

**PENGUNAAN MEDIA *GAME* ULAR TANGGA
UNTUKMENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII DI SMPN
3 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

FREN TANIA

NIM.200207062

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prodi Pendidikan Biologi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2025 M /1446 H

**PENGUNAAN MEDIA GAME ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII
DI SMPN 3 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Biologi

Oleh

FREN TANIA
NIM: 200207062

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi Pendidikan Biologi


Rizki Ahadi, M.Pd
NIP. 199001132023211024


Mulyadi, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198212222009041008

**PENGUNAAN MEDIA *GAME* ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADAMATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII
DI SMPN3 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Biologi.

Pada Hari/Tanggal

Selasa 9 Desember 2025
18 Jumadil Akhir 1447

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Rizky Ahadi, M.Pd

Nip: 199001132023211024

Dr. Elita Agustin, S.Si., M.Si

Nip: 197808152009122002

Penguji I,

Penguji II,

Eva Nauli Taib, S.Pd., M.Pd

Nip: 198204232011012010

Nurlia Zahara, S.Pd.I., M.Pd

Nip: 198809212023212029

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

Nip: 1973010219970310003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fren Tania
Nim : 200207062
Prodi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Gme Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 3 Aceh Tenggara

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 29 Oktober 2025

Yang Menyatakan


Fren Tania




ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pada saat melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran biologi, bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa, karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru biologi, sehingga hal tersebut menjadi salah satu pengaruh terhadap rendahnya hasil ketuntasan belajar siswa kelas VII SMPN 3 Aceh Tenggara. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran *game* ular tangga dalam meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMPN 3 Aceh Tenggara melalui penggunaan media *game* ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII di SMPN 3 Aceh Tenggara. Jenis penelitian ini digunakan dengan Quasi Experimen, Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui siswa tes (pre-test dan post-test). Teknik analisis data secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game* ular tangga dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa. Rata-rata nilai pre-test sebesar 61,5% meningkat menjadi 62,5% pada post-test, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,30 yang termasuk kategori sedang. dengan nilai tertinggi meningkat dari 60 menjadi 80. Pada posttest, 17 siswa (68%) mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara 8 siswa (32%) masih di bawahnya. Data respon siswa menunjukkan skor tinggi dengan kategori "Sangat Baik". Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa dan respon siswa, meskipun perlu penyesuaian untuk siswa dengan performa rendah. Rekomendasi meliputi penyempurnaan fitur media dan pelatihan guru. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan siswa dalam pendidikan biologi di sekolah.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Game Ular Tangga, Hasil Belajar, Klasifikasi Makhluk Hidup.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Penggunaan Media *Game* Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas VII Di SMPN 3 Aceh Tenggara”. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat penelitian di Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam penyusunan Skripsi penelitian banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dorongan kepada penulis sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat selesai dan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung saya dalam pengerjaan proposal penelitian ini.

Demikian, penulis juga menyadari sepenuhnya dengan kerendahan hati bahwa Skripsi penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu diharapkan kritik maupun saran yang membangun. Akhir kata penulis mengharapkan semoga kiranya Skripsi penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Mulyadi, S.Pd.I., M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan perhatian penuh sehingga penulisan proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Nurdin Amin, S.Pd.,M.Pd., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan perhatian penuh sehingga penulisan proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.

4. Bapak Rizky Ahadi M.Pd. selaku Penasihat Akademik (PA) dan pembimbing yang telah membimbing selama pembuatan skripsi ini dari awal sampai akhir.
5. Bapak/ibu dosen Pendidikan Biologi dan para staf prodi yang telah membantu membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada abang penulis niko adam perkasa, kakak elvita sari, kakak bellarika rezeki, dan adik penulis Ramzy putra rabsid yang selalu mensupport penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini
7. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada sahabat seperjuangan Aisa Raihan Fadilla, Hayati Ahmad, Nawa Azka, dan Refry Reni Audini, yang selama masa perkuliahan telah bersama-sama menghabiskan banyak momen indah.
8. Seluruh teman-teman seangkatan yang telah memberikan semangat serta dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Yang terakhir teristimewa untuk kedua orang tua tercinta ayah Kuswandi, S.K.H, ibu Hajisah, S.K.M, yang selalu berdoa, memberi nasihat dan mendukung baik moril maupun material kepada penulis dari awal menempuh pendidikan sampai terselesaikan skripsi ini dengan baik. Terimakasih untuk teristimewa suami saya Bayu Sahputra A.Md karena sudah mensupport penuh penulis dan selalu mengutamakan keperluan penulis dibandingkan keperluan pribadi. Tanpa doa dan usaha kedua orang tua dan suami, penulis tidak lah ada apa adanya.

Banda Aceh, November 2025

Penulis

Fren Tania
NIM.200207062

DAFTAR ISI

COVER	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	14
A. Media Pembelajaran	14
B. <i>Game</i> Ular Tangga	16
C. Hasil Ketuntasan Belajar	25
D. Respon Siswa	28
E. Klasifikasi Makhluk Hidup	31
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Rancangan Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel	37
C. Tempat dan waktu Penelitian	37
D. Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan Penelitian	47
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
DAFTAR LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert.....	41
Tabel 3.2 Indeks Nilai Gain (N-gain) Ternormalisas	42
Tabel 4.1 Pretest dan Postest Siswa	44
Tabel 4.2 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Petermuan I.....	45
Tabel 4.3 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Petermuan II	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	34
----------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran bagian penting dari proses pembelajaran. Media dapat membuat pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Media pembelajaran dapat memudahkan kegiatan penyampaian informasi bagi siswa dan guru. Penggunaan media pembelajaran harus menjawab kebutuhan pembelajar, agar dapat merangsang hasil ketuntasan belajar siswa. Secara tidak langsung hasil ketuntasan belajar siswa akan mempengaruhi keterampilan berpikir kritis.¹

Berpikir kritis merupakan salah satu modal dasar atau modal intelektual yang penting bagi tiap individu, dikarenakan berpikir kritis termasuk dalam bagian yang fundamental dalam kematangan manusia. Keterampilan berpikir kritis itu penting dan perlu ditingkatkan karena diperlukan oleh siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya. Kenyataan yang terjadi dalam penggunaan model pembelajaran dan penerapan kompetensi dasar kurang memperhatikan sehingga penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan siswa malas untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran berlangsung sehingga keterampilan berpikir siswa tidak berkembang.² Model pembelajaran yang diperlukan yaitu model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya media pembelajaran ular tangga.

¹Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2018), 3

²Hujair Ah Sanaky, Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3-4

Media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa diantaranya nilai kejujuran, kedisiplinan, kerja keras dan tanggung jawab.³ Keterampilan berpikir kritis dapat digunakan siswa untuk memahami konsep, menerapkan, mengintegrasikan, dan mengevaluasi informasi kemudian dilakukan pengkajian atas apa yang diterima atau dihasilkan. Keterampilan berpikir kritis siswa akan menggunakan nalar untuk berfikir yang mana hal tersebut termasuk dalam indikator berpikir kritis. Indikator keterampilan berpikir kritis ada lima yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan eksplanasi.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Ibu Heni pada tanggal 8 Januari 2023 selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 3 Aceh Tenggara menyatakan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan selama ini menggunakan power point dan video pembelajaran, diketahui bahwa belum ada media pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru pada materi klasifikasi makhluk hidup, sehingga peserta didik memerlukan media pembelajaran baru untuk meningkatkan hasil ketuntasan hasil belajar dan pemahaman materi klasifikasi makhluk hidup.

Media pembelajaran ular tangga salah satu model pembelajaran yang berkolaborasi. Konsep media pembelajaran ular tangga dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan papan permainan yang terdiri dari gambar ular dan tangga.

³ Muhammad Fathurrohman, Model-Model Pembelajaran Inovatif, (Jogjakarta: Arruz Media, 2015), 16

⁴ Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 4-5.

Pemain akan naik jika mendapatkan gambar tangga dan pemain akan turun jika mendapatkan gambar ular.⁵ Pemain akan dikatakan menang apabila sampai pada kotak finish. Kotak dalam permainan ular tangga terdapat kartu soal berisi pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik ketika bermain menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga bermanfaat bagi siswa untuk mengurangi rasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Keunggulan dari media permainan ular tangga ini dapat mengembangkan sosialisasi anak karena media permainan ini bersifat team atau kelompok yang dapat meningkatkan kolaborasi siswa dalam belajar.⁶ Materi yang sudah menggunakan media permainan ular tangga yaitu materi klasifikasi makhluk hidup mulai dari kingdom terendah sampai kingdom tertinggi.

Diketahui materi klasifikasi makhluk hidup tergolong cukup rumit untuk difahami dan dipelajari, dikarenakan materi yang cukup luas. Selain itu, kesulitan belajar siswa juga disebabkan kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media pembelajaran.⁷ Pembelajaran yang ideal mempunyai kriteria yaitu sifat guru yang harus dimiliki oleh seorang guru harus memiliki antusias dan memberi rangsangan, mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikan mencakup semua unit bahasa, mampu mengajar dan menjelaskan berbagai informasi secara jelas serta mampu menerapkan metode

⁵ Husna, 100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2009), 145-146

⁶ Amiroh Nur Khayatun, "Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020), 25

⁷ Sri Mulyani, Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2019), 122-123.

mengajar secara variasi, reaksi guru terhadap siswa mampu menerima berbagai masukan.

Materi klasifikasi makhluk hidup membutuhkan variasi agar siswa dapat mudah mempelajari dalam mengidentifikasi, mengelompokkan dan menentukan makhluk hidup berdasarkan ciri, anatomi, morfologi dan fisiologinya. Materi klasifikasi makhluk hidup cukup rumit, cukup luas dan terkesan membosankan. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya inovasi dan variasi metode maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru.⁸ Pada surah an-nahl ayat 10 berikut :

﴿هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً لَكُمْ مِنْهُ شَرِبَ أَبُو مُهْشَرٍ فِيهِ تُسِيمُونَ﴾

Artinya : *“Dialah, Yang telah menurunkan air hujan dari langit untuk kamu, sebahagiannya menjadi minuman dan sebahagiannya (menyuburkan) tumbuh-tumbuhan, yang pada (tempat tumbuhnya) kamu menggembalakan ternakmu”*.

Tafsir:

Ayat berikut menjelaskan berbagai nikmat yang Allah anugerahkan kepada manusia. Dialah yang telah menurunkan air hujan dari arah langit untuk kamu memanfaatkan guna memenuhi kebutuhan kamu. Sebahagiannya menjadi minuman bagi kamu dan binatang-binatang peliharaanmu, dan sebahagiannya yang lain dapat kamu gunakan untuk menyirami tumbuhan, yang padanya, yaitu pada tumbuhan hijau itu, kamu menggembalakan ternakmu sehingga mereka dapat makan dan menghasilkan produk yang kamu butuhkan, seperti susu, daging, dan bulu.

⁸ Muhammad Asri Amin, Menjadi Guru Profesional, (Bandung: Nuansa Cendikia), 2013, Hlm.115-116

Ada beberapa penelitian terdahulu, penelitian oleh Marhaeni dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII”. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba pada siswa, didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 93%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi materi klasifikasi makhluk hidup.

Penelitian oleh Fitrah Al Anshori dengan judul penelitian “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dan terdapat 10 siswa dengan persentase 35,71% yang telah mengalami peningkatan hasil belajar (mencapai nilai KKM). Pada siklus II mengalami peningkatan dari 10 siswa menjadi 24 siswa atau dengan persentase 85,71%. Dari hasil tersebut sebagian besar siswa sudah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. berdasarkan hasil analisis peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Elva Yuniarti dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Ular Tangga”. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan minat belajar peserta didik dari kurang aktif menjadi aktif: selain ini hasil belajar peserta didik juga

mengalami peningkatan yang cukup besar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa minat dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang digunakan saat ini masih dikatakan jauh dari yang diharapkan, pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik, dengan adanya *game* ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa. Maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian **“Penggunaan Media Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, terdapat beberapa perumusan masalah pada penelitian ini :

1. Bagaimana hasil ketuntasan belajar siswa (KKM) pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan media *game* ular tangga ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas, terdapat beberapa tujuan pada penelitian ini :

1. Untuk menganalisis hasil ketuntasan belajar siswa (KKM) pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan media *game* ular tangga.

2. Untuk menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam pengembangan media yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar, respon, motivasi serta berfikir kritis dan bersikap ilmiah.

b. Bagi Guru

Menjadikan salah satu media dalam mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat menggunakan kelayakan media berbasis *Game Ular Tangga* ini.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *game ular tangga* di SMPN 3 Aceh Tenggara.

d. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan baru kepada peneliti untuk dijadikan sebagai keikutsertaan dalam dunia pendidikan untuk memberikan gambaran

bahwa pentingnya penggunaan media berbasis *game* ular tangga dalam proses pelaksanaan pembelajaran mengajar.

E. Definisi Operasional

Menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran serta membantu pembaca dalam memahami istilah-istilah pokok yang terkandung dalam judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah-istilah tersebut. Adapun istilah-istilah yang dijelaskan adalah sebagai berikut.

1. Hasil ketuntasan Belajar siswa

Hasil ketuntasan belajar merupakan pencapaian akhir peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan *game* edukasi. Hasil belajar ini diperoleh dari nilai pretest dan posttest peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup.

2. Respon Siswa

Respon peserta didik merupakan tanggapan dan reaksi peserta didik atas stimulus atau rangsangan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran. Respon yang dimaksud tersebut adalah tanggapan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan *game* edukasi pada materi klasifikasi makhluk hidup.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif

dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁹

4. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.

5. Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup adalah suatu cara mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri yang dimiliki. Tujuan mengklasifikasikan makhluk hidup adalah untuk mempermudah mengenali, membandingkan, dan mempelajari makhluk hidup.¹⁰

⁹ Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179

¹⁰ Tri Andarini, M. Masykuri, Suciati Sudarisman, “Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar”. Jurnal Inkuiri, Vol 1, No 2, 2018 h. 95.