



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

Muh. Khalid Hamsah<sup>1</sup>, Nurdin K.<sup>2</sup>, Ahmad Munawir<sup>3</sup>  
Program Studi PGMI<sup>1</sup>, Institut Agama Islam Negeri Palopo<sup>2</sup>  
Email: 2102320159@iainpalopo.ac.id

### Corresponding author:

Muh. Khalid Hamsah  
Institut Agama Islam Negeri Palopo  
Email : 2102320159@iainpalopo.ac.id

**Abstrak:** 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 kevalidan dan kepraktisan 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:** 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

## PENDAHULUAN

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. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar di dalam 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. Indikator dari minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar. 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 pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hewan guru hanya menggunakan metode ceramah dan salin materi sedangkan dalam penggunaan media guru hanya berpatokan pada papan tulis, buku paket dan *worksheet* mereka hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dikatakan oleh guru di kelas sehingga siswa merasa bosan dan tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Pada tahap wawancara guru mengatakan “terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran di kelas disebabkan karena memang masih terbatas media dan alat peraga untuk menunjang pembelajaran. Kemudian rata-rata anak-anak di kelas III itu kategori anak yang imajinatif tinggi, sehingga ketika diberikan pelajaran terkait dengan pengenalan atau metamorfosis hewan nanti responnya jauh dari yang diinginkan”. 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”.

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. 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 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.

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. Melalui media pembelajaran, mendukung faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Suka bermain merupakan karakteristik pertama yang dimiliki siswa sekolah dasar dan yang kedua ialah suka bergerak. Keduanya mengharuskan



guru berpikir kreatif dalam membuat konsep pembelajaran, karena dalam waktu yang lama anak seusia itu tidak bisa hanya duduk, diam, dan tenang. Dengan diterapkannya proses belajar sambil bermain siswa akan lebih aktif belajar sehingga pemahaman, kreativitas, perilaku, dan meningkatnya cara berpikir anak. Media Permainan berfungsi sebagai sarana menumbuhkembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak, potensi anak, dan emosi anak.

Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam 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-gambar yang akan diajarkan oleh guru, sehingga akan mendorong proses pembelajaran di dalam kelas secara optimal. 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 Anjelina Wati pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". 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. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti mencoba mengembangkan media ular tangga berbantuan *flashcard* pada materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

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. 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 efektif dan relevan di kelas III SD, khususnya dalam materi metamorfosis hewan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and development*), penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan sehingga menghasilkan suatu produk baru yang lebih inovatif. Model penelitian pengembangan ADDIE ialah model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan dengan lima langkah/fase pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development or production, Implementation or Delivery dan Evaluations* ). 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. Data penelitian bersumber dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa .

Data hasil penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi dan angket. 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.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. 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 kualitatif adalah data yang diperoleh dari data validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang berupa saran yang terdapat pada angket validasi. Sedangkan 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.

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, 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 1. Kriteria Hasil Validasi

| Nilai      | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 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 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 2. Kriteria Hasil Kepraktisan

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

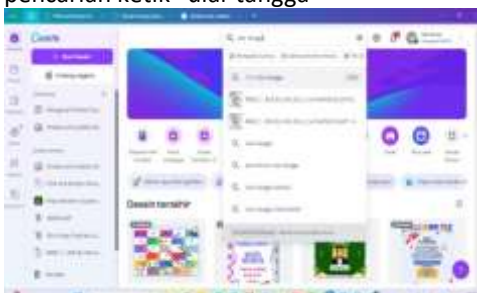
## HASIL DAN PEMBAHASAN

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 yang 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(2022) 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 pemilihannya media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik karena dengan begitu peserta didik dapat berperan aktif dalam proses belajar.

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(2020) yang 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.” 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.

Tabel 3. Langkah-langkah Pembuatan Media Ular Tangga dan *Flashcard*

| Langkah-langkah pembuatan ular tangga                             | Langkah-langkah pembuatan <i>flashcard</i>                               |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pada halaman awal canva dibagian pencarian ketik “ular tangga” | 1. Pada halaman awal canva dibagian pencarian ketik “ <i>flashcard</i> ” |






2. Setelah itu pilihlah *template* yang sesuai



2. Setelah itu pilihlah *template* yang sesuai



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.



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 (2020) yang mengatakan bahwa layak tidaknya suatu media tergantung dari hasil uji validasi yang didapat.

Tabel 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 |

Tabel 5. Kritik dan Saran dari Validator Ahli

| Validator Ahli                 | Kritik dan Saran                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 dengan objek agar lebih jelas.</li> </ol> |
| Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buat buku pedoman penggunaan media ini.</li> </ol>                                                                                                                |

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.

Tabel 6. 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 |
| Jumlah |                                              | 376            | 396           | 94,94%         | Sangat Praktis |

Tabel 7. 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        |
| Jumlah |                                       | 27             | 36            | 75%            | Praktis        |



Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan diakhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif 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 valid oleh tim validator praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh siswa kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo dan Guru kelas III SDIT AL-Hikmah Palopo sehingga media ular tangga berbantuan *flashcard* dapat digunakan dengan revisi kecil.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

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. 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. 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. 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. Sedangkan untuk kepraktisan media menunjukkan kriteria sangat praktis oleh siswa sebanyak 94,94%, dan guru dengan kategori praktis sebanyak 75%.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain. 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. 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. Penelitian ini hanya sampai kepada tahap validitas dan praktikalitas, kekurangan tersebut dapat dijadikan rujukan kepada penelitian selanjutnya untuk dapat melanjutkan sampai ketahap efektivitas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfatonah, Indah Nur Aziza, Yonada Viossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, and Ines Tasya Jadidah. (2023) "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 h. 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>.
- Anwar, and Wa Ode Sarfia Ode Rahimu. (2021) "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Akademik*





- Pendidikan Matematika*, 50–57. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i1.390>.
- Karunia, Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama. h. 93-94
- Mirnawati. (2023) "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 h.98–112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.
- Monoarfa, Merrisa dan Abdul Haling (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," dalam *Seminar Hasil Pengabdian*, vol. 10851092.
- Munawir, Ahmad (2020) "Penguasaan Konsep Arah Mata Angin Dengan Metode Treasure Hunt Di Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 2: 265–72, <https://doi.org/10.58230/27454312.36>.
- Munawir, Ahmad, Nurdin K. (2020) "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran Konsep Bunyi di Sekolah Dasar." *Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 h: 1–14.
- N, Nieveen. (1999) *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). h. 125-135
- Nurul Mujtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, and Nurul Aswar (2023): "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 53–61.
- Riduwan (2013) *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta), h.88.
- Robert Maribe Branch (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia. Vol. 53, h.17.
- Rustan, Edhy and Ahmad Munawir, (2020) "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2: 181–96, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>.
- Susilo, Agus (2021): "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau." *Jurnal Eduscience* 8, no. 1 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>.
- Syalsyabila, Nur, Hetilaniar, and Arief Kuswidyanarko, (2022) "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 11 Gelumbang," *Journal Pendidikan Dan Konseling* 4
- Tiara, Tiarawati (2020). "Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV." *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 h.47–53. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41522>.
- Wati, Anjelina. (2021): "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 h.68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Winingsih, H. Lucia, dkk (2007).. *Peningkatan Mutu Relevansi Dan Daya Saing Pendidikan*. (Jakarta: Pusat Dokumentasi Dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI).