |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------|
|                                             |                                                                                                 | YA                 | TIDAK |
| <b>Analisis Kesenjangan Kinerja</b>         | Apakah Anda mengalami kesulitan dalam memahami materi metamorfosis hewan?                       | ✓                  |       |
|                                             | Media yang digunakan guru didalam kelas sesuai dengan yang saya inginkan?                       |                    | ✓     |
| <b>Analisis Sumber Daya yang Dibutuhkan</b> | Apakah sekolah Anda memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif? | ✓                  |       |
| <b>Analisis Pengguna</b>                    | Apakah kamu menyukai media yang berwarna terang?                                                | ✓                  |       |

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR  
TANGGA BERBANTUAN FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

( Angket Untuk Siswa Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo )

|                                      |                                                                                                                                                                          |   |  |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
|                                      | Apakah Anda lebih mudah memahami materi jika disertai gambar dan teks?                                                                                                   | ✓ |  |
|                                      | Apakah Anda menyukai pembelajaran berbasis permainan?                                                                                                                    | ✓ |  |
|                                      | Apakah kamu lebih menyukai belajar secara berkelompok?                                                                                                                   | ✓ |  |
| <b>Analisis Tujuan Instruksional</b> | Apakah kamu merasa lebih termotivasi belajar jika materi dikemas dalam bentuk permainan?                                                                                 | ✓ |  |
|                                      | Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dibanding metode tradisional (ceramah/buku teks)? | ✓ |  |



*Lampiran 5 Lembar Validasi Wawancara Guru*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA  
BERBANTUAN FLASAHCARD MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

**Nama Validator** : Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : ~~Ahli-Evaluasi~~

**A. Tujuan**

Sehubungan dengan skripsi yang sedang saya susun dengan judul " **Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo** ", saya, Muh. Khalid Hamsah, dengan NIM 21.0205.0036, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap **instrumen yang telah dikembangkan** dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk **mengukur kevalidan** dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

**B. Petunjuk**

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian :**

| No. | Aspek yang dinilai                                                                                                                    | Penilaian |   |   |   | Catatan |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---------|
|     |                                                                                                                                       | 1         | 2 | 3 | 4 |         |
| 1.  | Informasi yang diperoleh jelas.                                                                                                       |           |   |   | ✓ |         |
| 2.  | Bahasa yang digunakan mudah dipahami.                                                                                                 |           |   | ✓ |   |         |
| 3.  | Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.                                                                                        |           |   |   | ✓ |         |
| 4.  | Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.                                                                         |           |   | ✓ |   |         |
| 5.  | Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.                                                                                          |           |   | ✓ |   |         |
| 6.  | Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa lembar kerja siswa yang akan dikembangkan. |           |   | ✓ |   |         |
| 7.  | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi.                            |           |   | ✓ |   |         |
| 8.  | Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.     |           |   | ✓ |   |         |



Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Januari 2025



Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19900713 202321 2 035

*Lampiran 6 Lembar Wawancara Guru*

**INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA  
ULAR TANGGA BERBANTUAN FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo)

Nama Guru :  
NIP :  
Kelas yang Diajar :  
Hari/tanggal :

1. Apakah bapak/ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran?
2. Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran dalam materi metamorfosis hewan?
3. Media pembelajaran seperti apa yang sering bapak/ibu gunakan dalam materi metamorfosis hewan?
4. Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media permainan ular tangga berbantuan flashcard?
5. Bagaimana cara bapak/ibu menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran?
6. Menurut pandangan bapak/ibu, apakah penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran?
7. Menurut bapak/ibu, apabila dilakukan pengembangan media maka apa saja kriteria media yang baik?
8. Bagaimana gaya belajar mayoritas siswa di kelas Anda?
9. Menurut bapak/ibu, apa yang menyebabkan sehingga pada materi metamorfosis hewan sulit untuk dipahami oleh siswa?
10. Menurut bapak/ibu, desain media visual seperti apa yang disukai oleh siswa?
11. Bagaimana menurut/tanggapan bapak/ibu jika misalnya saya menawarkan sebuah media pembelajaran ular tangga berbantuan flashcard untuk materi metamorfosis hewan?
12. Apakah sekolah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (seperti kartu edukatif atau permainan papan)?
13. Apakah penggunaan media berbasis permainan seperti ular tangga berbantuan flashcard dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran?
14. Apa saran Anda untuk pengembangan media ular tangga berbantuan flashcard agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa?

*Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA  
BERBANTUAN *FLASHCARD* MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

**Nama Validator** : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Media

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo**" oleh Muh.Khalid Hamsah, Nim: 21.0205.0036 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

| No. | Aspek yang Dinilai                                                                            | Penilaian |   |   |   |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|
|     |                                                                                               | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1.  | Desain media pembelajaran ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. |           |   | ✓ |   |
| 2.  | Teks yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca.                                    |           |   | ✓ |   |
| 3.  | Media aman untuk digunakan siswa                                                              |           |   |   | ✓ |
| 4.  | Permainan ular tangga berbantuan <i>flashcad</i> mendorong siswa untuk aktif belajar          |           |   |   | ✓ |
| 5.  | Tampilan visual media pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi siswa.                       |           |   |   | ✓ |
| 6.  | Informasi yang disajikan akurat dan sesuai dengan konsep pembelajaran.                        |           |   | ✓ |   |
| 7.  | Kombinasi warna dan jenis huruf yang digunakan mendukung kenyamanan dalam menggunakan media.  |           |   | ✓ |   |
| 8.  | <i>Flashcard</i> mendukung pemahaman konsep metamorfosis hewan dalam permainan ular tangga    |           |   | ✓ |   |
| 9.  | Media pembelajaran mudah digunakan tanpa memerlukan banyak panduan tambahan.                  |           |   |   | ✓ |
| 10. | Bahan yang digunakan kuat dan tahan lama                                                      |           |   | ✓ |   |

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Bahan flashcard diganti menjadi bahan yg lebih tebal & kuat.
- Warna background disesuaikan dgn objek agar lebih jelas.

**Penilaian Umum:**

- ☐ Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- ☐ Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ☒ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- ☐ Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Februari 2025



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

NIP. 197612102005012001

*Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA  
BERBANTUAN *FLASHCARD* MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

**Nama Validator** : Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Materi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo**" oleh Muh. Khalid Hamsah, Nim: 21.0205.0036 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

| No. | Aspek yang Dinilai                                                                                    | Penilaian |   |   |   |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|
|     |                                                                                                       | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1.  | Media ular tangga berbantuan flashcard disusun secara sistematis sehingga mudah digunakan oleh siswa. |           |   | ✓ |   |
| 2.  | Penjelasan dalam media ini disajikan dengan jelas agar tidak membingungkan siswa.                     |           |   | ✓ |   |
| 3.  | Bahasa yang digunakan dalam instruksi dan materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD.  |           |   |   | ✓ |
| 4.  | Alur penyampaian materi dalam media ini mengikuti urutan yang logis dan terstruktur.                  |           |   | ✓ |   |
| 5.  | Perpindahan antarbagian materi dalam permainan berjalan lancar dan terorganisir.                      |           |   | ✓ |   |
| 6.  | Media ini telah disesuaikan dengan kurikulum kelas III SD.                                            |           |   | ✓ |   |
| 7.  | Tingkat kesulitan materi dalam media ini sesuai dengan kemampuan siswa kelas III SD.                  |           |   |   | ✓ |
| 8.  | Desain dan mekanisme permainan mampu menarik minat siswa pada rentang usia yang tepat.                |           |   |   | ✓ |
| 9.  | Informasi yang disampaikan dalam media ini akurat dan dapat dipercaya.                                |           |   | ✓ |   |
| 10. | Materi yang digunakan dalam media ini tidak mengandung kesalahan konsep atau data.                    |           |   | ✓ |   |
| 11. | Contoh dan soal yang disajikan dalam permainan relevan dengan materi yang dipelajari.                 |           |   |   | ✓ |



|     |                                                                                                                           |  |  |   |   |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---|---|
| 12. | Ilustrasi dan gambar dalam flashcard membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.                                    |  |  | ✓ |   |
| 13. | Media ini mendukung pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari secara mendalam.                                      |  |  | ✓ |   |
| 14. | Permainan ini dilengkapi dengan aktivitas interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.           |  |  |   | ✓ |
| 15. | Media ular tangga berbantuan flashcard memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. |  |  |   | ✓ |

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Butuh buku pedoman penggunaan media ini.

**Penilaian Umum:**

- ☐ Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- ☐ Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ☒ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- ☐ Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 20 Februari 2025

Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19870701 202321 1 026



*Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA  
BERBANTUAN *FLASHCARD* MATERI METAMORFOSIS  
HEWAN PADA KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

Nama Validator : Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo**" oleh Muh. Khalid Hamsah, Nim: 21.0205.0036 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Android yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

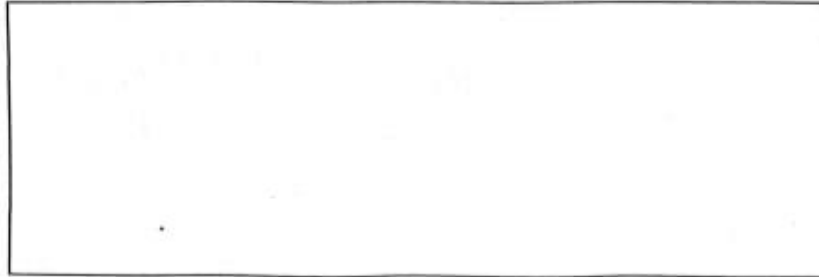
**Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

| No. | Aspek yang Dinilai                                                                                               | Penilaian |   |   |   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|
|     |                                                                                                                  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1.  | Kalimat dalam media pembelajaran telah disusun sesuai dengan kaidah tata bahasa yang baik dan benar.             |           |   | ✓ |   |
| 2.  | Pilihan kata dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.                                   |           |   | ✓ |   |
| 3.  | Struktur kalimat yang digunakan jelas sehingga tidak menimbulkan makna ganda.                                    |           |   |   | ✓ |
| 4.  | Penyampaian informasi dalam media pembelajaran terasa alami dan mudah dipahami oleh siswa.                       |           |   |   | ✓ |
| 5.  | Media pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa berinteraksi secara aktif dengan materi yang disajikan.       |           |   |   | ✓ |
| 6.  | Teks dalam media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi lebih lanjut. |           |   |   | ✓ |

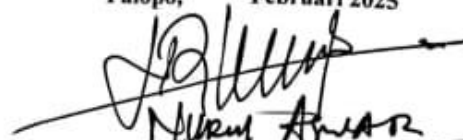
Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.



**Penilaian Umum:**

- ☐ Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- ☐ Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ☒ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- ☐ Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Februari 2025

  
Nurul Anwar  
NIP. 198710092002005

*Lampiran10 Lembar Validasi Angket Kepraktisan Siswa*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA  
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN  
FLASAHCARD MATERI METAMORFOSIS HEWAN PADA  
KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

**Nama Validator** : Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Sehubungan dengan skripsi yang sedang saya susun dengan judul "**Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo**", saya, **Muh. Khalid Hamsah**, dengan NIM 21.0205.0036, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk mengukur kevalidan dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

**B. Petunjuk**

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Ⓒ Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian :**

| No. | Aspek yang dinilai                                                                                                                                                             | Penilaian |   |   |   | Keterangan |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|------------|
|     |                                                                                                                                                                                | 1         | 2 | 3 | 4 |            |
| 1.  | Kejelasan judul lembar angket.                                                                                                                                                 |           |   |   | ✓ |            |
| 2.  | Kejelasan butir pertanyaan.                                                                                                                                                    |           |   | ✓ |   |            |
| 3.  | Kejelasan petunjuk pengisian angket.                                                                                                                                           |           |   |   | ✓ |            |
| 4.  | Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber.                                                                                                                       |           |   | ✓ |   |            |
| 5.  | Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.                                                                                                                            |           |   | ✓ |   |            |
| 6.  | Bahasa yang digunakan mudah dipahami.                                                                                                                                          |           |   | ✓ |   |            |
| 7.  | Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian                                                                                                                          |           |   | ✓ |   |            |
| 8.  | Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan.                            |           |   | ✓ |   |            |
| 9.  | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan.                               |           |   |   | ✓ |            |
| 10. | Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan yang akan dikembangkan. |           |   | ✓ |   |            |

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Gunakan bahasa yang mudah dipahami siswa,  
- butir pernyataan angket penilitian guru dan siswa sama. dicermati kembali

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ✓ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 21 Februari 2025



Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19900713 202321 2 035

Lampiran 11 Lembar Kepraktisan Siswa

**LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA**

Nama : *Algha Zali tsaqibilyas*

No. Absen : *2*

Dalam rangka pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard*, di SDIT AL-Hikmah Palopo, saya mohon tanggapan anda mengenai media ular tangga berbantuan *flashcard* tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih!

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban:  
(SS) Sangat Setuju (S) Setuju (CS) Cukup Setuju (KS) Kurang Setuju
3. Mohon tuliskan komentar, kesan maupun saran anda terhadap modul ajar yang telah digunakan.
4. Mohon menyertakan tanda tangan.

| No | Pertanyaan                                                                   | Jawaban |   |    |    |
|----|------------------------------------------------------------------------------|---------|---|----|----|
|    |                                                                              | SS      | S | CS | KS |
| 1. | Media ular tangga mudah digunakan dalam pembelajaran.                        | ✓       |   |    |    |
| 2. | Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.                          | ✓       |   |    |    |
| 3. | Permainan ular tangga ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan.           | ✓       |   |    |    |
| 4. | <i>Flashcard</i> yang digunakan membantu memahami materi metamorfosis hewan. | ✓       |   |    |    |
| 5. | Gambar dan tulisan pada <i>flashcard</i> jelas dan mudah dibaca.             | ✓       |   |    |    |



|     |                                                                           |   |  |  |  |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|---|--|--|--|
| 7.  | Media ini membantu saya memahami konsep metamorfosis lebih baik.          | ✓ |  |  |  |
| 8.  | Waktu yang digunakan dalam permainan sudah sesuai dan tidak terlalu lama. | ✓ |  |  |  |
| 9.  | Media ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.                    | ✓ |  |  |  |
| 10. | Saya ingin menggunakan media ini lagi dalam pembelajaran lainnya.         | ✓ |  |  |  |

Total Skor :

Komentar/Saran

ini sangat keren saya mau melakukan ini ketika  
belajar IPA C. U. M. PENGETAHUAN ALAM

Palopo.....25.....2025

Antun  
TID

419ha

Antun  
gha



### LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

Nama : Nabila

No. Absen : 7

Dalam rangka pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard*, di SDIT AL-Hikmah Palopo, saya mohon tanggapan anda mengenai media ular tangga berbantuan *flashcard* tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih

Petunjuk Pengisian:

1. Pada angket ini terdapat pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.

2. Berilah tanda centang pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban:

(SS) Sangat Setuju (S) Setuju (CS) Cukup Setuju (KS) Kurang Setuju

3. Mohon tuliskan komentar, kesan maupun saran anda terhadap modul ajar yang telah digunakan.

4. Mohon menyertakan tanda tangan.

| No | Pertanyaan                                                                   | Jawaban |   |    |    |
|----|------------------------------------------------------------------------------|---------|---|----|----|
|    |                                                                              | SS      | S | CS | KS |
| 1. | Media ular tangga mudah digunakan dalam pembelajaran.                        | ✓       |   |    |    |
| 2. | Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.                          | ✓       |   |    |    |
| 3. | Permainan ular tangga ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan.           | ✓       |   |    |    |
| 4. | <i>Flashcard</i> yang digunakan membantu memahami materi metamorfosis hewan. | ✓       |   |    |    |
| 5. | Gambar dan tulisan pada <i>flashcard</i> jelas dan mudah dibaca.             | ✓       |   |    |    |

|     |                                                                           |   |  |  |  |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|---|--|--|--|
| 7.  | Media ini membantu saya memahami konsep metamorfosis lebih baik.          | ✓ |  |  |  |
| 8.  | Waktu yang digunakan dalam permainan sudah sesuai dan tidak terlalu lama. | ✓ |  |  |  |
| 9.  | Media ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.                    | ✓ |  |  |  |
| 10. | Saya ingin menggunakan media ini lagi dalam pembelajaran lainnya.         | ✓ |  |  |  |

Total Skor :

Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo, 25/2/2025

*Bie*  
TTD

*Lampiran 12 Hasil Keseluruhan Angket Kepraktisan Siswa*

| No.        | Responden | Butir Pernyataan |   |   |   |   |   |   |   |   | Jumlah Skor    | Skor Maks |
|------------|-----------|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----------------|-----------|
|            |           | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |                |           |
| 1.         | AZN       | 4                | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 34             | 36        |
| 2.         | ATI       | 4                | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36             | 36        |
| 3.         | ANR       | 4                | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36             | 36        |
| 4.         | ARM       | 3                | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 32             | 36        |
| 5.         | AN        | 4                | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36             | 36        |
| 6.         | KAZ       | 4                | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 35             | 36        |
| 7.         | PKA       | 3                | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 32             | 36        |
| 8.         | NAR       | 3                | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 30             | 36        |
| 9.         | SR        | 4                | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 33             | 36        |
| 10.        | SAA       | 4                | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36             | 36        |
| 11.        | ANA       | 4                | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36             | 36        |
| Jumlah     |           |                  |   |   |   |   |   |   |   |   | 376            | 396       |
| Presentase |           |                  |   |   |   |   |   |   |   |   | 94,94%         |           |
| Kategori   |           |                  |   |   |   |   |   |   |   |   | Sangat Praktis |           |

*Lampiran 13 Lembar Validasi Kepraktisan Guru*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBANTUAN  
FLASHCARD MATERI METAMORFOSIS HEWAN PADA  
KELAS III SDIT AL-HIKMAH PALOPO**

**Nama Validator** : Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Sehubungan dengan skripsi yang sedang saya susun dengan judul "**Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo**", saya, **Muh. Khalid Hamsah**, dengan NIM 21.0205.0036, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap **instrumen yang telah dikembangkan** dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk **mengukur kevalidan** dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

**B. Petunjuk**

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- ⓐ Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian :**

| No. | Aspek yang dinilai                                                                                                                                                             | Penilaian |   |   |   | Keterangan |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|------------|
|     |                                                                                                                                                                                | 1         | 2 | 3 | 4 |            |
| 1.  | Kejelasan judul lembar angket.                                                                                                                                                 |           |   |   | ✓ |            |
| 2.  | Kejelasan butir pertanyaan.                                                                                                                                                    |           |   | ✓ |   |            |
| 3.  | Kejelasan petunjuk pengisian angket.                                                                                                                                           |           |   |   | ✓ |            |
| 4.  | Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber.                                                                                                                       |           |   | ✓ |   |            |
| 5.  | Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.                                                                                                                            |           |   | ✓ |   |            |
| 6.  | Bahasa yang digunakan mudah dipahami.                                                                                                                                          |           |   | ✓ |   |            |
| 7.  | Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian                                                                                                                          |           |   | ✓ |   |            |
| 8.  | Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan.                            |           |   | ✓ |   |            |
| 9.  | Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan.                               |           |   |   | ✓ |            |
| 10. | Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media ular tangga berbantuan flashcard materi metamorfosis hewan yang akan dikembangkan. |           |   | ✓ |   |            |

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 24 Februari 2025



Lilis Suriyani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19900713 202321 2 035

### Lampiran 14 Lembar Kepraktisan Guru

#### LEMBAR ANGKET PRAKTIKALITAS GURU

Nama : Ralrasari  
 NIP :  
 Nama Sekolah : SDIT AL-HIKMAH PALOPO

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Materi Metamorfosis Hewan Pada Kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo" peneliti menggunakan instrumen lembar angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- o Angka 1 berarti "kurang relevan"
- o Angka 2 berarti "cukup relevan"
- o Angka 3 berarti "relevan"
- o Angka 4 berarti "sangat relevan"



| No  | Pertanyaan                                                                          | Jawaban |   |    |    |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|---|----|----|
|     |                                                                                     | SS      | S | SC | KC |
| 1.  | Media ular tangga mudah digunakan dalam pembelajaran.                               |         | ✓ |    |    |
| 2.  | Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami.                                |         | ✓ |    |    |
| 3.  | Media ini menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.                |         | ✓ |    |    |
| 4.  | Flashcard yang digunakan membantu memahami materi metamorfosis hewan.               |         | ✓ |    |    |
| 5.  | Gambar dan tulisan pada flashcard jelas dan mudah dibaca.                           |         | ✓ |    |    |
| 7.  | Media ini membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. | ✓       |   |    |    |
| 8.  | Waktu yang digunakan dalam permainan sudah sesuai dan tidak terlalu lama.           |         |   | ✓  |    |
| 9.  | Media ini mudah digunakan dan diterapkan dalam berbagai metode pembelajaran.        |         | ✓ |    |    |
| 10. | Saya berencana menggunakan media ini kembali dalam pembelajaran berikutnya.         |         | ✓ | ✓  |    |

Total Skor : ~~30~~ 27

Komentar/Saran

Maaf kondisikan agar semua Peserta didik terlibat aktif dan tidak hanya sekedar menonton saja.

Palopo.....25/01/2025

  
TTD



### *Lampiran 15 Profil SDIT AL-Hikmah Palopo*

#### **Sejarah Berdirinya Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Hikmah Palopo**

SDIT Al Hikmah Palopo mulai berdiri pada tanggal 1 Juni 2018, di tahun pertama berdirinya SDIT Al Hikmah Palopo menempati ruko yang terletak di Jl. Andi Tadda Djemma Machulau samping rumah sakit At Medika. Ditahun keempat SDIT Al Hikmah palopo sudah memiliki gedung permanen yang terletak di Jl. Patimura, No. 02, Amassangan, Kec. Wara, Kota Palopo yang sudah berproses selama 6 tahun sampai saat ini. SDIT Al Hikmah diselenggarakan dan dikelola oleh Yayasan Hikmah Sejahtera Sentosa. Ketua Yayasan Hikmah Sejahtera Sentosa selaku dr. Suwanto, Sp.B.,FICS.,MH.,CP.NLP yang bersinatif untuk membangun sekolah di daerah kota palopo yang sistem pendidikannya terpadu, yaitu memadukan Pendidikan umum dengan orientasi Pendidikan Qur'an yang berkarakter Islam.

Berdirilah SIT Al Hikmah Islami Montessori School, yang dimana didalamnya terdapat 2 jenjang pendidikan yaitu TK dan SD. Saat ini SDIT Al Hikmah Palopo memiliki jumlah siswa/siswi sebanyak 176 siswa/siswi yang terdiri dari kelas 1,2,3,4,5,6, masing-masing kelas dibagi menjadi 2 fase yaitu fase A dan B. Dimana jumlah siswa kelas 1A 18 orang , kelas 1B 17 orang, kelas 2A 15 orang, kelas 2B 14 orang, kelas 3A 12 orang, kelas 3B 11 orang, kelas 4A 20 orang, kelas 4B 17 orang, kelas 5A 17 orang, kelas 5B 22 orang, kelas 6 10 orang. Adapun jumlah tenaga pengajar di SDIT Al Hikmah Palopo sebanyak 30 orang, staf 4 orang, petugas kebersihan 2 orang dan petugas keamanan 3 orang.

SIT Al Hikmah Islami Montessori School Palopo didirikan dengan tujuan memberikan Pendidikan berkualitas dan berbasis agama Islam intes. Serta menjadi salah satu alternatif bagi orang tua untuk membantu Pendidikan akhlak anak dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan rumah dan menjadi generasi Qurani.

### **Visi Misi SDIT AL-Hikmah Palopo**

Visi :

“ Membentuk Generasi Islami Rabbani dan Rahmatan Lil‘Alamin”

Misi :

1. Menyelenggarakan Pendidikan Islam Terpadu yang memadukan aspek penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan pemahaman yang diintegrasikan, dalam rangka membentuk kepribadian siswa yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menerapkan program tartil dan hafal Al-Qur‘‘an secara rutin sejak dini dengan metode UMMI yang menyenangkan.
3. Membentuk lingkungan yang ramah akan anak, Menyediakan sarana pendukung pada pembelajaran prioritas.
4. Menyelenggarakan pembelajaran dengan memadukan Kurikulum Nasional dan metode Montessori serta landasan ajar JSIT pada Al Hikmah Palopo.

### Lampiran 16 Dokumentasi



Perkenalan peneliti



Wawancara analisis kebutuhan guru



Analisis kebutuhan siswa



Pembelajaran awal sebelum penggunaan media



Penggunaan media ular tangga berbantuan *flashcard*



Penilaian siswa terhadap kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard*



Penilaian guru terhadap kepraktisan media ular tangga berbantuan *flashcard*



Foto bersama siswa kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo

## **RIWAYAT HIDUP**



Muh. Khalid Hamsah lahir pada tanggal 19 Agustus 2003 di Palopo. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Hamsah Nurdin dan Ibu Murni.R. Saat ini peneliti bertempat tinggal di Labokke, Kec. Bua, Kab. Luwu, Prov. Sulawesi Selatan. Peneliti memulai pendidikannya dari SDN 364 Labokke Puty dan selesai tahun 2015 dan dilanjutkan di SMPN 1 Bua pada tahun 2018. Kemudian menempuh pendidikan SMA di SMAN 10 Luwu dan selesai pada tahun 2021. Kemudian peneliti menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di kampus Institut Agama Islam Negeri Palopo. Peneliti bergabung dengan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (HMPS PGMI) sebagai anggota di bidang inventaris dan kesekretariatan pada periode 2023-2024.