

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBASIS KEARIFAN LOKAL ACEH PADA PEMBELAJARAN
IPAS DI SD ISLAM LABORATORIUM NEUHEUN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Khairia Maulida
NIM: 210209012

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1448**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD
ISLAM LABORATORIUM NEUHEUN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang
Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

KHAIRIA MAULIDA

NIM : 210209012

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Pembimbing

Ketua Prodi


Daniah, S.Si., M.Pd.

NIP. 197907162007102002


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197906172003122002

**Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal
Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun
Aceh Besar**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), UIN Raniry dan Dinyatakan Lulus
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

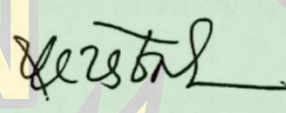
Jumat, 30 Januari 2026 M
11 Sya'ban 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

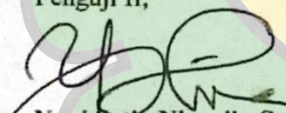
Penguji I,

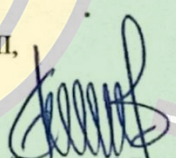

Daniah, S.Si., M.Pd.
NIP. 197907162007102002


Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
NIP. 198203042005012004

Penguji II,

Penguji III,


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002


Rafidhab Hanum, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198907032023212038

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry
Pauksalam, Banda Aceh




Prof. H. Saiful Mawani, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairia Maulida
NIM : 210209012
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis
Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD
Laboratorium Neuheun Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan 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 dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 April 2026

Yang Menyatakan

Khairia Maulida
NIM. 210209012



ABSTRAK

Nama : Khairia Maulida
NIM : 210209012
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar
Pembimbing Skripsi : Daniah, S. Si., M. Pd.
Kata Kunci : Pengembangan, Media Permainan Ular Tangga

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan ketersediaan media pembelajaran, kurangnya variasi dalam pemanfaatannya, serta belum maksimalnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana desain media permainan media ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh, (2) bagaimana hasil uji kepraktisan media yang dikembangkan, dan (3) bagaimana tingkat kepraktisan media berdasarkan penilaian guru dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendesain media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh, (2) menilai kepraktisan media yang dikembangkan, dan (3) menilai kepraktisan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengacu pada model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari ahli media, ahli materi, guru, serta peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli dan angket kepraktisan, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 98,13% yang berada pada kategori sangat praktis, serta validasi ahli materi sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respons guru mencapai 100% dan respons peserta didik 97,4%, yang keduanya tergolong kategori sangat praktis. Penggunaan media ini juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi kearifan lokal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	
ABSTRAK.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	vii
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
D. Definisi Operasional.....	7
E. Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Pengembangan.....	12
1. Pengertian pengembangan.....	12
2. Tujuan Pengembangan.....	13
B. Media Permainan Ular Tangga.....	15
1. Pengertian Media Ular Tangga.....	15
2. Manfaat Media Permainan Ular Tangga.....	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga.....	18
4. Penerapan Permainan Media Ular Tangga.....	20
C. Pembelajaran IPAS.....	21
1. Pengertian IPAS.....	21
2. Tujuan Pembelajaran IPAS.....	22
3. Kearifan Lokal.....	23
4. Bentuk Kearifan Lokal.....	25
5. Ciri-ciri Kearifan Lokal.....	25
6. Ruang Lingkup Kearifan Lokal.....	26
7. Contoh-Contoh Kearifan Lokal.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Rancangan Penelitian.....	38
B. Prosedur Penelitian.....	40
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49

B. Hasil Penelitian.....	49
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	50
2. <i>Design</i> (Desain).....	50
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	53
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	63
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	67
C. Pembahasan.....	68
1. Proses Pengembangan Media Permainan Ular Tangga.....	68
2. Uji Kepraktisan oleh Validator Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Media Permainan Ular Tangga.....	70
3. Uji Kepraktisan oleh Guru dan Peserta Didik terhadap Media Permainan Ular Tangga.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Mie Aceh.....	27
Gambar 3.2 Kuah Beulangong.....	28
Gambar 3.3 Timphan	28
Gambar 3.4 Ayam Tangkap.....	29
Gambar 3.5 Sie Reuboh.....	29
Gambar 3.6 Boh Rom-Rom.....	30
Gambar 3.7 Meumeuk.....	30
Gambar 3.8 Tari Saman.....	31
Gambar 3.9 Tari Seudati.....	31
Gambar 3.10 Tari Rato Jaroe.....	31
Gambar 3.11 Tari Ranup Lampuan.....	32
Gambar 3.12 Tari Tarek Pukat.....	32
Gambar 3.13 Rateb Meuseukat.....	33
Gambar 3.14 Rumoh Adat Aceh.....	33
Gambar 3.15 Peusujuk.....	34
Gambar 3.16 Meugang.....	34
Gambar 3.17 Khanduri.....	34
Gambar 3.18 Peumulia Jamee.....	35
Gambar 3.19 Model ADDIE.....	40



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Skor	46
Tabel 3.2 Daftar Penilaian Kepraktisan	47
Tabel 3.3 Kriteria Respons Peserta Didik	48
Tabel 4.1 Gambar Desain Media Permainan Ular Tangga dan Keteranganannya....	51
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Permainan Ular Tangga oleh Ahli Media.....	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi	57
Tabel 4.4 Revisi Media Berdasarkan Saran dan Masukan Validator.....	60
Tabel 4.5 Revisi Materi oleh Ahli Materi I.....	62
Tabel 4.6 Revisi Materi oleh Ahli Materi II.....	63
Tabel 4.7 Hasil Respons Angket Kepraktisan oleh Guru.....	67
Tabel 4.8 Hasil Respons Angket Kepraktisan oleh Peserta Didik.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Skripsi	85
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	87
Lampiran 4 Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	88
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media I	89
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media II.....	93
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi I.....	97
Lampiran 8 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi II.....	100
Lampiran 9 Hasil Angket Respons Guru.....	103
Lampiran 10 Hasil Angket Respons Peserta Didik.....	105
Lampiran 11 Media Permainan Ular Tangga yang Telah Dikembangkan.....	108
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	109



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji beserta syukur kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, Pemilik semesta alam yang telah memberikan limpahan rahmat, rezeki, dan kesehatan kepada kita semua. Shalawat beserta salam kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa kita dari zaman yang tidak berilmu menjadi berilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar”.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi. Penyusunan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, harapan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada berbagai pihak berikut :

1. Bapak Prof. H. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Daniah, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing saya yang bukan hanya membimbing secara akademik, tetapi juga menjadi pengarah, penyemangat, dan motivator yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang Ibu berikan selama proses penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan Ibu yang tulus, mungkin skripsi ini belum bisa selesai. Setiap nasihat dan motivasi dari Ibu selalu menjadi penyemangat saat penulis merasa lelah. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi. Ibu bukan hanya membimbing dengan ilmu, tetapi juga dengan

hati. Semoga Allah SWT. Senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang Ibu berikan.

5. Seluruh dosen serta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berjasa memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat dan membantu penulis selama proses perkuliahan berlangsung.
6. Bapak Fathur Hadyan, S.Pd., selaku Kepala SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar yang telah memberikan izin kepada penulis selaku untuk melakukan penelitian di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.
7. Ibu Mira Yusfina S.pd., Gr., selaku Wali Kelas IV, dan seluruh dewan guru dan staf di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kepada Ayahanda tercinta, bapak Ibrahim dan Ibunda tersayang ibu Juliana. Penulis mempersembahkan karya ini kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti dalam setiap langkah hidup penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, serta kepercayaan yang telah diberikan selama ini. Tanpa kehadiran dan dukungan kalian, penulis tidak akan sampai pada titik ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu bentuk bakti dan kebanggaan untuk kalian, serta menjadi langkah awal untuk membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT. Senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Ayah dan Ibu.
9. Kepada kakak penulis, Meyda Rahmi yang penulis sayangi. Penulis mengucapkan terima kasih karena selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Dukungan tersebut, baik secara moril maupun materil, menjadi salah satu penyemangat bagi penulis untuk terus berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

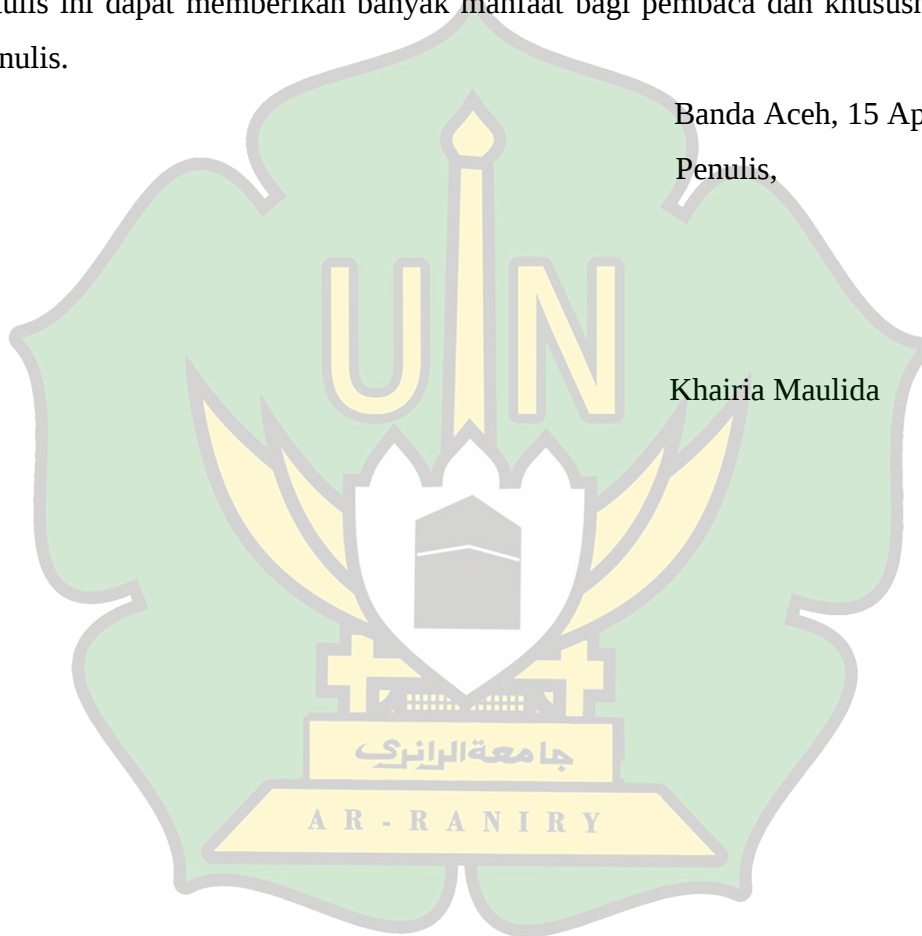
10. Teman-teman seperjuangan yang memberikan dukungan penuh, semangat, dan perjuangan kepada penulis sehingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap serta berdoa kepada Allah SWT agar membalas kebaikan-kebaikan dan memudahkan segala urusan. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kesalahan. Semoga skripsi yang ditulis ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Banda Aceh, 15 April 2026

Penulis,

Khairia Maulida



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan literasi sains dan literasi sosial-budaya pada peserta didik sejak dini. Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diorientasikan untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara lingkungan alam dan kehidupan sosial masyarakat secara kontekstual. Pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar kelas IV khususnya pada bab 7 yang bermateri kearifan lokal, peserta didik diajak untuk memahami tentang kearifan lokal dan keanekaragaman budaya di lingkup daerah. Lalu, memahami makna serta manfaat kearifan lokal dan tradisi di lingkungan sekitar melalui kegiatan aktivitas yang menarik. Peserta didik juga akan mempelajari cara pelestarian keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar serta sikap bangga terhadap keragaman yang telah dimiliki.¹ Namun, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, masih ditemukan sebagian peserta didik yang mengalami hambatan dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi ini diduga berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, sehingga penyampaian materi belum sepenuhnya berlangsung secara efektif dan berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar, diperoleh gambaran bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Dalam pelaksanaannya, guru cenderung menggunakan strategi penyampaian materi secara

¹ Amalia Fitri, dkk. SD/MI Kelas IV, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (Edisi Revisi, 2023)

verbal, sementara penggunaan media pembelajaran yang bervariasi masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran lebih berpusat pada guru, sehingga partisipasi aktif peserta didik belum berkembang secara maksimal. Pembelajaran yang kurang didukung oleh variasi media berpotensi memengaruhi suasana belajar yang menjadi kurang dinamis serta berdampak pada motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu, keterbatasan penggunaan media, ketersediaan alat dan bahan pendukung media pembelajaran yang masih terbatas, serta perlunya pengembangan inovasi dalam perancangan media pembelajaran turut menjadi faktor yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Seperti yang kita ketahui bahwa, media pembelajaran merupakan salah satu instrumen pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi ajar, yang berperan penting tidak hanya dalam memfasilitasi penyampaian informasi, tetapi juga dalam mendorong kreativitas siswa serta meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, sekaligus memperkuat hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik. Selain itu, media juga berfungsi sebagai sarana untuk mengurangi rasa bosan dan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas serta membantu kesulitan siswa dalam memahami materi terutama materi mengenai kearifan lokal di lingkup daerah.²

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, jenis media yang paling relevan dikembangkan adalah media permainan ular tangga, penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini disebabkan pembelajaran di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru terlihat belum menggunakan media yang bervariasi. Keterlibatan siswa dalam eksplorasi dan diskusi belum maksimal, yang menyebabkan capaian belajar dan motivasi peserta didik belum berkembang. Terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam. Media

² Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.

permainan ular tangga dipandang sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Media permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga, kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran serta berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi. Kelebihan dari media ini antara lain peserta didik dapat belajar sambil bermain, proses belajar dilakukan secara berkelompok sehingga mendorong interaksi sosial, materi lebih mudah dipahami karena didukung gambar pada kotak permainan, serta pembuatan media ini sepertinya tidak memerlukan biaya yang besar.³ Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erika Rahayu, Rusmin AR, dan Deskoni, yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.⁴

Manfaat penggunaan media permainan ular tangga meliputi beberapa aspek, diantaranya memberikan pengetahuan kepada anak melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk bermain, merangsang kemampuan berpikir, berkreasi, dan berbahasa sehingga dapat membentuk sikap, mental, serta akhlak yang positif, menciptakan suasana belajar yang aman, menarik, dan menyenangkan, serta mengajarkan anak untuk memahami arti kalah dan menang, bekerja sama, dan menunggu giliran.⁵ Bagi anak, permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, membangkitkan rasa gembira, sekaligus menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan mereka. Permainan merupakan bagian penting dalam kehidupan anak dan berperan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari proses pembentukan kepribadian. Dengan kata lain, melalui permainan anak belajar memahami dan menjalani kehidupan. Namun inovasi pendidikan tidak berhenti

³ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar", *JINoP (Jurnal Inovasi pembelajaran)*, Vol. 1, No. 1, Mei (2015), h. 77-89.

⁴ Erika Rahayu, Rusmin AR, Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang", *Jurnal Profit Volume X, Nomor X*, Tahun 2022.

⁵ Erika Rahayu, Rusmin AR, Deskoni, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang", *Jurnal Profit Volume X, Nomor X*, Tahun 2022.

pada aspek hiburan semata, tetapi juga harus mampu mendukung pendidikan dalam membentuk karakter dan identitas budaya siswa.

Sesuai dengan judul bab 7 yaitu Kearifan Lokal di Daerahku, maka kita sesuaikan dengan daerah tempat tinggal peserta didik yaitu di Aceh. Wilayah Aceh dikenal memiliki kekayaan kearifan lokal yang tinggi, mencakup nilai islam, adat isitiadat, sejarah, kuliner, hingga simbol budaya yang bernilai luhur. Sayangnya, potensi ini sering kali belum terintegrasi maksimal dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga siswa berisiko kehilangan rasa cinta terhadap budaya dan jati dirinya. Karena itu, pengembangan media permainan ular tangga ini diintegrasikan dengan kearifan lokal khas Aceh. Sehingga selain menyenangkan, pembelajaran juga mampu menanamkan nilai budaya serta meningkatkan relevansi materi dengan lingkungan siswa. Sumarmi dan Amiruddin menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan identitas yang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri di suatu wilayah. Selain itu, kearifan lokal juga berperan sebagai kekuatan utama dalam melestarikan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.⁶ Contoh kearifan lokal yang ada di Aceh adalah makanan tradisional seperti kuah pliek u, kuah beulangong, sie reuboh, dan eungkot keumamah. Lalu ada tari tradisional seperti tari saman dari Gayo Lues, rapai dan seudati sebagai alat musik dan tari tradisional yang bernilai religius dan sosial. Ada juga pakaian adat dan tenun yang berbahan kain songket Aceh dengan motif khas seperti pucuk rebung dan bungong jeumpa. Biasanya digunakan dalam upacara adat dan pernikahan. Contoh-contoh seperti ini bisa divisualisasikan dengan menarik dan edukatif untuk siswa SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.

Menggunakan kearifan lokal sebagai bagian dari pembelajaran tidak hanya membantu membentuk karakter dan identitas siswa, tetapi juga membantu proses belajar lebih relevan, bermakna, dan terkait dengan pengalaman sehari-hari mereka. Pengembangan permainan ular tangga yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, memahami

⁶ Akmal, Zainul. "Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal." *JOELS: Journal of Election and Leadership* 2.2 (2021).

materi secara menyeluruh, serta menumbuhkan rasa penghargaan terhadap budaya dan lingkungan di sekitarnya.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini salah satunya dilakukan oleh Miftahur Rahmi dan Yeni Erita yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.⁷ Penelitian lain dilakukan oleh Santi Ekawati yang menunjukkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga memperoleh hasil validasi ahli media dan materi dengan kategori sangat valid serta hasil uji kepraktisan dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.⁸

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memerlukan penelitian yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar”**.

⁷ Rahmi, M., & Erita, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran edukatif berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Eksplorasi Pendidikan*, 7(8), 60–70.

⁸ Ekawati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga pada materi energi di kelas IV SD Annur Yapis Kota Sorong. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 126–136.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah desain media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar?
2. Bagaimanakah hasil uji kepraktisan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar?
3. Bagaimanakah respon kepraktisan guru dan peserta didik terhadap media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendesain media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.
2. Untuk menilai hasil kepraktisan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.
3. Untuk menilai kepraktisan guru dan peserta didik terhadap media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa :
 - a. Belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan. Dengan bermain sambil belajar, siswa diharapkan lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
 - b. Mudah memahami pelajaran. Konsep-konsep kearifan lokal yang sulit dijelaskan dengan cara yang lebih mudah dan konkret melalui permainan.
 - c. Menumbuhkan cinta budaya daerah. Siswa dapat mengenal dan lebih mencintai kekayaan budaya yang ada di Aceh seperti adat istiadat, makanan khas, tempat bersejarah yang diintegrasikan ke dalam permainan.

2. Bagi guru

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran yang baru. Guru memiliki pilihan media yang inovatif dan tidak hanya mengandalkan ceramah atau buku paket.
- b. Memudahkan proses mengajar. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan kreativitas mengajar. Guru dapat terinspirasi untuk mengembangkan media-media pembelajaran kreatif lainnya yang sesuai dengan kearifan lokal.

3. Bagi sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya inovasi media pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan disekolah.
- b. Sebagai bahan perpustakaan atau pusat sumber belajar. Produk permainan ini dapat disimpan dan digunakan kembali oleh guru-guru lain atau angkatan siswa berikutnya.
- c. Memperkuat profil sekolah. Pengembangan media berbasis kearifan lokal dapat menjadi ciri khas dan kebanggaan sekolah yang menunjukkan perhatian terhadap pelestarian budaya.

4. Bagi peneliti

- a. Penelitian ini memberikan pengalaman yang berarti sekaligus menambah pengetahuan dan wawasan melalui proses pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal.
- b. Kesempatan memanfaatkan ilmu yang didapat selama perkuliahan untuk berkontribusi pada kemajuan pendidikan di masa depan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pemikiran definisi, maka diperlukan adanya definisi operasional. Adapun istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Permainan Ular Tangga

Media ular tangga merupakan jenis permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan bantuan dadu, serta dilengkapi kotak-kotak yang berisi gambar tangga dan ular. Melalui permainan ini, peserta didik didorong untuk menemukan dan memperoleh sendiri hasil belajarnya, sehingga mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ular tangga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, karena menggabungkan unsur bermain dengan belajar, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan belajar.⁹

2. Kearifan Lokal

Menurut Taylor dan de Leo, kearifan lokal merupakan pola hidup yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui agama, budaya, atau adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat. Kearifan lokal juga dapat dianggap sebagai bagian dari identitas bangsa, terutama di Indonesia, di mana kearifan lokal mampu beradaptasi lintas budaya dan pada akhirnya membentuk nilai-nilai budaya nasional. Di Indonesia, kearifan lokal tercermin sebagai filosofi dan pandangan hidup yang diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti nilai sosial dan ekonomi, arsitektur, kesehatan, pengelolaan lingkungan, dan bidang lainnya.¹⁰

3. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) secara operasional merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari bidang ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik tentang berbagai fenomena alam maupun sosial di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini disusun agar siswa tidak hanya mempelajari pengetahuan secara terpisah, tetapi juga mampu memahami keterhubungan antara lingkungan alam dengan

⁹ Sabila, Safa, et al. "Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*. Vol. 1. 2021.

¹⁰ Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580-1588.

aktivitas manusia serta pengaruh timbal balik keduanya dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPAS memiliki peran yang sangat penting karena materi yang dipelajari mencakup alam semesta, isi di dalamnya, serta berbagai peristiwa yang terjadi, yang dikembangkan oleh para ahli melalui proses ilmiah. Oleh sebab itu, mata pelajaran IPAS telah diperkenalkan kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami berbagai aspek di sekitarnya yang berkaitan dengan alam dan kehidupan sosial, sehingga mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

F. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Melinda Septiani, Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV, mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan dilaksanakan di SDN 2 Ampenan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas sangat baik, dengan skor dari ahli materi 4,5, ahli media 4,6, dan ahli bahasa 4,7. Dari segi kepraktisan, media memperoleh respons positif dari guru dan siswa dengan skor masing-masing 4,7 dan 4,8. Sedangkan efektivitas media terlihat dari peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa, yaitu sebelum penggunaan media 68,9 dan setelah penggunaan media 85,2, dengan nilai N-gain 0,76 (kategori tinggi). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal efektif, praktis, dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat

¹¹ Maula, N. R., Nugroho, A. A., & Prastyo, K. D. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 272-278.

dijadikan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal.¹²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Anistyasari, bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga digital yang mengintegrasikan kearifan lokal Jawa Timur, dengan sasaran siswa kelas IV SD untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap budaya daerah. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas yang baik, dengan skor penilaian dari ahli materi 82,14%, ahli media 83,82%, dan ahli bahasa 85%. Dari segi kepraktisan, media ini mendapat respons positif dari siswa sebesar 87,41% dan guru sebesar 91,66%. Efektivitas media terlihat dari peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media ular tangga digital berbasis kearifan lokal Jawa Timur efektif, praktis, dan valid sebagai media pembelajaran, sehingga dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis kearifan lokal.¹³
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ari dan Amini, bertujuan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga modifikasi yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, dan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dari 75% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua, serta peningkatan karakter kerjasama dari 70% menjadi 85%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa

¹² Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research (JCAR)*, 6(1), 1-12.

¹³ Wulandari, F., & Anistyasari, Y. (2020). Ular Tangga Digital Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Jawa Timur. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 120-135.

permainan ular tangga modifikasi berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan karakter kerjasama siswa dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan serta bernilai budaya.¹⁴



¹⁴ Ari, R. T., & Amini, R. (2019). Implementasi Permainan Ular Tangga Modifikasi Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Karakter Kerja Sama Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 78-90.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan sama maknanya dengan metode *research & development* yang disingkat (R&D). Menurut Borg dan Gall, *Educational Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses yang digunakan untuk merancang sekaligus menguji keabsahan produk pendidikan. Sukmadinata menjelaskan bahwa R&D adalah pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Sementara itu, Sugiyono menyatakan bahwa metode R&D merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji tingkat keefektifannya. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa metode R&D merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk dalam bidang tertentu, disertai produk pendukung, serta menguji efektivitas dari produk tersebut.¹⁵

Tahapan dalam penelitian dan pengembangan suatu sistem pembelajaran atau produk pendidikan mencakup rangkaian proses yang dimulai dari perancangan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Produk atau model pembelajaran yang dihasilkan memiliki cakupan yang luas, karena tidak hanya berfokus pada permasalahan yang muncul, tetapi juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik, peran guru, kesiapan sarana dan prasarana, serta ketersediaan perangkat pendukung lainnya. Dengan demikian, pelaksanaan *research and development* (RnD) menuntut adanya pertimbangan yang komprehensif terhadap seluruh komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian dan pengembangan dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang sistematis dan berurutan. Oleh karena itu, tersedia

¹⁵ Saputro, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo, 2017.

beragam model penelitian dan pengembangan yang dapat dimanfaatkan untuk merancang serta menghasilkan sistem, model, atau produk pendidikan yang selaras dengan kebutuhan desainer pendidikan.¹⁶

Untuk menghasilkan suatu produk tertentu, penelitian dilakukan dengan analisis kebutuhan menggunakan metode survei atau pendekatan kualitatif. Sedangkan untuk memastikan produk tersebut efektif dan dapat diterapkan secara luas di masyarakat, diperlukan penelitian yang menguji keefektifan produk menggunakan metode eksperimen. Selain itu, penelitian pengembangan juga dapat dipahami sebagai kajian sistematis terkait perancangan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, atau produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Sejalan dengan hal tersebut, Sukmadinata menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, seperti buku, modul, paket, program pembelajaran, atau alat bantu belajar. Berbeda dengan penelitian biasa yang hanya memberikan rekomendasi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang dapat langsung digunakan.¹⁷

2. Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian pengembangan umumnya mencakup dua hal, yaitu masalah yang hendak diatasi dan spesifikasi pembelajaran, model, soal, atau perangkat yang akan dibuat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selama kedua aspek ini tercakup dalam rumusan masalah penelitian pengembangan, maka rumusan masalah tersebut dapat dianggap tepat. Dengan demikian, tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menjelaskan proses pengambilan keputusan selama pengembangan suatu produk, serta menunjukkan kemampuan pengembang dalam menciptakan berbagai jenis

¹⁶ Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 66.

¹⁷ Sutarti, Tatik, and Edi Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish, 2017.

produk serupa di masa mendatang. Menurut Akker, tujuan penelitian pengembangan di bidang pendidikan dapat dibedakan berdasarkan aspek pengembangan, seperti kurikulum, teknologi dan media, pembelajaran dan instruksi, serta pendidikan guru dalam mengajar dan merancang pembelajaran secara efektif.¹⁸

Penelitian pengembangan tidak semata-mata berorientasi pada produk akhir yang dihasilkan, melainkan juga menitikberatkan pada aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk dalam konteks pembelajaran. Suatu produk pengembangan dapat dikategorikan berkualitas apabila telah melalui tahapan uji validasi oleh para ahli, dilanjutkan dengan uji coba terbatas, serta uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa produk tersebut layak digunakan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hal tersebut, proses evaluasi dalam penelitian pengembangan memegang peranan krusial untuk memastikan kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi yang dilakukan secara sistematis memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kinerja produk sekaligus menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut.

Di samping itu, penelitian pengembangan memiliki peran strategis dalam mendorong lahirnya inovasi di bidang pendidikan, khususnya dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Produk yang dihasilkan tidak hanya diharapkan mampu menjawab berbagai permasalahan pembelajaran yang ada, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian pengembangan menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern, terutama dalam mengintegrasikan berbagai aspek secara holistik, seperti pemanfaatan teknologi, penguatan budaya lokal, serta pemenuhan kebutuhan peserta didik.

¹⁸ Slamet, Fayrus Abadi. "Model Penelitian Pengembangan (R n D)." *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang* (2022).

B. Media Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Media Ular Tangga

Media didefinisikan sebagai alat yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pengirim pesan dan penerima pesan dalam menyampaikan informasi. Contohnya meliputi buku, radio, televisi, komputer, dan berbagai sarana lainnya apabila digunakan sebagai media penyampaian informasi. Yang dimaksud dengan media pembelajaran yaitu usaha untuk membuat peserta didik belajar. Dalam pembelajaran terdapat aktivitas belajar atau interaksi yang juga dapat disebut sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa. Pada proses komunikasi inilah media pembelajaran memiliki peranan penting untuk digunakan. Jadi, pengertian media pembelajaran ialah suatu sarana atau alat perantara yang berfungsi untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran dari guru sebagai komunikator kepada siswa, dengan tujuan untuk mempermudah jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran.¹⁹ Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menetapkan penggunaan media pembelajaran berupa media permainan ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga merupakan bentuk media yang dikembangkan dari permainan tradisional, yang kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran serta berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi. Penggunaan media permainan ular tangga dapat mendukung proses pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, peserta didik tidak mudah merasa jenuh karena terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ular tangga juga sudah sangat dikenal di kalangan peserta didik, sehingga mempermudah penerimaan mereka terhadap media ini. Media tersebut dirancang dengan memuat materi dan kuis sesuai tema, misalnya tentang berbagai jenis kearifan lokal dan budaya, serta

¹⁹ Rizal, Setria Utama. "Media pembelajaran." (2016).

dilengkapi gambar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.²⁰

Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara melempar dadu. Permainan ini menggunakan papan yang berisi sejumlah kotak dengan gambar ular dan tangga. Jika pemain mendapatkan kotak bergambar tangga, maka ia berhak naik sesuai posisi tangga tersebut, sedangkan jika mendapatkan kotak bergambar ular, maka ia harus turun mengikuti jalur ular. Pemain yang pertama kali mencapai kotak finish dinyatakan sebagai pemenang.²¹ Permainan ular tangga dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan cara mengganti gambar pada papan permainan sesuai budaya dan nilai-nilai yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Misalnya, kotak tangga dan kotak ular tidak lagi ditampilkan dalam bentuk simbol tertentu, melainkan berisi pertanyaan atau kartu soal yang memuat materi kearifan lokal. Pertanyaan tersebut dapat disajikan secara langsung pada kotak permainan maupun dalam bentuk tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal, seperti makanan khas daerah, pakaian adat, rumah adat, serta tradisi budaya setempat. Dengan demikian, melalui permainan ini, siswa tidak hanya merasakan keseruan bermain, tetapi juga sekaligus belajar dan memahami nilai-nilai kearifan lokal yang di masyarakatnya.

Media permainan ular tangga digolongkan sebagai media visual karena penggunaannya melibatkan indera penglihatan, serta termasuk media grafis karena disajikan dalam bentuk gambar. Permainan ini merupakan salah satu jenis permainan yang populer di kalangan anak-anak. Ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih dan bermanfaat dalam melatih kemampuan anak

²⁰ Marâ, Herlinda, Wawan Priyanto, and Aries Tika Damayani. "Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan." *Mimbar PGSD Undiksha* 7.3 (2019).

²¹ 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* 3.4 (2019): 314-321.

untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ini juga dapat menumbuhkan sikap kerja sama serta membiasakan anak bersikap sportif.²²

2. Manfaat Media Permainan Ular Tangga

Menurut Sanaky, media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi guru, antara lain:²³

- a. Menjadi strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih cepat.
- c. Menyajikan kerangka pembelajaran secara jelas.
- d. Memudahkan guru dalam mengendalikan siswa selama proses belajar.
- e. Membantu dalam penyampaian materi pelajaran.
- f. Menjadi sarana untuk meningkatkan rasa percaya diri guru.
- g. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi siswa, di antaranya:

- a. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar.
- b. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi.
- c. Membantu siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan guru.
- d. Menyajikan informasi inti sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi.
- e. Merangsang peserta didik untuk lebih fokus dan mampu melakukan analisis.
- f. Menyediakan kondisi belajar yang kondusif.
- g. Membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat.

²² Febryna Widowati, "Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan," *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya* Vol. 02, No.01 (2014.): 2.

²³ Fadila, Aprilia Sindi, Friendha Yuanta, and Diah Yovita Suryarini. "Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3.1 (2021): 12-22.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga memungkinkan siswa terlibat langsung dalam permainan sambil belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Permainan ini dapat dilakukan secara berulang sehingga menumbuhkan antusiasme, memotivasi siswa untuk bekerja sama, serta meningkatkan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Manfaat lain penggunaan media permainan ular tangga dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain:

- a. Memberikan pengetahuan kepada anak melalui kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam permainan.
- b. Menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir, berkreasi, dan berbahasa sehingga dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang positif.
- c. Menciptakan suasana bermain yang menarik, aman, dan menyenangkan.
- d. Mengajarkan anak untuk memahami konsep menang dan kalah.
- e. Melatih kemampuan bekerja sama serta kesabaran dalam menunggu giliran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga bermanfaat bagi anak usia dini, antara lain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulasi kreativitas serta kemampuan kognitif, dan mempermudah anak dalam memahami serta mengingat pengalaman yang diperolehnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Setiawati, media permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:²⁴

- a. Melatih siswa untuk bersikap sabar dengan membiasakan diri menunggu giliran dalam memulai permainan.

²⁴ Setiawati, Eka, and Elih Solihatulmilah. "Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak." *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 5.1 (2019): 85-91.

- b. Mengasah kemampuan kognitif saat menghitung jumlah langkah berdasarkan angka pada dadu.
- c. Membiasakan kerja sama antar siswa.
- d. Memberikan motivasi belajar karena prosesnya menyenangkan dan tidak hanya terpaku pada lembar soal.
- e. Menjadi sarana efektif dalam mengulang atau meninjau kembali materi yang telah dipelajari.
- f. Praktis, ekonomis, serta mudah digunakan.
- g. Meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- h. Membuat siswa lebih serius menjawab pertanyaan ketika berhenti di kotak soal.
- i. Disukai anak karena desainnya menarik, penuh warna, dan dilengkapi gambar yang menyenangkan.

Kekurangan media permainan ular tangga antara lain:

- a. Membutuhkan perencanaan yang matang agar sesuai dengan konsep materi dan tujuan pembelajaran.
- b. Siswa yang mudah merasa bosan cenderung kehilangan minat untuk melanjutkan permainan.
- c. Penggunaan media ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk memberikan penjelasan kepada anak.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat dikembangkan melalui permainan ular tangga.
- e. Kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan dapat menimbulkan keributan.
- f. Saat pemain turun tangga, ada kemungkinan mereka akan menghadapi jenis soal yang sama.

Kekurangan lainnya dari penggunaan media ular tangga yaitu:²⁵

- a. Guru harus memiliki kreativitas yang lebih tinggi.

²⁵ Anggi Marsella, Yuswan Wiyatmo, "Efektivitas Media pembelajaran dengan Media Audio Visual dan Media pembelajaran Rill Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA N 3Klaten Materi Fluida Dinamis", *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol 6 No 5(2017): 402.

- b. Membutuhkan waktu yang cukup dalam tahap persiapan.
- c. Membutuhkan pengorbanan dalam bentuk biaya atau materi.
- d. Siswa bisa lebih fokus pada permainan menang/kalah daripada memahami isi materi pembelajaran.
- e. Dalam permainan kelompok, ada kemungkinan beberapa siswa lebih dominan, sementara yang lain cenderung pasif.

4. Penerapan Permainan Media Ular Tangga

Ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan. Setiap permainan ular tangga memiliki aturan tersendiri dalam pelaksanaannya. Adapun langkah-langkah bermain ular tangga dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Permainan dibagi menjadi 5 kelompok.
- b. Setiap kelompok berisi 5-6 siswa.
- c. Setiap siswa memegang pion masing-masing.
- d. Untuk menentukan giliran pertama, setiap siswa melempar dadu, dan yang memperoleh angka tertinggi berhak memulai permainan.
- e. Setiap siswa secara bergiliran mengocok dadu.
- f. Siswa membaca soal yang terdapat di media permainan ular tangga dan memberikan jawaban.
- g. Untuk menemukan jawaban, kawan kelompok boleh membantu anggota kelompoknya untuk menjawab.
- h. Jika jawabannya benar sesuai kunci, maka siswa dapat kembali melempar dadu dan melanjutkan permainannya.
- i. Jika jawaban salah, siswa tersebut berhenti pada kotak terakhir, dan menunggu giliran main selanjutnya.
- j. Pemenang ditentukan oleh siswa yang berhasil mencapai angka tertinggi terlebih dahulu.

C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pengertian IPAS

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memberi kesempatan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih beragam. Fokusnya ada pada materi-materi penting, supaya siswa punya cukup waktu untuk benar-benar memahami konsep dan melatih kemampuan. Salah satu hal baru di kurikulum ini yaitu penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dalam IPAS, siswa belajar tentang makhluk hidup, benda mati serta interaksi keduanya di alam semesta, sekaligus mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang hidup bersama lingkungannya. Dengan adanya pembelajaran IPAS, siswa bisa lebih terdorong untuk rasa ingin tahunya terhadap berbagai peristiwa sekitar, sehingga bisa lebih paham bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana kaitannya dengan kehidupan manusia di bumi.²⁶

Salah satu manfaat utama dari penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS adalah meningkatnya literasi sains dan sosial pada siswa. Literasi sains meliputi pemahaman konsep ilmiah, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan membaca dan menafsirkan informasi ilmiah. Sedangkan literasi sosial berhubungan dengan pemahaman tentang struktur masyarakat, nilai budaya, dan keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Pada kurikulum sebelumnya, ketika IPA dan IPS diajarkan secara terpisah, perkembangan literasi sains dan sosial siswa menjadi kurang seimbang. Hal ini terjadi karena konsep-konsep yang dipelajari tidak saling terhubung, sehingga menghambat tumbuhnya kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dengan adanya pendekatan pembelajaran yang menggabungkan keduanya, siswa bisa mengembangkan literasi sains dan sosial sekaligus. Siswa tidak hanya dituntut memahami fakta ilmiah dan konsep sosial, tetapi juga diajak

²⁶ Dewi, L. P. a. F., & Abadi, I. B. G. S. (2022). *Contextual Teaching and Learning Berbasis Tri Hita Karana Dijadikan sebagai Model Pembelajaran IPAS di SD. Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 80-92. <https://doi.org/10.23887/jpму.v5i2.55993>

untuk melihat bagaimana keduanya saling berhubungan serta memengaruhi kehidupan sehari-hari.²⁷

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan diri sesuai dengan profil Pelajar Pancasila serta mampu:²⁸

- a. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu sehingga terdorong untuk menelaah berbagai fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta beserta keterkaitannya dengan kehidupan.
- b. Berperan aktif dalam menjaga, merawat, serta melestarikan lingkungan, sekaligus mengelola sumber daya alam secara bijaksana.
- c. Mengasah keterampilan inkuiri guna mengenali, merumuskan, hingga menemukan solusi atas permasalahan melalui tindakan nyata.
- d. Mengenali jati dirinya, memahami lingkungan sosial tempat ia berada, serta menyadari perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
- e. Memahami syarat yang diperlukan untuk menjadi bagian dari kelompok masyarakat dan bangsa, serta menghayati makna menjadi warga masyarakat, bangsa, dan dunia sehingga mampu berkontribusi dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan dirinya maupun lingkungannya.
- f. Memperluas pengetahuan serta pemahaman konsep IPAS dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, IPAS dapat dipahami sebagai pembelajaran yang menghubungkan kajian tentang alam, fenomena alam, serta kehidupan manusia bersama lingkungannya secara terpadu. Didalamnya terdapat berbagai materi, salah satunya mengenai kearifan lokal yang ada di daerahku yang terdapat pada bab 7. Materi tersebut memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai

²⁷ Zakarina, Uznul, et al. "Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam Upaya Penguatan Literasi Sains dan Sosial di Sekolah Dasar." *Damhil Education Journal* 4.1 (2024): 50-56.

²⁸ *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C untuk SD/MI/Program Paket A* (2022): 5-6

pentingnya mengenal, memahami, dan melestarikan kearifan lokal yang berkembang di lingkungan sekitarnya, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari di daerah setempat.

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan pandangan hidup, pengetahuan, dan strategi yang tercermin dalam tindakan masyarakat setempat dalam menghadapi berbagai persoalan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Secara etimologis, istilah 'kearifan lokal' berasal dari dua kata, yaitu 'kearifan' (*wisdom*) dan 'lokal' (*local*). Istilah ini juga dikenal dengan sebutan lain seperti kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*), dan kecerdasan lokal (*local genius*).²⁹

Kearifan lokal adalah suatu bentuk cara hidup sekelompok masyarakat yang terbentuk melalui kebersamaan dan didasari oleh ideologi, pandangan, serta filosofi hidup yang berasal dari budaya, yang kemudian berkembang menjadi tradisi dan sistem nilai dalam kehidupan sehari-hari.³⁰ Keanekaragaman budaya dan kearifan lokal yang dimiliki setiap daerah di Indonesia menjadikan bangsa ini sebagai negara dengan tingkat keberagaman yang tinggi. Perbedaan-perbedaan yang muncul dalam kehidupan sosial manusia menghasilkan terbentuknya masyarakat yang majemuk. Keberagaman ini perlu dijaga dan dilestarikan agar kekayaan budaya Indonesia tetap terpelihara.

Kearifan lokal mencerminkan identitas suatu wilayah yang dapat terlihat dalam berbagai bentuk seperti kuliner khas, tradisi, tarian, musik daerah, hingga upacara adat. Menurut Jamal Ma'mur, kearifan lokal atau keunggulan lokal mencakup berbagai hal yang mencirikan suatu daerah, termasuk dalam aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi, komunikasi, serta lingkungan. Zuhdan K. Prasetyo menjelaskan bahwa kearifan lokal adalah ide-ide asli suatu daerah yang mencerminkan kebijaksanaan, nilai luhur, serta

²⁹ Rinitami Njatrijani, Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang, Gema Keadilan, *Edisi Jurnal (ISSN: 0852-011)*, Volume 5, Edisi 1, September 2018, h.16.

³⁰ Widyastuty, A. A. S. A., & Dwiarta, I. M. B. (2021). Perencanaan dan Pengembangan Desa Wisata Kaba-Kaba Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Kawistara*, 11(1), 87-101.

dihayati dan dijalankan oleh masyarakat setempat. Sementara itu, menurut Nuraini Asriati, kearifan lokal merupakan konsep pemikiran yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, hidup dalam kesadaran kolektif, dan mencakup berbagai aspek kehidupan mulai dari yang sakral hingga kegiatan sehari-hari yang bersifat umum.³¹

Kearifan lokal merupakan sekumpulan nilai dan norma yang telah mengakar kuat dalam kehidupan masyarakat tertentu serta mengandung unsur budaya yang luhur. Menurut Sehe dan rekan-rekannya, kearifan lokal merujuk pada pengetahuan yang dimiliki oleh masyarakat dalam menjalani kehidupan di lingkungannya, yang tercermin melalui sistem kepercayaan, norma-norma, budaya, mitos, dan tradisi yang telah diwariskan secara turun-temurun. Fadilah et al. menambahkan bahwa kearifan lokal adalah warisan budaya masa lampau yang masih digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat lokal dan diwariskan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:³²

- a. Sebagai identitas khas suatu masyarakat.
- b. Sebagai pemersatu yang mempererat hubungan antarwarga serta sistem kepercayaan yang dianut.
- c. Sebagai elemen yang memperkuat rasa persatuan dalam masyarakat.
- d. Sebagai alat untuk membentuk cara berpikir serta hubungan sosial antara individu dan kelompok melalui kesamaan latar belakang budaya.
- e. Sebagai sarana dalam membangun solidaritas, rasa saling menghargai, serta sistem pencegahan sosial yang timbul dari kesadaran bersama demi menciptakan komunitas yang inklusif.

³¹ Resviya, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Program Paket B di PKMB Darus Sa'adah, *Jurnal MERETAS*, Vol. 5, No. 1 (Juni 2018): 44, Universitas PGRI Palangka Raya.

³² Meilana, Septi Fitri, and Aslam Aslam. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.4 (2022): 5605-5613.

Secara ringkas, kearifan lokal adalah karakteristik unik yang membedakan suatu daerah dari wilayah lain, mencerminkan keunikan dan ciri khas tersendiri.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan pandangan hidup, pengetahuan, dan strategi masyarakat setempat yang diwujudkan dalam tindakan nyata, berfungsi untuk menyelesaikan masalah hidup, serta mencerminkan nilai-nilai bijak yang diwariskan dan dijadikan pedoman oleh anggota masyarakat.

4. Bentuk Kearifan Lokal

Menurut Muchtar dan rekan-rekan, kearifan lokal dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kearifan lokal yang bersifat nyata (*tangible*) dan yang tidak nyata (*intangible*).³³

a. Kearifan Lokal Berwujud Nyata (*Tangible*)

Kearifan lokal yang tergolong nyata mencakup unsur-unsur yang dapat dilihat dan disentuh, seperti sistem nilai, tata cara, dan aturan khusus yang didokumentasikan dalam bentuk tertulis. Contohnya seperti rumah adat, kalender, senjata tradisional, dll.

b. Kearifan Lokal Tak Berwujud (*Intangible*)

Sementara itu, bentuk kearifan lokal yang tidak berwujud mencakup petuah, nyanyian, tarian, dan bahasa yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Contohnya seperti tarian tradisional Tarek Pukat. Melalui bentuk-bentuk ini, nilai-nilai sosial dan ajaran tradisional disampaikan secara verbal oleh masyarakat.

5. Ciri-Ciri Kearifan Lokal

Kearifan lokal memiliki ciri khas yang dapat berbeda-beda di setiap daerah, namun secara umum dapat dijelaskan melalui beberapa karakteristik berikut:³⁴

³³ Zunanik Novita Sari, *Identifikasi dan Analisis Kearifan Lokal sebagai Sumber Pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Demak* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020)

³⁴ Adiwijaya, Saputra, et al. "Pentingnya Keberlanjutan Kearifan Lokal dalam Era Globalisasi." *El-Hekam* 7.1 (2023): 126-138.

a. Tahan Terhadap Pengaruh Budaya Asing

Meskipun budaya luar terus masuk melalui arus globalisasi, kearifan lokal tetap bertahan karena masyarakat masih memegang teguh nilai-nilai tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Kekuatan budaya ini menjadi benteng terhadap gempuran gaya hidup modern yang cenderung mengabaikan adat istiadat.

b. Mampu Mengakomodasi Budaya Asing

Di era digital, budaya luar dengan mudah tersebar melalui media sosial dan teknologi. Meski begitu, kearifan lokal memiliki fleksibilitas untuk menerima unsur budaya luar secara selektif, tanpa mengganggu nilai-nilai dasar yang telah mengakar kuat dalam masyarakat.

c. Mampu Mengendalikan Masuknya Budaya Asing

Kearifan lokal memungkinkan masyarakat untuk menyaring pengaruh luar, hanya menerima unsur yang selaras dengan nilai-nilai lokal dan menolak hal yang bertentangan. Hal ini menjadikan budaya asing tidak serta-merta menggantikan budaya lokal, melainkan hanya menjadi pelengkap yang dikendalikan.

d. Menjadi Panduan dalam Perkembangan Budaya Masyarakat

Sebagai warisan yang telah lama hidup dalam masyarakat, kearifan lokal berfungsi sebagai pedoman dalam bertindak dan mengambil keputusan. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya membentuk arah dan perkembangan budaya masyarakat setempat secara berkelanjutan.

6. Ruang Lingkup Kearifan Lokal

Ruang lingkup kearifan lokal dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek, antara lain:³⁵

a. Pembentukan norma-norma lokal yang mencakup kewajiban serta larangan tertentu.

³⁵ Fa'idah, Maulidya Lailatul, et al. "Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Siswa di Tingkat Sekolah Dasar." *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education* 4.2 (2024): 79-87.

- b. Pelaksanaan ritual dan tradisi yang penuh makna bagi masyarakat daerah setempat.
- c. Karya budaya lisan seperti lagu daerah, mitos, legenda, serta cerita rakyat yang memuat pesan-pesan simbolis yang hanya dimengerti oleh komunitas lokal.
- d. Informasi mengenai tokoh adat, sesepuh, atau pemuka agama yang memiliki pengaruh di masyarakat.
- e. Pola komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan setempat.
- f. Penggunaan alat dan bahan khas yang bersifat konsumtif serta dipakai dalam aktivitas harian.

7. Contoh-Contoh Kearifan Lokal Aceh

a. Makanan Khas Aceh

- 1) Mie Aceh adalah makanan khas Aceh berupa mie kuning tebal yang disajikan dengan kuah kari berbumbu rempah kuat. Mie Aceh berasal dari Aceh dan mencerminkan pengaruh budaya lokal serta perdagangan yang berkembang di wilayah tersebut.



Gambar 3.1 Mie Aceh³⁶

³⁶ Getty Images, *Mi Aceh: Spicy Acehnese Noodles*

- 2) Kuah beulangong merupakan masakan tradisional Aceh yang dimasak secara bersama-sama dalam kuali besar. Hidangan ini berasal dari tradisi masyarakat Aceh dalam kegiatan kenduri dan mencerminkan nilai kebersamaan serta gotong royong.



Gambar 3.2 Kuah Beulangong³⁷

- 3) Timphan adalah kue tradisional Aceh yang terbuat dari tepung ketan dengan isian srikaya atau kelapa. Timphan berasal dari Aceh dan biasanya disajikan pada perayaan hari besar keagamaan dan acara adat.



Gambar 3.3 Timphan³⁸

³⁷ Getty Images, *Acehnese Traditional Cuisine, Kuah Beulangong*

³⁸ Getty Images, *Timphan Traditional Acehnese Cake*

- 4) Ayam tangkap adalah masakan khas Aceh berupa ayam goreng dengan daun temurui dan daun kari. Makanan ini berasal dari Aceh dan menggambarkan kekayaan rempah lokal.



Gambar 3.4 Ayam Tangkap³⁹

- 5) Sie reuboh merupakan masakan daging sapi khas Aceh yang dimasak dengan cuka dan rempah. Makanan ini berasal dari Aceh Besar dan dikenal sebagai makanan yang dapat bertahan lama.



Gambar 3.5 Sie Reuboh⁴⁰

³⁹ Getty Images, *Ayam Tangkap Traditional Acehnese Fried Chicken*

⁴⁰ Getty Images, *Sie Reuboh Traditional Acehnese Beef Dish*

- 6) Boh rom-rom adalah kue tradisional Aceh yang terbuat dari tepung ketan dan gula aren. Kue ini mencerminkan kesederhanaan dan pemanfaatan bahan lokal.



Gambar 3.6 Boh Rom-Rom⁴¹

- 7) Meumeuk adalah makanan khas Aceh yaitu dari Simeulue. Terbuat dari beras ketan dan pisang, yang diolah melalui proses tradisional. Makanan ini mencerminkan kearifan lokal masyarakat dalam memanfaatkan bahan alam serta menjaga warisan budaya secara turun temurun.



Gambar 3.7 Meumeuk⁴²

b. Tarian Tradisional Aceh

- 1) Tari saman adalah tarian tradisional Aceh yang berasal dari daerah Gayo, Aceh Tengah. Tarian ini menekankan gerakan serempak dan mengandung nilai kebersamaan, disiplin, serta kerja sama.

⁴¹ Getty Images, *Boh Rom-Rom Traditional Acehnese Cake*

⁴² Getty Images, *Meumeuk Traditional Food from Simeulue Aceh*

Gambar 3.8 Tari Saman⁴³

- 2) Tari seudati merupakan tarian khas Aceh yang berasal dari pesisir Aceh. Tarian ini menggambarkan semangat, keberanian, dan keteguhan masyarakat Aceh.

Gambar 3.9 Tari Seudati⁴⁴

- 3) Tari ratoh jaroe adalah tarian Aceh yang berkembang dari tari saman dan menampilkan gerakan duduk yang kompak serta dinamis.

Gambar 3.10 Tari Ratoh Jaroe⁴⁵

⁴³ Indonesia Kaya, *Tari Saman: Seni Dakwah dan Perlawanan dari Tanah Aceh*

⁴⁴ Indonesia Kaya, *Tari Seudati: Tarian Penuh Semangat dari Aceh*

⁴⁵ Indonesia Kaya, *Tari Ratoh Jaroe: Tarian Energik dari Aceh*

- 4) Tari ranup lampuan adalah tarian penyambutan tamu yang berasal dari Aceh dan melambangkan sikap ramah serta penghormatan kepada tamu.



Gambar 3.11 Tari Ranup Lampuan⁴⁶

- 5) Tari tarek pukot menggambarkan aktivitas masyarakat nelayan saat menarik jala. Tarian ini mencerminkan kerja sama dan kebersamaan.



Gambar 3.12 Tari Tarek Pukat⁴⁷

- 6) Rateb Meuseukat adalah seni tari dan nyanyian yang dibawakan secara berkelompok oleh perempuan. Kesenian ini berisi pujian, nasihat, dan nilai-nilai keagamaan.

⁴⁶ Indonesia Kaya, *Tari Ranup Lampuan: Tarian Penyambutan Tamu dari Aceh*

⁴⁷ Indonesia Kaya, *Tari Tarek Pukat: Tarian Tradisional Aceh yang Menggambarkan Aktivitas Nelayan*



Gambar 3.13 Rateb Meuseukat⁴⁸

c. Rumah Adat

Rumah adat Aceh dinamai dengan Rumoh Aceh yang berbentuk rumah panggung dan terbuat dari kayu. Rumah ini dirancang untuk menyesuaikan kondisi lingkungan dan mencerminkan nilai kesopanan serta kehidupan masyarakat Aceh yang religius.



Gambar 3.14 Rumah Adat Aceh⁴⁹

d. Adat Istiadat

- 1) Peusijek adalah tradisi adat Aceh berupa tepung tawar sebagai simbol doa, keselamatan, dan keberkahan. Tradisi ini dilakukan dalam berbagai peristiwa penting kehidupan masyarakat.

⁴⁸ Indonesia Kaya, *Rateb Meuseukat: Tari Tradisional Bernuansa Religi dari Aceh*

⁴⁹ Indonesia Kaya, *Rumoh Aceh: Rumah Tradisional Penuh Filosofi dari Aceh*

Gambar 3.15 Peusijek⁵⁰

- 2) Meugang adalah tradisi memasak dan makan daging bersama yang dilakukan masyarakat Aceh menjelang bulan Ramadhan dan hari raya Islam.

Gambar 3.16 Meugang⁵¹

- 3) Khanduri merupakan tradisi kenduri atau makan bersama sebagai wujud rasa syukur dan kebersamaan.

Gambar 3.17 Khanduri⁵²

⁵⁰ Indonesia Kaya, *Peusijek: Tradisi Tepung Tawar dalam Budaya Aceh*

⁵¹ Indonesia Kaya, *Meugang: Tradisi Menyambut Ramadan dan Hari Raya di Aceh*

⁵² Indonesia Kaya, *Khanduri: Tradisi Kenduri dalam Budaya Masyarakat Aceh*

- 4) Peumulia jamee adalah adat memuliakan tamu dalam masyarakat Aceh. Tamu diperlakukan dengan ramah dan penuh hormat, sering disertai penyajian hidangan khas. Adat ini mencerminkan nilai sopan santun dan persaudaraan.



Gambar 3.18 Peumulia Jamee⁵³

e. Bahasa dan Sastra

- 1) Bahasa Aceh, Bahasa yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari sebagai identitas budaya. Bahasa Aceh memiliki ragam Bahasa atau dialek yang berkembang di berbagai wilayah. Adapun beberapa ragam Bahasa Aceh sebagai berikut:
 - a) Bahasa Aceh dialek Aceh Besar, Bahasa Aceh dialek Aceh Besar digunakan oleh masyarakat di wilayah Aceh Besar dan sekitarnya. Dialek ini banyak digunakan dalam komunikasi sehari-hari dan menjadi salah satu ragam bahasa Aceh yang umum dikenal oleh masyarakat.
 - b) Bahasa Aceh dialek Pidie, Bahasa Aceh dialek Pidie digunakan oleh masyarakat di Kabupaten Pidie. Dialek ini memiliki perbedaan pada pengucapan dan beberapa kosakata dibandingkan dengan dialek Aceh Besar, tetapi masih termasuk dalam rumpun bahasa Aceh.
 - c) Bahasa Aceh dialek Aceh Utara, Bahasa Aceh dialek Aceh Utara berkembang di wilayah Aceh Utara dan sekitarnya.

⁵³ Indonesia Kaya, *Peumulia Jamee: Tradisi Memuliakan Tamu dalam Budaya Aceh*

Dialek ini memiliki ciri khas pada intonasi dan pelafalan, sehingga terdengar berbeda dari dialek Aceh lainnya.

- d) Bahasa Gayo, digunakan oleh masyarakat di wilayah Aceh Tengah, Bener Meriah, dan Gayo Lues. Bahasa ini memiliki karakteristik tersendiri dan menjadi identitas budaya masyarakat Gayo.
 - e) Bahasa Alas, digunakan oleh masyarakat di Kabupaten Aceh Tenggara. Bahasa ini merupakan bagian dari kekayaan bahasa daerah di Aceh yang diwariskan secara turun-temurun.
 - f) Bahasa Aneuk Jamee, digunakan oleh masyarakat di wilayah Aceh Selatan dan sekitarnya. Bahasa ini mendapat pengaruh dari bahasa Minangkabau dan berkembang menjadi salah satu bahasa daerah khas di Aceh.
 - g) Bahasa Tamiang, digunakan oleh masyarakat di Aceh Tamiang. Bahasa ini memiliki kemiripan dengan bahasa Melayu dan menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat setempat.
 - h) Bahasa Simeulue, digunakan oleh masyarakat di Pulau Simeulue. Bahasa ini memiliki kekhasan tersendiri yang membedakannya dari bahasa daerah lain di Aceh.
- 2) Hikayat Aceh, karya sastra tradisional yang berisi cerita sejarah dan nilai moral.
 - 3) Pantun adalah puisi tradisional Aceh yang digunakan untuk menyampaikan nasihat, ungkapan perasaan, maupun pesan moral dengan bahasa yang indah dan berirama. Pantun sering digunakan dalam acara adat dan kehidupan sehari-hari.
 - 4) Hadih maja merupakan ungkapan atau peribahasa Aceh yang mengandung petuah dan nilai kebijaksanaan. Hadih maja digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan sosial masyarakat Aceh.

- 5) Nariet maja adalah bentuk petuah atau nasihat lisan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Isi nariet maja biasanya berkaitan dengan ajaran moral, etika, dan tata kehidupan masyarakat.
- 6) Meurukon adalah bentuk sastra lisan berupa dialog atau tanya jawab yang berisi ajaran agama dan pengetahuan. Tradisi ini biasanya dilakukan dalam kelompok dan disampaikan dengan irama tertentu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau bisa disebut juga *Research and Development* (R&D). Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan oleh Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan telah banyak dimanfaatkan dalam bidang ilmu alam maupun teknik. Hampir seluruh produk teknologi, seperti peralatan elektronik, kendaraan bermotor, pesawat, kapal, senjata, obat-obatan, instrumen medis, bangunan bertingkat, hingga peralatan rumah tangga modern, dihasilkan serta disempurnakan melalui proses penelitian dan pengembangan. Meski demikian, metode ini juga dapat diterapkan pada ranah ilmu sosial, misalnya psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lainnya.⁵⁴

Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam bidang pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk merancang sekaligus menguji keabsahan suatu produk pendidikan. Tahapan dalam proses ini dikenal sebagai siklus R&D, yang meliputi kajian terhadap hasil penelitian terkait produk yang akan dibuat, pengembangan produk berdasarkan temuan tersebut, serta melakukan revisi guna memperbaiki kekurangan yang muncul pada tahap uji coba. Pada program R&D yang lebih ketat, siklus ini diulang terus-menerus hingga data hasil uji menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan perilaku yang telah ditetapkan.⁵⁵

Dalam ranah pendidikan, R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan menciptakan produk pembelajaran, dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi, hingga penyebaran produk (diseminasi).

⁵⁴ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, h. 298.

⁵⁵ Slamet, F. A., M. Pd & Institut Agama Islam Sunan Kalijogo. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Deny Eka Wahyulia, A.Md. Rad & R. Risdiantoro M. Pd, Eds.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Model penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE singkatan dari *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*, adalah model yang digunakan untuk mengembangkan desain pembelajaran secara sistematis. Model ini berfokus pada pembelajaran individu dan mencakup fase jangka panjang maupun pendek, dengan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan proses belajar manusia. Desain intruksional ADDIE menekankan pada pelaksanaan tugas otentik, penguasaan pengetahuan yang kompleks, dan penyelesaian masalah nyata, sehingga menciptakan keselarasan antara lingkungan belajar dan dunia kerja sesungguhnya. Proses pembelajarannya bersifat interaktif, melibatkan siswa, guru, dan lingkungan, sementara evaluasi pada setiap tahap digunakan sebagai dasar untuk pengembangan ke fase berikutnya.⁵⁶

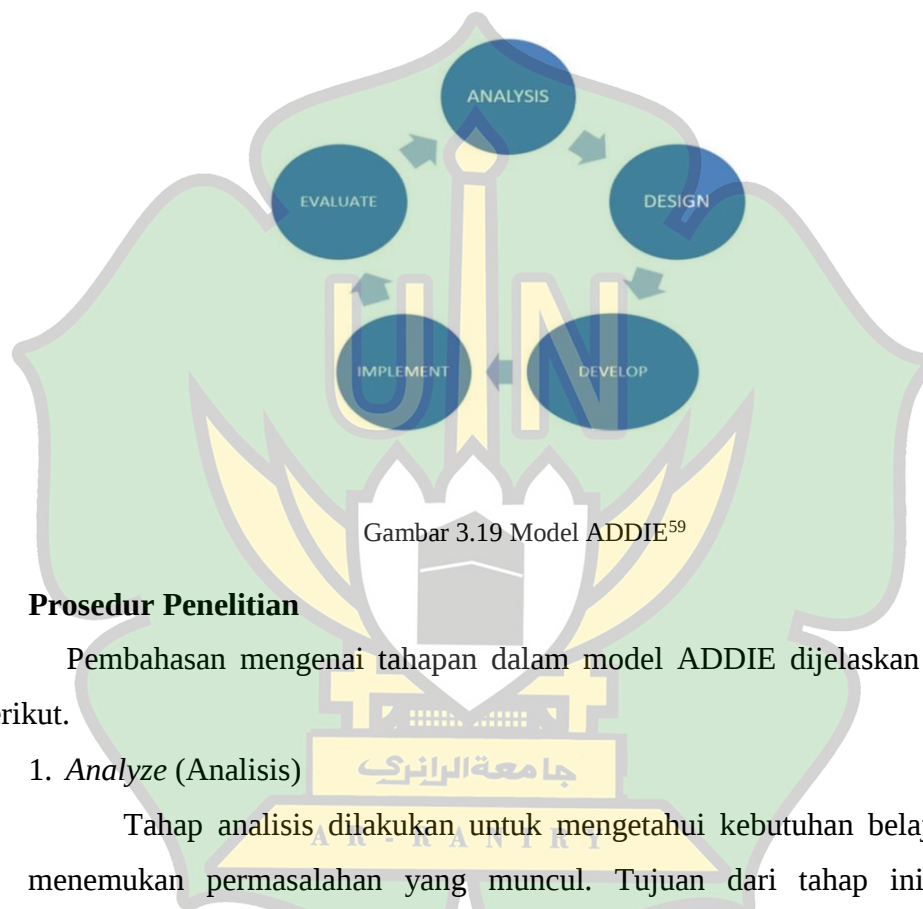
Rancangan instruksional ADDIE pertama kali diperkenalkan pada tahun 1975. Model ini dikembangkan oleh Pusat Teknologi Pembelajaran di Universitas Florida untuk memenuhi kebutuhan dinas militer Amerika Serikat. Pengembangan ADDIE bertujuan menciptakan kerangka kerja sistematis yang dapat digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media serta strategi pembelajaran secara efektif. Melalui pendekatan ini, setiap tahap pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dapat dilakukan secara terstruktur, sehingga meningkatkan efektivitas instruksional dan kesesuaian dengan tujuan pendidikan atau pelatihan yang ingin dicapai.⁵⁷

ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Menurut Barokati dan Anna, model ADDIE berperan dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif dan dinamis, sekaligus mendukung proses belajar dengan menyediakan perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang memadai. Sejalan dengan itu, Tegeh dan Kirna menyatakan bahwa ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang sangat sistematis. Model ini disusun secara berurutan untuk menyelesaikan masalah belajar, dengan sumber belajar yang disesuaikan

⁵⁶ Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad. "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Model in Islamic Education Learning." *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1.1 (2021): 28-37.

⁵⁷ Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu manfaat utama model ADDIE adalah sebagai pedoman dalam membangun alat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dan dinamis. Tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis dan runtut memudahkan pendidik dalam menerapkan model ini sehingga kinerja pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.⁵⁸



Gambar 3.19 Model ADDIE⁵⁹

B. Prosedur Penelitian

Pembahasan mengenai tahapan dalam model ADDIE dijelaskan sebagai berikut.

1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar serta menemukan permasalahan yang muncul. Tujuan dari tahap ini adalah mengidentifikasi kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis meliputi:

- a. Analisis silabus, mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta materi pokok.

⁵⁸ Syahid, Ibrahim Maulana, N. Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. "Model ADDIE dan ASSURE dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2.5 (2024).

⁵⁹ Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*.

- b. Analisis sumber belajar, yang memperhatikan aspek ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan penggunaannya.
- c. Analisis kebutuhan siswa, yaitu melalui wawancara dengan beberapa siswa guna menggali kebutuhan dan hambatan yang mereka hadapi dalam kegiatan belajar.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan proses yang dilakukan untuk menyusun bentuk dan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media permainan ular tangga. Desain ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Semua komponen media dibuat menggunakan aplikasi Canva agar memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Desain utama berupa papan permainan ular tangga berukuran 200 x 150 cm yang dicetak dalam bentuk spanduk. Desain tersebut dipadukan dengan unsur kearifan lokal, khususnya budaya Aceh, sehingga siswa dapat mengenal budaya daerahnya melalui kegiatan belajar. Media ini juga dilengkapi dengan dadu berbahan kardus yang dilapisi oleh kertas origami, sehingga aman digunakan dalam aktivitas bermain sambil belajar. Seluruh elemen yang dirancang bertujuan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan aspek budaya dan pedagogis.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan mencakup pembuatan media sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, dilakukan revisi terhadap media ular tangga berdasarkan masukan dan saran dari para validator. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan divalidasi kembali oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh kritik serta saran, dengan tujuan mengetahui kelayakan penggunaan media tersebut di sekolah. Proses validasi dilakukan oleh dua dosen dan satu guru, di mana satu dosen bertugas memvalidasi media, sedangkan satu dosen dan satu guru bertugas memvalidasi materi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba penggunaan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Uji coba dilaksanakan ketika mata pelajaran IPAS berlangsung di kelas. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai respons peserta didik dan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh peserta didik dan guru setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga berbasis kearifan lokal diterapkan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, dengan peserta didik dibagi ke dalam lima kelompok, masing-masing beranggotakan 5-6 siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan media sekaligus memperoleh tanggapan langsung dari peserta didik mengenai pengalaman belajar yang mereka rasakan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk menilai pelaksanaan program pembelajaran. Pada tahap ini, tujuan utama adalah menganalisis sejauh mana media yang telah dikembangkan dan diterapkan sebelumnya bersifat praktis. Selain itu, evaluasi juga berperan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk berdasarkan hasil uji coba di lapangan, sehingga media dapat terus disempurnakan dan memberikan manfaat yang maksimal dalam proses pembelajaran.

C. **Subjek Penelitian**

Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini terdiri dari :

1. Empat orang dosen ahli, yaitu dua dosen sebagai ahli media untuk memperoleh saran dan masukan terkait media permainan ular tangga. Dan dua dosen sebagai ahli materi untuk memperoleh data terkait materi yang ada dalam media pembelajaran.
2. Satu orang guru di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.
3. Peserta didik kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai produk yang dikembangkan sekaligus mengetahui kepraktisan terhadap media permainan ular tangga. Proses pengumpulan data dilaksanakan melalui dua metode utama, yaitu validasi ahli media dan materi serta angket kepraktisan. Angket kepraktisan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab secara terstruktur.

1. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kepraktisan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menilai kepraktisan media dari aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media sebagai sarana pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan melalui lembar validasi yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian materi, serta ketepatan materi yang dimuat dalam media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh. Penilaian dari ahli materi dilakukan melalui lembar validasi materi. Hasil validasi ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan materi sekaligus menjadi dasar revisi terhadap isi materi yang dikembangkan.

2. Angket Kepraktisan

Angket kepraktisan digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh setelah divalidasi. Angket diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kemenarikan media, serta manfaat media

dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket kepraktisan dianalisis untuk menentukan kategori kepraktisan media yang dikembangkan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan menggunakan instrumen tersebut, data dapat diperoleh secara sistematis. Terdapat perbedaan antara instrumen penelitian dalam metode kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif, instrumen utama adalah manusia, yaitu peneliti sendiri atau orang yang membantu peneliti. Peneliti mengumpulkan data melalui bertanya, meminta informasi, mendengarkan, dan mencatat. Bantuan dari orang lain, yang disebut pewawancara, juga dapat dimanfaatkan untuk proses pengumpulan data dengan cara yang sama. Sebaliknya, dalam penelitian kuantitatif, instrumen pengumpulan data biasanya berupa alat yang digunakan peneliti, seperti kuesioner. Perbedaan utama terletak pada proses pengumpulan data: pada penelitian kualitatif, peneliti langsung mengambil data dari sumbernya, sedangkan pada penelitian kuantitatif, responden dapat mengisi kuesioner secara mandiri, misalnya melalui survei elektronik atau kuesioner yang dikirimkan.⁶⁰

Berdasarkan tujuan penelitian ini, dibuat dan disiapkan beberapa instrumen sebagai sarana pengumpulan data yang mendukung proses evaluasi serta pengembangan media permainan ular tangga, antara lain:

1. Instrumen Validasi oleh Para Ahli

a. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berupa kuesioner validasi yang disusun untuk menilai kepraktisan isi materi dan kesesuaian penggunaan media yang dikembangkan. Tujuan utama instrumen ini adalah untuk mendapatkan masukan konstruktif dari para ahli mengenai substansi materi serta relevansi media permainan ular tangga dalam mendukung proses pembelajaran.

⁶⁰ Alhamid, Thalha, and Budur Anufia. "Resume: Instrumen Pengumpulan Data." *Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)* (2019): 1-20.

b. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

Instrumen berupa kuesioner ini berfungsi untuk menilai desain grafis, bahasa, dan penyajian media permainan ular tangga. Tujuan penilaian ini adalah memastikan media tersebut menarik secara visual, menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta tersusun dengan tata letak yang mempermudah pemahaman siswa.

2. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini berupa kuesioner yang diberikan kepada siswa untuk menilai tingkat kemenarikan media permainan ular tangga yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan langsung dari pengguna akhir mengenai daya tarik media, sehingga dapat diketahui sejauh mana media tersebut mampu memikat perhatian dan minat belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data yang diperoleh selama pengembangan media permainan ular tangga bersifat deskriptif dan mencakup ulasan serta masukan dari pakar di bidang materi dan media sesuai tahapan pengembangan yang dilakukan. Tahap awal penelitian dimulai dengan pengumpulan referensi terkait materi, dilanjutkan dengan penyusunan instrumen penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga. Pada tahap akhir, media dinilai oleh ahli media dan materi, kemudian direvisi untuk menghasilkan versi revisi pertama. Versi ini kemudian diuji coba melalui penerapan langsung oleh guru di kelas. Setelah uji coba, media dievaluasi kembali dan direvisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Dengan rangkaian tahapan ini mulai dari pengumpulan referensi, penyusunan instrumen, validasi, hingga uji coba dan revisi dihasilkan produk akhir media permainan ular tangga yang siap digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

2. Data Kepraktisan Produk yang Dihasilkan

Kepraktisan produk yang dihasilkan ditentukan melalui analisis hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan uji coba oleh guru

serta siswa. Analisis data dari para ahli dilakukan secara deskriptif. Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala skor⁶¹

No.	Kelayakan	Nilai
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Kurang Layak	2
5	Tidak Layak	1

- b. setelah data terkumpul kemudian menghitung skor rata-rata dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Skor rata-rata komponen

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah indikator yang dinilai

- c. Mengonversi skor rata-rata yang diperoleh ke dalam bentuk nilai sesuai kriteria. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran hasil pengembangan, di mana skor awal diubah menjadi data kualitatif. Dengan demikian, dapat diperoleh kategori penilaian terhadap hasil pengembangan media permainan ular tangga untuk siswa kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

⁶¹ Suarni Mei Fenti Gea, dkk., “Pengaruh Sikap dan Budaya Organisasi Terhadap Pelayanan Publik pada Dinas Perikanan Kota Gunungsitoli”. *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol. 3, No. 6, 2023, h. 1211. DOI: 10.31004/innovative.v3i6.6385.

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Rata - rata Keseluruhan}}{\text{Skala tertinggi penilaian}} \times 100$$

Tabel 3.2 Daftar Penilaian Kepraktisan⁶²

No.	Nilai Kriteria	Kepraktisan	Keterangan
1.	$81,25 < x \leq 100$	Sangat praktis	Dalam konteks ini, semua elemen yang dievaluasi menunjukkan tingkat kesesuaian yang sangat tinggi, tanpa adanya kelemahan atau kekurangan dalam media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2.	$62,50 < x \leq 81,25$	Praktis	Dalam evaluasi ini, semua aspek yang dievaluasi menunjukkan tingkat kesesuaian yang layak, meskipun terdapat beberapa kelemahan kecil yang perlu diperbaiki melalui produk media. Meskipun demikian, media tersebut masih dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa.
3.	$43,47 < x \leq 62,50$	Kurang praktis	Dalam konteks evaluasi ini, jika semua unsur yang dievaluasi menunjukkan tingkat kesesuaian yang rendah, dengan kekurangan yang kecil atau bahkan signifikan pada produk, maka diperlukan pembenaran yang sesuai agar produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
4.	$23,00 < x \leq 43,75$	Tidak praktis	Dalam situasi di mana setiap item dalam elemen yang dievaluasi dianggap tidak sesuai, mengingat kelemahan produk ini, perbaikan yang mendesak diperlukan agar produk tersebut dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

⁶² Nurdiyanti, Sukarmin dan Rini Budiharti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Moodle pada Materi Gelombang Bunyi". *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, V. 12, No. 1, 2022, h. 24. DOI: 10.20961/jmpf.v12i1.60912.

3. Data kepraktisan peserta didik

Data kepraktisan peserta didik diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan secara langsung kepada peserta didik kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mengidentifikasi sikap serta tanggapan siswa terhadap media permainan ular tangga yang dikembangkan. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert digunakan untuk mengukur respons siswa, dengan skor penilaian, yang terdapat pada tabel 3.1. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan rumus tertentu guna menghitung skor respons yang diperoleh.

Berikut rumusnya:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase yang dicari

F = Jumlah skor yang diperoleh (frekuensi)

N = Jumlah responden

Adapun untuk melihat kategori kepraktisan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Respons Peserta Didik⁶³

No.	Skor dalam persen	Kategori kepraktisan
1	< 21%	Tidak praktis
2	21-40%	Kurang praktis
3	41-60%	Cukup praktis
4	61-80%	Praktis
5	81-100%	Sangat praktis

⁶³ Ika Rifqiawati, *Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Melalui Metode Mind Map terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Self Efficacy Biologi pada Peserta Didik Kelas X SMA 17 Bandar Lampung*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), h. 72.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar pada kelas IV tahun ajaran 2025/2026 yang terletak pada Jln. Laksaman Malahayati Km. 15, Kecamatan Mesjid Raya, Kab. Aceh Besar, Prov. Aceh. SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar saat ini dikepalai oleh Bapak Fathur Hadyan, S.Pd.

Sekolah ini terakreditasi B dengan memiliki visi yaitu terwujudnya peserta didik yang berkarakter islami, unggul, dan mandiri melalui pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Dan mempunyai misi yang terdiri dari :

1. Membentuk karakter islami dan akhlak mulia melalui pembelajaran Alqur'an dan internalisasi budaya islami dalam seluruh aspek kehidupan sekolah.
2. Menyelenggarakan pembelajaran diferensiasi dan berpusat pada peserta didik.
3. Mendorong kemandirian dan nalar kritis peserta didik melalui kegiatan berbasis pembelajaran yang kontekstual dan relevan.
4. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, inklusif, dan positif untuk menumbuhkan rasa percaya diri, empati, dan kegembiraan belajar.
5. Mengembangkan kompetensi abad ke-21 sebagai bakal peserta didik agar unggul dan berdaya saing global.

B. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru berupa media permainan ular tangga yang berisi materi kearifan lokal di kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat praktis untuk digunakan berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media. Sedangkan hasil angket respons guru dan peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian Pengembangan ini mengacu pada model *ADDIE* yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berikut merupakan hasil pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Penelitian pengembangan diawali dengan mengamati dan menganalisis kebutuhan. Hasil yang didapatkan dari pengamatan awal di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar menjadi rujukan peneliti dalam mengembangkan media permainan ular tangga yang berisi materi kearifan lokal Aceh. Oleh sebab itu hasil analisa kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat banyak peserta didik kelas IV yang masih mengalami kekurangan dalam memahami materi disebabkan terbatasnya media yang digunakan oleh guru dan minimnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran terutama pada materi kearifan lokal. Kemudian peneliti ingin mengembangkan media yang inovatif dan kreatif untuk digunakan saat proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari analisa kebutuhan tersebut bahwa perlunya media dan proses pembelajaran yang berinovasi dan kreatif. Dengan demikian peneliti mencurahkan buah pikirannya untuk melakukan pengembangan media permainan ular tangga yang berisi materi kearifan lokal Aceh di kelas IV.

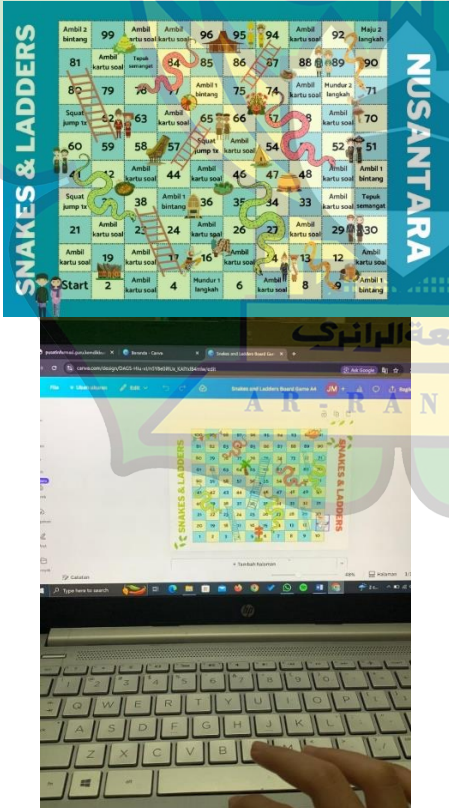
2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan tahap menganalisis kebutuhan, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah merancang desain produk yang akan dikembangkan. Desain produk dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran dari produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan media permainan ular tangga. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media permainan ular tangga ini nantinya akan menjadi media pembelajaran pada materi kearifan lokal Aceh di kelas IV SD/MI.

Produk didesain semenarik mungkin supaya menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan dinamis. Berikut adalah cara mendesain media permainan ular tangga.

a. Desain Media Permainan Ular Tangga

Tabel 4.1 Gambar Desain Media Permainan Ular Tangga dan Keterangan

Gambar Desain	Keterangan Desain
	Mencari desain media ular tangga di aplikasi canva yang cocok dan menarik untuk dimainkan anak-anak.
	Gambar pertama adalah media yang dipilih untuk didesain sesuai dengan konteks kearifan lokal yang akan dibahas pada media. Gambar kedua menunjukkan bahwa media permainan ular tangga akan didesain sesuai dengan konteks kearifan lokal Aceh yang akan diterapkan.



Desain media permainan ular tangga sudah jadi sesuai dengan konteks kearifan lokal Aceh dan siap di cetak dalam bentuk spanduk dengan ukuran 200 x 150 cm.

b. Alat yang digunakan untuk bermain ular tangga

- 1) Dadu yang terbuat dari kardus dan dilapisi kertas origami.
- 2) Kartu soal.

a. Cara Bermain Permainan Ular Tangga

- 1) Buat 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 6 orang.
- 2) Siapkan spanduk permainan ular tangga dan letakkan dilantai.
- 3) Siapkan dadu dalam bentuk kardus yang dilapisi kertas origami.
- 4) Setiap perwakilan kelompok berdiri di garis start.
- 5) Kelompok pertama memulai permainan dengan melempar dadu.
- 6) Pemain melangkah sesuai jumlah mata dadu pada papan permainan.
- 7) Jika pemain berhenti di kotak soal, maka pemain harus menjawab soal tersebut dan boleh dibantu berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menjawab soal.
- 8) Jika jawabannya benar, pemain tetap bertahan di kotak dan dapat melanjutkan permainan.
- 9) Jika jawaban salah, pemain gugur dan diganti oleh anggota kelompok lain.
- 10) Setiap kelompok wajib dapat giliran, maka yang gugur nanti akan digantikan oleh anggota kelompoknya yang lain.

- 11) Permainan berakhir ketika semua kelompok sudah bermain atau waktu pembelajaran habis.
- 12) Kelompok yang menang akan mendapat hadiah
- 13) Di akhir permainan, guru menyimpulkan materi kearifan lokal Aceh yang sudah muncul selama permainan.

3. Development (Pengembangan)

Setelah media permainan ular tangga dirancang, tahapan selanjutnya yaitu pengembangan. Proses Pengembangan merupakan langkah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang telah direvisi berdasarkan para dosen ahli media. Produk desain media permainan ular tangga yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen para ahli media untuk dapat digunakan oleh guru sesuai dengan kebutuhannya.

Peneliti melakukan uji kepraktisan dengan meminta para ahli mengisi lembar validasi yang berisi pernyataan-pernyataan untuk menilai kualitas dan kesesuaian media yang dikembangkan. Berikut ini hasil analisis uji kepraktisan oleh para ahli media.

a. Kepraktisan Media Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media

Analisis uji kepraktisan diperoleh melalui penilaian ahli media yang ditinjau dari beberapa kriteria penilaian. Tujuan melakukan validasi media permainan ular tangga yaitu untuk menilai sejauh mana tingkat kepraktisan produk tersebut sebelum diimplementasikan ke dalam penelitian. Substansi penilaian dilakukan oleh dua dosen ahli media. Hasil validasi desain media permainan ular tangga dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Permainan Ular Tangga oleh Ahli Media

Kriteria Penilaian	Aspek yang Dinilai	Validator		Skor Maksimum	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
		I	II				
Kepraktisan media	1. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	5	5	40	39	97,5%	Sangat Praktis
	2. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mudah dipahami dan dimainkan oleh peserta didik.	5	5				
	3. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh tidak memerlukan waktu yang lama dalam persiapan penggunaannya.	5	5				
	4. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mudah dipindahkan dan disimpan setelah digunakan.	4	5				
Tampilan media	5. Design media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	5	40	39	97,5%	Sangat Praktis
	6. Kombinasi warna pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal serasi dan tidak mengganggu penglihatan.	5	4				

	7. Gambar dan simbol pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal jelas serta mudah dikenali.	5	5				
	8. Tata letak kotak pada permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh rapi dan proporsional.	5	5				
Kelayakan kegrafikan	9. Ukuran huruf pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh sesuai dan mudah dibaca.	5	4	40	39	97,5%	Sangat Praktis
	10. Kualitas cetakan pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh (warna, gambar, dan teks) jelas dan tidak buram.	5	5				
	11. Resolusi gambar pada gambar permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh sesuai, sehingga tidak pecah saat dicetak dalam ukuran besar.	5	5				
	12. Desain grafis media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh mendukung kejelasan informasi pembelajaran.	5	5				
Keamanan digunakan	13. Bahan spanduk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh aman digunakan peserta didik.	5	5	40	40	100%	Sangat Praktis

	14. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh tidak memiliki bagian yang tajam atau berbahaya.	5	5				
	15. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh aman digunakan untuk aktivitas bermain dan belajar di kelas.	5	5				
	16. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh tidak menimbulkan risiko atau cedera saat digunakan bersama.	5	5				
Total skor keseluruhan		79	78	160	157	98,13	Sangat Praktis

Jumlah skor yang diperoleh dari kedua penilaian para ahli ialah 157 dari 16 pernyataan. Skor maksimum yang diperoleh dari skor skala likert terbesar dikali dengan banyaknya pernyataan. 5 merupakan skor skala likert terbesar sehingga $5 \times 16 = 80$. Dikarenakan terdapat dua para ahli media maka skor maksimum 160 dikali dengan jumlah para ahli.

Dengan demikian diperoleh skor maksimum sebesar $2 \times 80 = 160$ sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum i}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$p = \frac{157}{160} \times 100\%$$

$$p = 98,13\%$$

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa presentase keseluruhan yang diperoleh dari desain media adalah 98,13% sehingga produk yang dikembangkan berupa media permainan ular tangga dinyatakan sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Ditinjau dari masing-masing kriteria penilaian, presentase kepraktisan media dan kelayakan

kegrafikan dinyatakan sangat praktis dengan persentase 97,5%. Sedangkan kriteria penilaian tampilan media dan keamanan digunakan masing-masing memperoleh nilai 100% (sangat praktis).

b. Uji Kepraktisan Materi Berdasarkan Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Analisis uji kepraktisan diperoleh dari evaluasi para ahli materi, yang dilakukan berdasarkan berbagai kriteria penilaian. Selain itu, validasi materi dilakukan untuk mengukur sejauh mana materi tersebut relevan dengan produk yang sedang dikembangkan, serta mencakup aspek lain seperti relevansinya dengan hasil belajar (CP) dan tujuan belajar (ATP). Penilaian substantif ini dilakukan oleh dua dosen yang merupakan ahli di bidang ilmu sosial dan alam (IPAS). Hasil validasi materi kearifan lokal Aceh yang diintegrasikan ke dalam media permainan ular tangga dapat diamati sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

Kriteria Penilaian	Aspek yang Dinilai	Validator		Skor Maksimum	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
		I	II				
Relevansi materi dengan ATP IPAS berbasis kearifan lokal Aceh.	1. Kejelasan alur dengan tujuan pembelajaran (ATP).	5	4	20	18	90 %	Sangat Praktis
	2. Kejelasan capaian pembelajaran (CP).	5	4				
Relevansi dengan TP IPAS berbasis kearifan lokal Aceh.	3. Kesesuaian materi dengan TP	4	5	20	17	85%	Sangat Praktis
	4. Kejelasan tujuan pembelajaran (TP)	4	4				
Komponen isi IPAS yang berbasis kearifan lokal Aceh.	5. Kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi.	4	5	70	62	88,5%	Sangat Praktis

	6. Kebermanfaatan materi yang disajikan.	4	5				
	7. Ketetapan pemilihan materi.	4	5				
	8. Kesesuaian materi dengan Kurikulum.	4	5				
	9. Kesesuaian materi dengan situasi peserta didik.	3	4				
	10. Kebenaran konsep materi yang ditinjau dari aspek.	5	5				
	11. Materi yang dipilih sesuai dengan kehidupan nyata.	4	5				
Kejelasan materi	12. Kejelasan materi dan bahan ajar.	5	5	50	46	92%	Sangat Praktis
	13. Kejelasan Bahasa yang dimengerti.	5	4				
	14. Kejelasan gambar pada materi.	4	4				
	15. Kejelasan konsep materi.	4	5				
	16. Kebenaran materi dan bahan ajar.	5	5				
Keruntutan materi	17. Materi diorganisasi dengan susunan yang sistematis.	5	5	30	30	100%	Sangat Praktis
	18. Keruntutan antar bab dan sub bab di dalam isi materi pembelajaran.	5	5				

	19. Materi pembelajaran sesuai dengan tingkatan peserta didik.	5	5				
Total keseluruhan		84	89	190	173	91%	Sangat Praktis

Skor gabungan yang diperoleh dari evaluasi dua ahli mencapai 173 dari 19 pernyataan. Skor maksimum dihitung dengan mengalikan nilai tertinggi pada skala Likert dengan jumlah pernyataan. Karena 5 adalah nilai tertinggi pada skala Likert, hasilnya adalah 5 dikalikan dengan 19. Karena ada dua ahli materi, maka skor maksimum 190 dikalikan dengan jumlah ahli. Oleh karena itu, skor maksimum keseluruhan ditentukan sebagai 2 dikalikan dengan 45, yang sama dengan 190, sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{173}{190} \times 100\%$$

$$p = 91\%$$

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel 4.3, persentase keseluruhan materi pada perangkat pembelajaran mencapai angka 91% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan, yaitu media permainan ular tangga dianggap sangat praktis untuk diterapkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Ketika dianalisis lebih lanjut berdasarkan setiap kriteria penilaian, relevansi dengan TP memperoleh persentase 85%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Selain itu, relevansi terhadap ATP dan komponen isi masing-masing mencapai skor 90% dan 88,5%, keduanya juga dikategorikan sangat praktis. Aspek kejelasan dan urutan materi juga dianggap sangat praktis, dengan persentase masing-masing 92% dan 100%, yang dikategorikan sangat praktis.

c. Revisi Produk

Hasil validasi dari para ahli media terhadap media permainan ular tangga yang dikembangkan akan dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang disampaikan oleh para validator. Berikut ini beberapa revisi yang akan dilakukan terhadap media permainan ular tangga.

1) Validasi Ahli Media

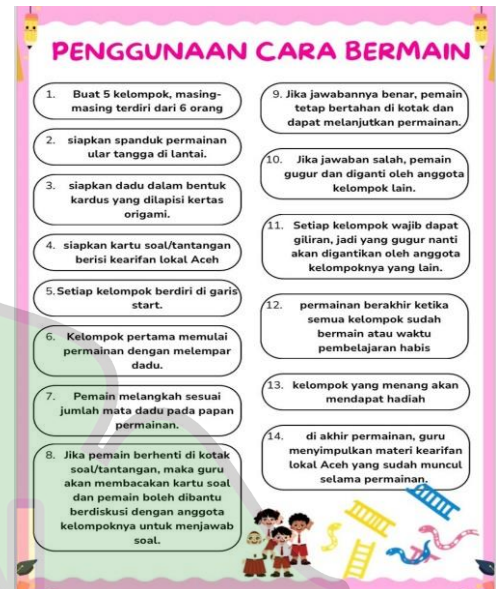
Tabel 4.4 Revisi Media Berdasarkan Validator

Sebelum revisi	Setelah revisi
	

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Sertakan penggunaan cara bermainnya



Berdasarkan tabel diatas, pada tahap sebelum revisi media permainan ular tangga sebenarnya telah siap untuk dirancang. Namun, media tersebut tidak dicantumkan pertanyaan langsung, masih berupa ambil kartu soal dan belum dilengkapi dengan petunjuk penggunaan atau cara bermain. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan pertanyaan yang mengaitkan dengan kearifan lokal Aceh pada setiap kotak permainan dan tidak lagi memakai metode mengambil

kartu soal. Juga menambahkan rancangan khusus berupa petunjuk cara bermain agar media dapat dipahami dan digunakan dengan baik oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Selain itu, validator juga menyarankan agar dadu dibuat dengan lebih kreatif. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti membuat dadu yang terbuat dari kardus kemudian dilapisi oleh kertas origami agar tampilan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Revisi ini merupakan saran dari validator II, sedangkan validator I menyatakan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan sudah baik dan praktis digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.5 Revisi Materi oleh Ahli Materi I

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Pada bagian sebelum revisi, bahan ajar masih terlihat fokus pada materi yang bersumber dari buku teks dan tampilannya kurang jelas atau tampak buram ketika dicantumkan dalam modul. Oleh karena itu, validator I menyarankan agar materi pembelajaran lebih difokuskan pada kearifan

lokal Aceh agar selaras dengan media permainan ular tangga yang dikembangkan.

Tabel 4.6 Revisi Materi oleh Ahli Materi II

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
KOMPONEN INTI A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) Pada akhir Fase B, peserta didik mampu memahami hubungan antara manusia dengan lingkungan sosial dan budayanya. Peserta didik mampu mengenal keragaman budaya di Indonesia serta memahami peran nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan masyarakat. Peserta didik menunjukkan sikap menghargai perbedaan, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu: • Mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar. • Menjelaskan pengertian dan contoh kearifan lokal. • Mendeskripsikan manfaat kearifan lokal dalam menjaga keharmonisan sosial dan kestabilan lingkungan. • Menunjukkan sikap menghargai budaya daerah sebagai bagian dari jati diri bangsa. • Menyajikan hasil pengamatan tentang budaya dan kearifan lokal dalam bentuk karya sederhana. B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP) Setelah mengikuti pembelajaran tentang keragaman budaya dan kearifan lokal, peserta didik diharapkan mampu: 1. Menjelaskan pengertian keragaman budaya dan kearifan lokal dengan bahasa sendiri. 2. Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar. 3. Menyebutkan contoh-contoh kearifan lokal di daerah tempat tinggal. 4. Menjelaskan manfaat kearifan lokal bagi kehidupan masyarakat dan lingkungan. 5. Menunjukkan sikap menghargai perbedaan budaya dalam kehidupan sehari-hari. 6. Menyajikan hasil pengamatan tentang kearifan lokal dalam bentuk karya sederhana (poster, buku mini, atau laporan singkat).	KOMPONEN INTI A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) Peserta didik mampu mengenal dan memahami keberagaman sosial budaya di lingkungan sekitar, khususnya kearifan lokal Aceh, sebagai bagian dari identitas daerah. Peserta didik dapat menjelaskan bentuk dan manfaat kearifan lokal bagi kehidupan masyarakat dan lingkungan serta menunjukkan sikap menghargai, membudayakan, dan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik mampu menyajikan hasil pengamatan tentang kearifan lokal Aceh dalam bentuk karya sederhana. B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP) Setelah mengikuti pembelajaran tentang keragaman budaya dan kearifan lokal, peserta didik diharapkan mampu: 1. Menjelaskan pengertian kearifan lokal dengan bahasa sendiri. 2. Menyebutkan contoh-contoh kearifan lokal di daerah Aceh. 3. Menjelaskan manfaat kearifan lokal bagi kehidupan masyarakat dan lingkungan. 4. Membudayakan dan menerapkan kearifan lokal Aceh dalam sikap, perilaku, dan aktivitas sehari-hari di lingkungan sekolah maupun masyarakat. 5. Menyajikan hasil pengamatan tentang kearifan lokal Aceh dalam bentuk karya sederhana (poster, buku mini, atau laporan singkat).

Pada bagian sebelum revisi, capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada modul ajar belum sepenuhnya sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. CP dan TP masih berfokus pada kearifan lokal secara umum. Oleh karena itu, validator II menyarankan agar TP dan CP disesuaikan kembali dengan materi yang akan disampaikan melalui media permainan ular tangga.

4. **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi atau penerapan produk yang telah divalidasi oleh para ahli dan direvisi oleh peneliti akan diuji coba kepada guru wali kelas IV dan 26 peserta didik kelas IV di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Proses kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2026. Kegiatan uji coba dilakukan dengan menerapkan penggunaan media

permainan ular tangga dan juga pembagian angket kepraktisan respon guru kepada guru dan peserta didik.

a. Analisis Respons Angket Kepraktisan Guru

Tabel 4.7 Hasil Respons Angket Kepraktisan oleh Guru

Indikator	Kriteria Penilaian	Penilaian Guru	Skor Maksimum	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Kejelasan dan kesesuaian materi	Media permainan ini menyajikan materi IPAS secara jelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	5	5	100%	Sangat Praktis
Integrasi kearifan lokal	Integrasi unsur kearifan lokal Aceh pada permainan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa.	5	5	5	100%	Sangat Praktis
Kemenarikan tampilan media	Desain visual dan tampilan permainan disusun dengan menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	5	5	5	100%	Sangat Praktis
Kemudahan penggunaan media	Petunjuk dan mekanisme permainan mudah dipahami sehingga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	5	5	5	100%	Sangat Praktis
Peningkatan keaktifan siswa	Penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar.	5	5	5	100%	Sangat Praktis
Dukungan terhadap pembelajaran	Media permainan ini mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan bermakna.	5	5	5	100%	Sangat Praktis
Pemahaman budaya lokal	Permainan membantu siswa memahami nilai	5	5	5	100%	Sangat Praktis

	budaya Aceh dengan cara yang menyenangkan namun tetap edukatif.					
Kepraktisan media pembelajaran	Secara keseluruhan, media ini layak diterapkan sebagai alternatif inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.	5	5	5	100%	Sangat Praktis
Total skor keseluruhan		40	40	40	100%	Sangat Praktis

Skor total yang dikumpulkan dari respons guru mencapai 40 dari 8 pernyataan. Skor maksimum ditentukan dengan mengalikan skor tertinggi pada skala Likert dengan jumlah pernyataan. Karena 5 adalah skor tertinggi pada skala Likert, skor maksimum dihitung sebagai $5 \times 8 = 40$. Berdasarkan evaluasi, guru memberikan skor 5 untuk setiap pernyataan, sehingga skor yang diperoleh sama dengan skor maksimum, yaitu 40. Oleh karena itu, rumus untuk menghitung skor respon guru dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$p = 100\%$$

Berdasarkan Tabel 4.7, persentase total yang diperoleh dari angket kepraktisan guru mencapai 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa produk media permainan ular tangga yang dikembangkan dikategorikan sebagai sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, permainan ular tangga memperoleh klasifikasi sangat praktis berdasarkan respon guru.

b. Analisis Kuesioner Respons Kepraktisan oleh Peserta Didik

Tabel 4.8 Hasil Respons Kuesioner Kepraktisan oleh Peserta Didik

Kriteria Penilaian	Penilaian Peserta Didik	Skor Maksimum	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Permainan ular tangga ini mudah dimainkan dan membuat saya senang belajar.	26	130	122	93,8%	Sangat Praktis
Gambar, warna, dan tampilan permainan menarik untuk dilihat.	26	130	130	100%	Sangat Praktis
Permainan ini membantu saya lebih paham pelajaran IPAS.	26	130	130	100%	Sangat Praktis
Aturan permainan jelas dan tidak membingungkan.	26	130	126	96,9%	Sangat Praktis
Saya menjadi lebih semangat belajar karena permainan ini seru.	26	130	122	93,8%	Sangat Praktis
Permainan ini membuat saya lebih mengenal budaya Aceh.	26	130	130	100%	Sangat Praktis
Total skor keseluruhan	156	780	760	97,4%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.8, hasil respons peserta didik terhadap media permainan ular tangga edukatif berbasis kearifan lokal Aceh menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat praktis. Penilaian dilakukan oleh 26 peserta didik terhadap 6 aspek penilaian yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan media, tampilan media, kebermanfaatan media, kejelasan aturan permainan, motivasi belajar, serta pengenalan kearifan lokal Aceh. Pada aspek pertama, yaitu permainan ular tangga mudah dimainkan dan membuat peserta didik senang belajar, diperoleh jumlah skor sebesar 122 dari skor maksimum 130 dengan persentase 93,8%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada aspek kedua, yaitu tampilan gambar, warna,

dan desain permainan menarik untuk dilihat, diperoleh jumlah skor sebesar 130 dari skor maksimum 130 dengan persentase 100%, sehingga berada pada kategori sangat praktis.

Pada aspek ketiga, yaitu permainan membantu peserta didik lebih memahami materi IPAS, diperoleh jumlah skor sebesar 130 dari skor maksimum 130 dengan persentase 100%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Selanjutnya, pada aspek keempat mengenai kejelasan aturan permainan, diperoleh jumlah skor sebesar 126 dari skor maksimum 130 dengan persentase 96,9%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Pada aspek kelima, yaitu permainan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, diperoleh jumlah skor sebesar 122 dari skor maksimum 130 dengan persentase 93,8%, sehingga termasuk kategori sangat praktis. Pada aspek keenam, yaitu permainan membantu peserta didik mengenal budaya Aceh, diperoleh jumlah skor sebesar 130 dari skor maksimum 130 dengan persentase 100%, sehingga berada pada kategori sangat praktis.

Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh dari seluruh aspek penilaian adalah 760 dari skor maksimum 780, dengan persentase sebesar 97,4%. Persentase tersebut diperoleh menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{760}{780} \times 100\%$$

$$p = 97,4\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa persentase keseluruhan hasil respon peserta didik terhadap kuesioner kepraktisan adalah 97,4% sehingga media permainan ular tangga sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap terakhir pada model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi akhir terhadap media permainan ular tangga yang telah dikembangkan. Media permainan ular tangga ini telah diuji coba serta

diberikan angket respon kepada guru dan peserta didik. Langkah ini bertujuan untuk menilai keberhasilan produk yang telah dikembangkan berdasarkan kriteria kepraktisan yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan hasil angket dari guru, media permainan ular tangga yang dikembangkan dinilai sudah sangat baik dan menarik. Guru memberi komentar bahwa penyajian materi dengan media permainan sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan menarik dan pemahaman materi siswa juga sangat baik. Hanya saja perlu memerlukan sedikit revisi, khususnya pada pembentukan kelompok bermain agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif dan mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengikuti permainan. Sementara itu hasil angket dari peserta didik menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik dan menyukai produk yang telah dikembangkan.

Dengan demikian media permainan ular tangga yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

C. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media permainan ular tangga di kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Rancangan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and development*) model ADDIE. Hal ini sejalan dengan penelitian Dyah Ayu Anbarwati yang mengatakan bahwa R&D merupakan bentuk penelitian yang berfungsi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik di kelas. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman materi melalui permainan yang terstruktur dan kontekstual, sehingga membantu peserta didik menangkap konsep secara lebih mudah. Selain itu, penerapan media tersebut berkontribusi dalam menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik serta menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan mampu mengantarkan peserta

didik mencapai kompetensi serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁶⁴

Pengembangan media permainan ular tangga pada materi kearifan lokal Aceh menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

- a) *Analysis* (analisis), diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik serta permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan penyampaian materi kearifan lokal, sehingga diperoleh gambaran kebutuhan media permainan ular tangga yang relevan dan kontekstual.
- b) *Design* (desain), difokuskan pada perancangan awal media permainan ular tangga dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di Aceh ke dalam unsur pembelajaran, baik dari segi materi, ilustrasi, maupun aktivitas belajar yang direncanakan.
- c) *Development* (pengembangan), rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk nyata melalui proses pembuatan media permainan ular tangga, disertai dengan penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi kepraktisan yang digunakan oleh ahli media dan ahli materi.
- d) *Implementation* (implementasi), dilakukan setelah media dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli, sehingga diperoleh masukan mengenai kelemahan dan keterbatasan produk yang menjadi dasar untuk melakukan revisi. Media permainan ular tangga yang telah direvisi kemudian dinilai oleh guru dan peserta didik melalui angket kepraktisan.
- e) *Evaluation* (evaluasi), diarahkan pada pelaksanaan revisi akhir berdasarkan hasil penilaian dan umpan balik yang diperoleh, sehingga menghasilkan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh yang layak, efektif, dan berkualitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

⁶⁴ Anbarwati, D. A. (2021). *Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Melatih Kemampuan Berbicara Siswa (R&D pada Kelas IV SDN Kedaung Wetan 6 Neglasari-Tangerang)* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).

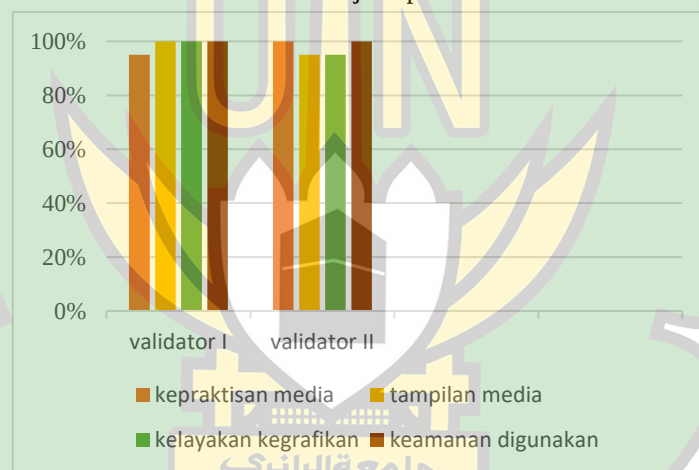
2. Uji Kepraktisan oleh Validator Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Media Permainan Ular Tangga

Dalam proses pengembangan produk media permainan ular tangga dinilai kepraktisannya oleh dua ahli media dan dua ahli materi menggunakan lembar validasi sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Penilaian media permainan ular tangga diisi oleh dua validator ahli media yang terdiri dari dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh melalui lembar validasi. Adapun hasil penilaian dapat dilihat pada grafik yang telah disajikan dibawah ini.

Grafik 4.1 Persentase Uji Kepraktisan Media



Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh dua validator ahli media menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memenuhi standar yang praktis, sehingga cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini mencakup beberapa aspek penting, termasuk kepraktisan media, tampilannya, kesesuaian grafisnya, dan keamanannya untuk digunakan. Oleh karena itu, keempat aspek ini berfungsi sebagai indikator utama untuk mengevaluasi kualitas dan kesiapan media sebelum digunakan oleh siswa.

Pertama, kepraktisan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan seberapa mudah media tersebut dapat digunakan

oleh pendidik dan siswa. Suatu media dapat dianggap praktis jika dirancang untuk dioperasikan secara sederhana, tanpa memerlukan bimbingan tambahan yang berlebihan, dan siap digunakan langsung dalam kegiatan pembelajaran tanpa perlu modifikasi yang luas. Dalam proses validasi kepraktisan, validator pertama memberikan skor 95%, sedangkan validator kedua memberikan skor 100%. Skor-skor ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dalam konteks pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkannya sebagai instrumen pendukung untuk memfasilitasi diskusi dalam kelompok kecil, sementara siswa dapat mengoperasikannya secara mandiri tanpa menghadapi kendala yang signifikan.

Kedua, aspek penampilan media berkaitan dengan evaluasi daya tarik visualnya, yang mencakup elemen-elemen seperti pemilihan warna, pengaturan tata letak, jenis huruf, ukuran teks, dan penyajian ilustrasi. Tampilan yang menarik secara visual dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara signifikan, sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Hasil evaluasi tampilan media oleh validator I mencapai 100%, sedangkan validator II memberikan skor 95%, yang hampir keseluruhannya menunjukkan bahwa media ini unggul dalam hal estetika. Desain yang diterapkan tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa, tetapi juga dirancang dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan dan kenyamanan visual, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih efektif terhadap isi materi.

Ketiga, aspek kelayakan grafik berkaitan dengan kualitas komponen visual dalam media, seperti relevansi gambar dengan materi, kejelasan simbol atau ikon yang digunakan, dan konsistensi estetika. Komponen grafik yang baik akan membantu siswa memahami konten media dengan mudah tanpa membuat mereka

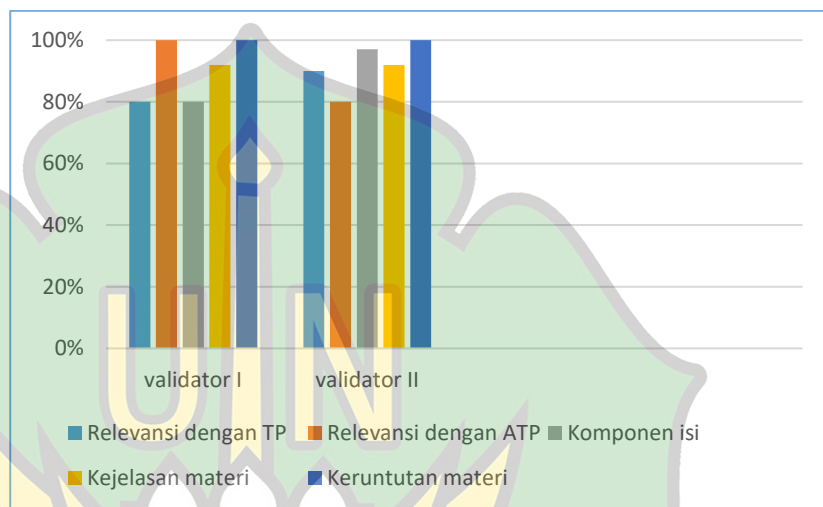
bingung atau salah memahaminya. Dalam dimensi ini, validator I memberikan penilaian 100% dan validator II memberikan penilaian 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria grafik yang memadai, yang membuatnya lebih efektif untuk menyampaikan informasi melalui media permainan ular tangga.

Keempat, aspek keamanan penggunaan media ini sangat signifikan, terutama karena dirancang untuk siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan awal. Media yang aman harus sepenuhnya bebas dari unsur-unsur yang dapat membahayakan pengguna, seperti sudut tajam, bahan yang berpotensi berbahaya, atau konten yang tidak sesuai dengan rentang usia mereka. Di dimensi ini, validator I memberikan skor 100% dan validator II memberikan skor 100%. Temuan menunjukkan bahwa media permainan ular tangga menarik dan mudah dioperasikan. Secara keseluruhan, hasil penilaian akhir oleh kedua validator terhadap media permainan ular tangga menunjukkan skor rata-rata 100%, yang dikategorikan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut hampir sepenuhnya memenuhi semua aspek penilaian dengan kinerja yang memadai. Hasil ini semakin diperkuat oleh studi sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Khalid Hakky dkk., yang menunjukkan bahwa validasi media oleh validator media ahli menghasilkan skor 70%, yang digolongkan sebagai layak.⁶⁵ Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif dalam konteks pendidikan siswa, didorong oleh kepraktisan yang memadai, desain visual yang menarik, kualitas grafis yang unggul, dan keamanan penggunaan yang maksimal.

⁶⁵ Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas x pada mata pelajaran sistem operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24-33.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Penilaian materi dilakukan oleh dua validator materi ahli, yang merupakan dosen dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry, melalui penggunaan lembar validasi. Selain itu, hasil penilaian dapat dilihat pada grafik yang disajikan di bawah ini.



Grafik 4.2 Persentase Uji Kelayakan Materi

Media permainan ular tangga telah menjalani uji kelayakan oleh dua validator materi ahli. Evaluasi ini dilakukan menggunakan instrumen lembar validasi yang mencakup lima aspek penting dalam kategori pertama dan tiga aspek penting dalam kategori kedua. Aspek pertama meliputi relevansi dengan tujuan pembelajaran (ATP), relevansi dengan tujuan pembelajaran (TP), kepraktisan komponen isi, kejelasan materi, dan urutan materi. Aspek-aspek ini digunakan untuk menilai tingkat kesesuaian materi dalam media dengan persyaratan kurikulum, karakteristik siswa, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Pada aspek pertama yang di validasi oleh validator I dan II mencakup dengan lima kriteria yaitu, relevansi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) pada media mendapatkan skor 100% dan 80%. Skor ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media tersebut sesuai dengan alur dan struktur pembelajaran yang tercantum dalam

kurikulum. Validator I menegaskan bahwa media tersebut secara efektif membimbing peserta didik melalui tahapan-tahapan proses pembelajaran. Relevansi ini sangat penting, karena menentukan tingkat dukungan yang diberikan media terhadap urutan aktivitas pembelajaran dari awal hingga akhir.

Selain itu, dalam hal relevansi terhadap tujuan pembelajaran (TP), hasil penilaian mencapai 80% dari validator 1 dan 90% dari validator II. Skor ini menunjukkan bahwa, menurut penilai, isi media hampir sepenuhnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran spesifik. Namun, diperlukan penyesuaian sedikit untuk lebih menargetkan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hal ini menjadi masukan penting bagi pengembang media, sehingga dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk memperjelas hubungan antara aktivitas dalam media dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Lalu pada komponen isi, media ini mendapatkan skor 80% dari validator I dan 97% dari validator II. Skor ini menunjukkan bahwa konten media tersebut sangat baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan mendorong siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, validator masih mengidentifikasi peluang perbaikan dalam konten agar penyajiannya dapat lebih mendalam dan terstruktur.

Selanjutnya, kejelasan materi merupakan aspek penting yang dievaluasi. Validator I memberikan skor 92% dan validator II juga memberikan skor 92%, yang menunjukkan bahwa materi dalam media ditulis dengan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kejelasan materi memainkan peran penting dalam memastikan pesan pembelajaran diterima dengan baik oleh siswa, terutama mereka yang masih berada pada tahap operasional konkret dalam berpikir.

Kemudian, aspek urutan materi mendapatkan skor tinggi sebesar 100% dari validator 1 dan 2. Hal ini menunjukkan bahwa

materi dalam media telah disusun secara logis dan sistematis. Informasi disajikan secara bertahap, mulai dari konsep-konsep sederhana hingga yang lebih kompleks. Urutan ini sangat penting karena membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap dan menghindari kebingungan saat mempelajari materi.

Secara keseluruhan, hasil penilaian dari kedua validator menghasilkan skor rata-rata 80%, yang masuk dalam kategori praktis. Hal ini berarti media permainan ular tangga telah memenuhi standar kepraktisan isi dalam hal materi, baik dalam hal relevansinya dengan kurikulum, keakuratan pendekatan pembelajaran, maupun kejelasan dan kerapian struktur penyajiannya. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahma Maulia berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa para ahli materi pelajaran, ahli media, dan ahli praktis telah mengevaluasi *Smart Apps Creator 3* untuk menentukan tingkat kesesuaian media *mobile learning*. Ahli media memberikan skor 90,7%, yang masuk dalam kategori “sangat layak”.⁶⁶ Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, mengingat media ini telah menunjukkan kualitas yang baik dalam hal penyajian materi dan isinya.

3. Uji Kepraktisan oleh Guru dan Peserta Didik terhadap Media Permainan Ular Tangga

Setelah menyelesaikan revisi terhadap media permainan ular tangga, penelitian kemudian melaksanakan fase uji coba yang melibatkan guru kelas IV dan 26 siswa kelas IV di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Proses ini dilakukan dengan mendistribusikan angket kepraktisan kepada guru dan siswa.

⁶⁶ Maulia, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk kelas XI sma pada materi barisan dan deret [Development of interactive learning media using Smart Apps Creator 3 for class XI high school on sequence and sequence material]. *Skripsi, Universitas Islam Riau*.

a. Hasil Respons Angket Kepraktisan Guru

Media permainan ular tangga dievaluasi oleh seorang guru kelas IV di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru, serta sejauh mana media tersebut mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil angket kepraktisan guru, media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh memperoleh persentase keseluruhan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dalam mendukung proses pembelajaran IPAS.

Pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, media memperoleh persentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik. Pada aspek integrasi unsur kearifan lokal Aceh, media juga memperoleh persentase sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa unsur budaya lokal yang dimasukkan ke dalam media dinilai relevan dan mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Selanjutnya, pada aspek desain visual dan tampilan media, diperoleh persentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada aspek kemudahan penggunaan media, persentase yang diperoleh juga sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan serta mekanisme permainan mudah dipahami dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada aspek peningkatan keaktifan peserta didik, media memperoleh persentase sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam

proses pembelajaran. Pada aspek dukungan media terhadap pembelajaran interaktif, diperoleh persentase sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, pada aspek pemahaman nilai budaya Aceh, media memperoleh persentase sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media dapat membantu peserta didik mengenal budaya lokal dengan cara yang menyenangkan. Pada aspek kepraktisan media sebagai inovasi pembelajaran, persentase yang diperoleh juga sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh memperoleh respon yang sangat positif dari guru pada seluruh aspek penilaian, sehingga dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Respons Angket Kepraktisan Siswa

Setelah menyelesaikan proses pengembangan dan revisi media permainan ular tangga, peneliti melanjutkan dengan uji coba praktis yang melibatkan 26 siswa kelas IV di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar. Uji coba ini bertujuan untuk menilai apakah media tersebut dapat dioperasikan dengan lancar, memberikan pengalaman yang menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan, hasil respon peserta didik terhadap media permainan ular tangga edukatif berbasis kearifan lokal Aceh memperoleh persentase kepraktisan sebesar 97,4% dan berada pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut diperoleh dari jumlah skor sebesar 760 dari skor maksimum 780.

Beberapa faktor kunci yang membuat media ini dianggap sangat layak oleh siswa dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama,

kemudahan penggunaan. Sebagian besar siswa mengakui bahwa media ini mudah dioperasikan, berkat aturan permainan yang sederhana, prosedur yang transparan, dan kegiatannya yang tidak membingungkan. Temuan ini menunjukkan bahwa desain media disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa sekolah dasar. Siswa tidak memerlukan dukungan berlebihan dari guru untuk memahami aturan permainan atau mengikuti instruksi yang diberikan. Aspek ini sangat penting, karena media pembelajaran yang efektif dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok oleh siswa.

Kedua, tampilan menarik dari media. Media permainan ular tangga dibuat dalam bentuk permainan papan berbentuk kotak-kotak yang dihiasi ilustrasi ular dan tangga, ditambah penggunaan warna yang cerah dan menarik. Setiap elemen visual disesuaikan dengan konten pembelajaran IPAS dan dihubungkan dengan unsur-unsur kearifan lokal Aceh, sehingga siswa merasakan kesenangan dan minat yang tinggi saat berinteraksi dengannya. Daya tarik estetika ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meminimalkan kebosanan, dan meningkatkan perhatian serta motivasi siswa. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga memberikan nilai edukasi yang bermanfaat.

Ketiga, aspek pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Permainan ular tangga memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara lebih efektif melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Pada setiap tahap permainan, siswa diharuskan membaca, menafsirkan, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS, sehingga mereka tidak hanya menghafal secara mekanis, tetapi benar-benar memahami materi tersebut. Pendekatan pembelajaran yang disajikan dalam format permainan ini membuat konsep yang diajarkan menjadi lebih nyata dan mudah diingat. Akibatnya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi meningkat karena mereka secara

aktif terlibat dalam aktivitas kognitif dan penerapan konsep sepanjang permainan.

Meskipun ada sebagian siswa yang menilai kurang praktis, hal ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurangnya keterbiasaan dengan media berbasis permainan atau kebutuhan waktu tambahan untuk memahami mekanisme permainan, serta keluhan dari beberapa siswa yang tidak dapat berpartisipasi secara aktif karena bentuk permainan berkelompok, di mana tidak semua anggota terlibat langsung karena mereka diwakili oleh kelompoknya. Namun, secara keseluruhan, persentase 97,4% menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh siswa dan dikategorikan sebagai sangat praktis untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran.

Hasil ini semakin diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Widiana I. W. dan rekan-rekannya, yang menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular dan tangga dalam uji coba di SD Negeri 2 Bengkulu, khususnya di kelas V, memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 94,50%, sehingga dikategorikan sebagai “sangat layak.”⁶⁷

⁶⁷ Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh di kelas IV SD Islam laboratorium Neuheun Aceh Besar yang dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh menerapkan model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama, yaitu: a) Analysis (Analisis), b) Design (Desain), c) Development (Pengembangan), d) Implementation (Implementasi), dan e) Evaluation (Evaluasi). Media ini dirancang untuk menyampaikan materi kearifan lokal Aceh dalam pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD/MI dengan konsep yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami.
2. Hasil uji kepraktisan media permainan ular tangga menunjukkan bahwa para ahli media memberikan persentase 98,13% dalam kategori sangat praktis, sementara para ahli materi memberikan persentase 91% dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media permainan ular tangga pada materi kearifan lokal Aceh dapat diterapkan selama proses pembelajaran.
3. Hasil respons kepraktisan media permainan ular tangga menunjukkan bahwa tanggapan kuesioner kelayakan praktis oleh guru mencapai persentase 100% dalam kategori sangat praktis, dan tanggapan angket kepraktisan oleh siswa mencapai persentase 97,4% dalam kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Aceh yang telah dikembangkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran inovatif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, para peneliti mengajukan saran-saran berikut:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

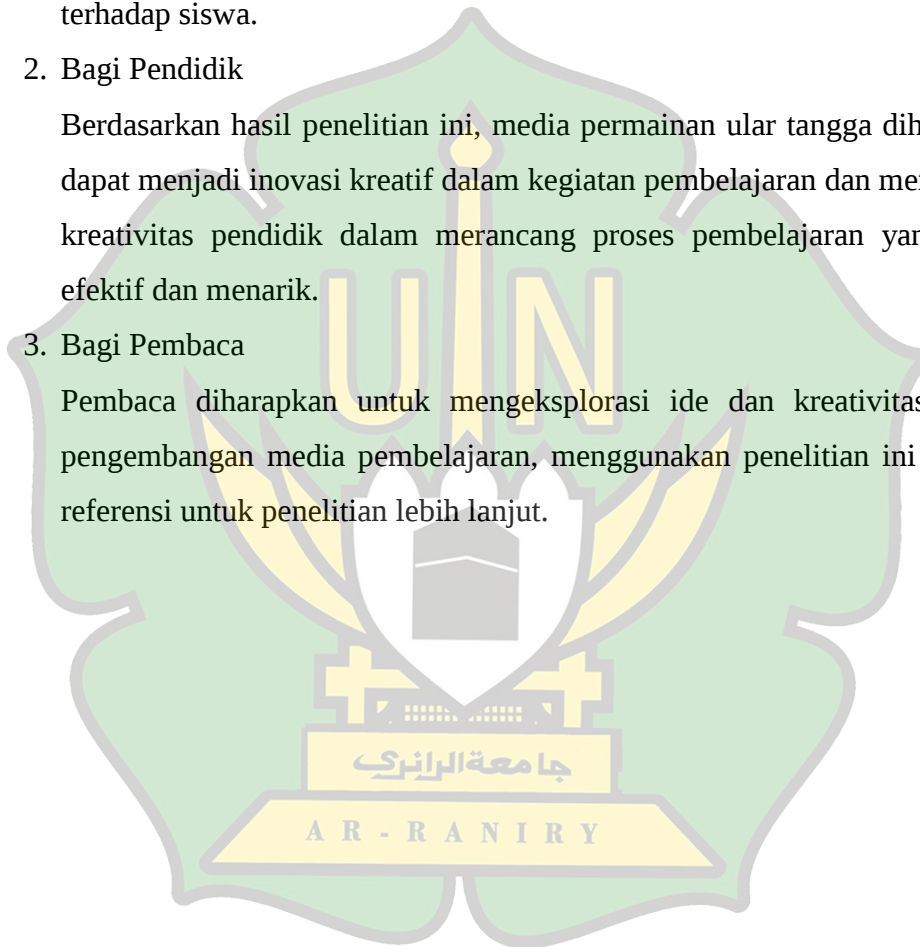
Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan permainan ular tangga ini ke dalam bahan pembelajaran lain, sambil memantau dampaknya terhadap siswa.

2. Bagi Pendidik

Berdasarkan hasil penelitian ini, media permainan ular tangga diharapkan dapat menjadi inovasi kreatif dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong kreativitas pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

3. Bagi Pembaca

Pembaca diharapkan untuk mengeksplorasi ide dan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran, menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut.



DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, Dewi dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Media. *Jurnal Multidisplin Dehasen*, 1(3), 343-348.
- Adiwijaya, Saputra dkk. (2023). Pentingnya Keberlanjutan Kearifan Lokal dalam Era Globalisasi. *El-Hekam*, 7(1), 126-138.
- Agrifina, Vivian dkk. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431.
- Akmal dan Ainul. (2021). Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal. *Journal of Election and Leadership Studies (JOELS)*, 2(2).
- Alhamid, Thalha dkk. (2019). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).
- Anbarwati, D. A. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Melatih Kemampuan Berbicara Siswa (R&D pada Kelas IV SDN Kedaung Wetan 6 Neglasari-Tangerang) (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Anggi Marsella dan Yuswan Wiyatmo. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran dengan Media Audio Visual dan Media Pembelajaran Riil Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 3 Klaten Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(5), 402.
- Ari, Rini dkk. (2019). Implementasi Permainan Ular Tangga Modifikasi Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Karakter Kerja Sama Siswa. *Jurnal pendidikan karakter*, 9(1), 78-90.
- Budiyono Saputro. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Deviyanti, Tyas dkk. (2021). Peran Motivasi Belajar pada Hubungan antara Faktor Eksternal Terhadap Hasil Belajar. *Sumber*, 77(4), 48-89.
- Dimiyati dan Mujiyono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erika Rahayu, Rusmin dkk. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Profit*, 10(1).

- Fadilla, Aprillia dkk. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12-22.
- Fa'idah, Maulidya dkk. (2024). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 4(2), 79-87.
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk siswa kelas x pada mata pelajaran sistem operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24-33.
- Hidayat, Fitria dkk. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Ilmiawan dan Arif. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3), 11-18.
- Maisaroh. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Active Learning Tipe Quiz Team* pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(2), 161.
- Maulia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk Kelas XI SMA pada Materi Barisan dan Deret [*Development of interactive learning media using Smart Apps Creator 3 for Class XI High School on Sequence and Sequence Material*]. Skripsi, Universitas Islam Riau.
- Meilana, Septi Fitri dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605-5613.
- Muhammad Khaniful Kolbi & Andi Setiawan. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan *Shooting Free Throw* Menggunakan *Portable Mistar Shoot* dalam Permainan Bola Basket. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 5(2), 58.
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Rayanto dan Yudi Hari. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

- Rifki Afandi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Rizal dan Setria Utama. (2016). *Media pembelajaran*.
- Rinitami Njatrijani. (2018). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16.
- Sabila, Safa dkk. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*.
- Septiani dan Hasnawati. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research (JCAR)*, 6(1), 1-12.
- Setiawati, Eka. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 85-91.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Y. (2022). Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Al-Urwatul Wutsqo*, 6(1), 12-22.
- Suarningsih, Putu Ayu Dewi dkk. (2024). Pendidikan Karakter di Indonesia dalam Berbagai Perspektif (Definisi, Tujuan, Landasan dan Prakteknya). *Journal of Civic Education Research (JOCER)*, 2(2), 61-73.
- Sutarti dan Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Wulandari, Fitri dkk. (2020). Ular Tangga Digital Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Jawa Timur. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 120-135.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Skripsi


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : 1626 TAHUN 2025
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Danilah, S.Si., M.Pd

Untuk Membimbing

Nama : Khairi Maulida

Nim : 210209012

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar**

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

KETIGA : Pembiayaan ekuitas keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-25.04.2.42/925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025.

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan.

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 13 November 2025
Dekan


Saiful Muluk

Terselaku :

- 1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- 2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- 3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- 4. Kantor Pelayanan Pembendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- 5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- 6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 7. Yang bersangkutan;
- 8. Arsip.

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-215/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala SD Islam Laboratorium Neuheun kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 210209012

Nama : KHAIRIA MAULIDA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : TEUKU HARUN-IE MASEN Ie masen Ulee kareng Ulee Kareng

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL ACEH PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SD ISLAM LABORATORIUM NEUHEUN ACEH BESAR**

Banda Aceh, 13 Januari 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 20 Februari 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN POS KEADILAN PEDULI UMMAT
SEKOLAH DASAR ISLAM LABORATORIUM
(SDI LABORATORIUM)**

Jl. Lokmanya Malikayati Km. 14,5 Komplek Deyah Al Huda Neuheun, Kpc. Masjid Raya, Kab. Aceh Besar. Kode pos 23381

NPSN : 10107374
NSS : 101060105009

SURAT KETERANGAN PENYELESAIAN PENELITIAN
No: 176/S.Ket/SDIL/E/I/2026

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Islam Laboratorium Neuheun, Kecamatan Masjid Raya Kabupaten Aceh Besar:

Nama	: Fathur Hadyan, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Islam Laboratorium
Alamat	: Kajhu Kecamatan Baitussalam Aceh Besar

menerangkan bahwa:

Nama	: Khairia Maulida
NIM	: 210209012
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	: Teuku Harun – Ie Masen Ulee Kareng

Telah menyelesaikan penelitian di SD Islam Laboratorium dengan judul **“penelitian Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar”**.

Penelitian ini telah diselesaikan dengan baik dan telah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan oleh SD Islam Laboratorium.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Neuheun, 20 Januari 2026
Kepala Sekolah



Fathur Hadyan, S.Pd., Gr.
NIP.

Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk_prodiipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Khairia Maulida
NIM	: 210209012
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar
Pembimbing	: Daniah, S.Si., M.Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Jumat tanggal 23 bulan Januari tahun 2026 dengan nomor Paper ID 2861895148. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 33% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 23 Januari 2026
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5 : Lembar Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

1. Instrumen Penilaian Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar

Penulis : Khairia Maulida

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Mulia, S. Ag., M. Ed.

Petunjuk

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang diberikan.
2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:
 - 1= Tidak Baik
 - 2= Kurang Baik
 - 3= Cukup Baik
 - 4= Baik
 - 5= Sangat Baik

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kepraktisan media	1. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	✓				

		2. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mudah dipahami dan dimainkan oleh peserta didik.	✓					
		3. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal tidak memerlukan waktu yang lama dalam persiapan penggunaannya.	✓					
		4. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mudah dipindahkan dan disimpan setelah digunakan.	✓					
2.	Tampilan media	5. Design media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓					
		6. Kombinasi warna pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal serasi dan tidak mengganggu penglihatan.	✓					
		7. Gambar dan simbol pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal jelas serta mudah dikenali.	✓					

		8. Tata letak kotak pada permainan ular tangga berbasis kearifan lokal rapi dan proporsional.	✓				
3.	Kelayakan kegrafikan	9. Ukuran huruf pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal sesuai dan mudah dibaca.	✓				
		10. Kualitas cetakan pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal (warna, gambar, dan teks) jelas dan tidak buram.	✓				
		11. Resolusi gambar pada gambar permainan ular tangga berbasis kearifan lokal sesuai, sehingga tidak pecah saat dicetak dalam ukuran besar.	✓				
		12. Desain grafis media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mendukung kejelasan informasi pembelajaran.	✓				
4.	Keamanan digunakan	13. Bahan spanduk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal aman digunakan peserta didik.	✓				

14. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal tidak memiliki bagian yang tajam atau berbahaya.	✓				
15. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal aman digunakan untuk aktivitas bermain dan belajar di kelas.	✓				
16. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal tidak menimbulkan risiko cedera saat digunakan bersama.	✓				

2. Komentor dan Saran :

79
98,7
sangat layak

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 8 Januari 2026

Validator Ahli Media

Muliyah M.Bd.

Lampiran 6 : Lembar Validasi Oleh Ahli Media II

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

1. Instrumen Penilaian Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar

Penulis : Khairia Maulida

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Raihan Permata Sari

Petunjuk

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang diberikan.
- Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:
 - 1= Tidak Baik
 - 2= Kurang Baik
 - 3= Cukup Baik
 - 4= Baik
 - 5= Sangat Baik

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kepraktisan media	1. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	✓				

		2. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mudah dipahami dan dimainkan oleh peserta didik.	✓					
		3. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal tidak memerlukan waktu yang lama dalam persiapan penggunaannya.	✓					
		4. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mudah dipindahkan dan disimpan setelah digunakan.	✓					
2.	Tampilan media	5. Design media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓					
		6. Kombinasi warna pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal serasi dan tidak mengganggu penglihatan.	✓					
		7. Gambar dan simbol pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal jelas serta mudah dikenali.	✓					

		8. Tata letak kotak pada permainan ular tangga berbasis kearifan lokal rapi dan proporsional.	✓				
3.	Kelayakan kegrafikan	9. Ukuran huruf pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal sesuai dan mudah dibaca.	✓				
		10. Kualitas cetakan pada media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal (warna, gambar, dan teks) jelas dan tidak buram.	✓				
		11. Resolusi gambar pada gambar permainan ular tangga berbasis kearifan lokal sesuai, sehingga tidak pecah saat dicetak dalam ukuran besar.	✓				
		12. Desain grafis media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mendukung kejelasan informasi pembelajaran.	✓				
4.	Keamanan digunakan	13. Bahan spanduk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal aman digunakan peserta didik.	✓				

		14. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal tidak memiliki bagian yang tajam atau berbahaya.	✓						
		15. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal aman digunakan untuk aktivitas bermain dan belajar di kelas.	✓						
		16. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal tidak menimbulkan risiko cedera saat digunakan bersama.	✓						

78
97,5 (sangat Baik)

2. Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 6 Februari 2026

Validator Ahli Media

Rahmat Permata Sari

Rahmat Permata Sari, M.Pd

Lampiran 7 : Lembar Hasil Validasi Ahli Materi I

INSTRUMEN PENILAIAN MATERI

1. Instrumen Penilaian Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar

Penulis : Khairia Maulida

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.

Petunjuk

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang diberikan.
2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Relevansi materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) IPAS berbasis kearifan lokal Aceh	1. Kejelasan alur tujuan pembelajaran (ATP).	✓				
		2. Kejelasan capaian pembelajaran (CP).	✓				

2.	Relevansi dengan tujuan pembelajaran (TP) IPAS berbasis kearifan lokal Aceh.	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓				
		4. Kejelasan tujuan pembelajaran (TP).	✓				
3.	Komponen isi IPAS yang berbasis kearifan lokal Aceh	5. Kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi.	✓				
		6. Kebermanfaatan materi yang disajikan.	✓				
		7. Ketetapan pemilihan materi.	✓				
		8. Kesesuaian materi dengan Kurikulum.	✓				
		9. Kesesuaian materi dengan situasi peserta didik.		✓			
		10. Kebenaran konsep materi yang ditinjau dari aspek.	✓				
		11. Materi yang dipilih sesuai dengan kehidupan nyata.		✓			
		12. Kejelasan materi dan bahan ajar.	✓				
4.	Kejelasan materi	13. Kejelasan Bahasa yang mudah dimengerti.	✓				
		14. Kejelasan gambar pada materi.	✓				
		15. Kejelasan konsep materi.	✓				
		16. Kebenaran materi dan bahan ajar.	✓				

5.	Keruntutan materi	17. Materi diorganisasi dengan susunan yang sistematis	✓					
		18. Keruntutan antar bab dan sub bab di dalam isi materi pembelajaran.	✓					
		19. Materi pembelajaran sesuai dengan tingkatan peserta didik.	✓					
		Jumlah					84	
	Rata-rata					88,4		
	Kategori					Sangat baik		

2. Komentari dan Saran

*Penyajian juga dapat centelm ingatan (latihan)
Materi lebih banyak tentang sejarah (boleh
dikembangkan dan guru di SD tsb)*

Banda Aceh, 14 Januari

2026

Validator Ahli Materi

*Karya digambarkan
dengan sedikit perbaikan /
penyempurnaan materi di
SD di analisis!*

Lampiran 8 : Lembar Hasil Validasi Ahli Materi II

INSTRUMEN PENILAIAN MATERI

1. Instrumen Penilaian Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar

Penulis : Khairia Maulida

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Validator : Ua Meuhawati

Petunjuk

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang diberikan.
- Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:
 - 1 = Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

No.	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Relevansi materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) IPAS berbasis kearifan lokal Aceh	1. Kejelasan alur tujuan pembelajaran (ATP).		✓			
		2. Kejelasan capaian pembelajaran (CP).		✓			

2.	Relevansi dengan tujuan pembelajaran (TP) IPAS berbasis kearifan lokal Aceh.	3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓					
		4. Kejelasan tujuan pembelajaran (TP).		✓				
3.	Komponen isi IPAS yang berbasis kearifan lokal Aceh	5. Kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi.	✓					
		6. Kebermanfaatan materi yang disajikan.	✓					
		7. Ketetapan pemilihan materi.	✓					
		8. Kesesuaian materi dengan Kurikulum.	✓					
		9. Kesesuaian materi dengan situasi peserta didik.		✓				
		10. Kebenaran konsep materi yang ditinjau dari aspek.	✓					
		11. Materi yang dipilih sesuai dengan kehidupan nyata.	✓					
		12. Kejelasan materi dan bahan ajar.	✓					
4.	Kejelasan materi	13. Kejelasan Bahasa yang mudah dimengerti.		✓				
		14. Kejelasan gambar pada materi.		✓				
		15. Kejelasan konsep materi.	✓					
		16. Kebenaran materi dan bahan ajar.	✓					

5.	Keruntutan materi	17.Materi diorganisasi dengan susunan yang sistematis	✓				
		18.Keruntutan antar bab dan sub bab di dalam isi materi pembelajaran.	✓				
		19.Materi pembelajaran sesuai dengan tingkatan peserta didik.	✓				
		Jumlah			89		
Rata-rata			93,68				
Kategori			Sangat Baik				

2. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Banda Aceh, 5 Februari 2026

Validator Ahli Materi

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Handwritten signature
Iza Nurhawaati

Lampiran 9 : Hasil Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

1. Instrumen Respon Guru

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada pembelajaran IPAS di SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar

Penulis : Khairia Maulida

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Nama Guru : Mira Yustina, S.Pd., Gr.

Petunjuk :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang di berikan.
- Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:
 - 1 =Tidak Baik
 - 2 =Kurang Baik
 - 3 =Cukup Baik
 - 4 =Baik
 - 5 =Sangat Baik

No.	Pernyataan	Skor penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media permainan ini menyajikan materi IPAS secara jelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Integrasi unsur kearifan lokal Aceh pada permainan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa.	✓				
3	Desain visual dan tampilan permainan disusun dengan menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓				

4	Petunjuk dan mekanisme permainan mudah dipahami sehingga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	✓					
5	Penggunaan media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar.	✓					
6	Media permainan ini mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan bermakna.	✓					
7	Permainan membantu siswa memahami nilai budaya Aceh dengan cara yang menyenangkan namun tetap edukatif.	✓					
8	Secara keseluruhan, media ini layak diterapkan sebagai alternatif inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.	✓					
Jumlah		40					
Rata-rata		100%					
Kategori		Sangat Layak					

2. Komentari dan Saran :
- Penyajian Materi dengan Media Permainan sangat Mendukung dalam Proses Pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan Menarik dan Pemahaman Materi Siswa juga sangat baik. Semangat terus dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.

Banda Aceh, 18 Februari 2025

Guru

Mira Yustina, S.Pd. Gr.

Lampiran 10 : Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil angket respon peserta didik berjumlah 26 peserta didik, akan tetapi peneliti melampirkan 3 dari 26 angket sebagai perwakilan seluruh respon peserta didik.

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

1. Kriteria Respon Peserta Didik

Nama peserta didik : *Zahiana althayunisa*
 Kelas : *IV*
 Sekolah : *SD Islam Laboratorium*
 Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh peserta didik kelas IV SD.
2. Berikan tanda centang (✓) yang sesuai pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :
 Ya =1
 Tidak=0

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Permainan ular tangga ini mudah dimainkan dan membuat saya senang belajar.	✓	
2.	Gambar, warna, dan tampilan permainan menarik untuk dilihat.	✓	
3.	Permainan ini membantu saya lebih paham pelajaran IPAS.	✓	
4.	Aturan permainan jelas dan tidak membingungkan.	✓	
5.	Saya menjadi lebih semangat belajar karena permainan ini seru.	✓	
6.	Permainan ini membuat saya lebih mengenal budaya Aceh	✓	
Jumlah Skor		6	0

2. Komentar dan saran :

permainan ini sangat seru karena kita bisa bermain sambil belajar tentang
teknik mengajark kami semua bermain ini

Banda Aceh, ... Desember 2025

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

1. Kriteria Respon Peserta Didik

Nama peserta didik : Rafira Afluni

Kelas : IV

Sekolah : SD Islam Laboratorium

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh peserta didik kelas IV SD.
2. Berikan tanda centang (✓) yang sesuai pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

Ya =1

Tidak=0

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Permainan ular tangga ini mudah dimainkan dan membuat saya senang belajar.	✓	
2.	Gambar, warna, dan tampilan permainan menarik untuk dilihat.	✓	
3.	Permainan ini membantu saya lebih paham pelajaran IPAS.	✓	
4.	Aturan permainan jelas dan tidak membingungkan.	✓	
5.	Saya menjadi lebih semangat belajar karena permainan ini seru.	✓	
6.	Permainan ini membuat saya lebih mengenal budaya Aceh	✓	
Jumlah Skor		6	

2. Komentar dan saran :

Permainan ini sangat menyenangkan, sangat membantu menambah ilmu baru, terimakasih sudah mengajak kami bermain, nanti datang lagi ya ~

Banda Aceh, ... Desember 2025

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

1. Kriteria Respon Peserta Didik

Nama peserta didik : Zahra Mawindah

Kelas : 4

Sekolah : SDIL

Petunjuk : —

1. Lembar validasi diisi oleh peserta didik kelas IV SD.
2. Berikan tanda centang (✓) yang sesuai pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

Ya = 5

Tidak=0

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Permainan ular tangga ini mudah dimainkan dan membuat saya senang belajar.	✓	
2.	Gambar, warna, dan tampilan permainan menarik untuk dilihat.	✓	
3.	Permainan ini membantu saya lebih paham pelajaran IPAS.	✓	
4.	Aturan permainan jelas dan tidak membingungkan.	✓	
5.	Saya menjadi lebih semangat belajar karena permainan ini seru.	✓	
6.	Permainan ini membuat saya lebih mengenal budaya Aceh	✓	
Jumlah Skor		6	

2. Komentar dan saran :

bagus. Saya lebih Menikmati budany kas Aceh.....

Junuarif
Banda Aceh, 15 Desember 2026

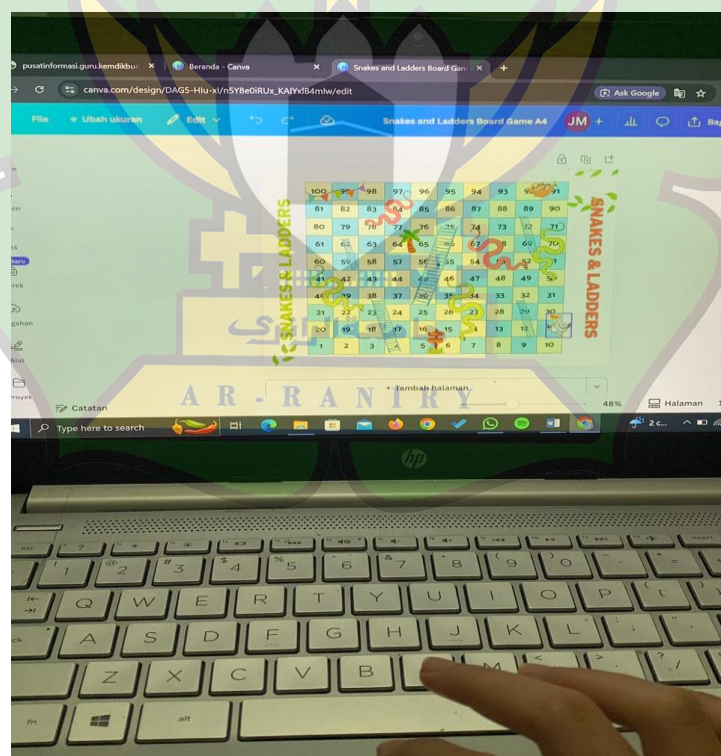
Lampiran 11: Media Permainan Ular Tangga yang Telah Dikembangkan



Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian



Observasi Awal Proses Pembelajaran di kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar



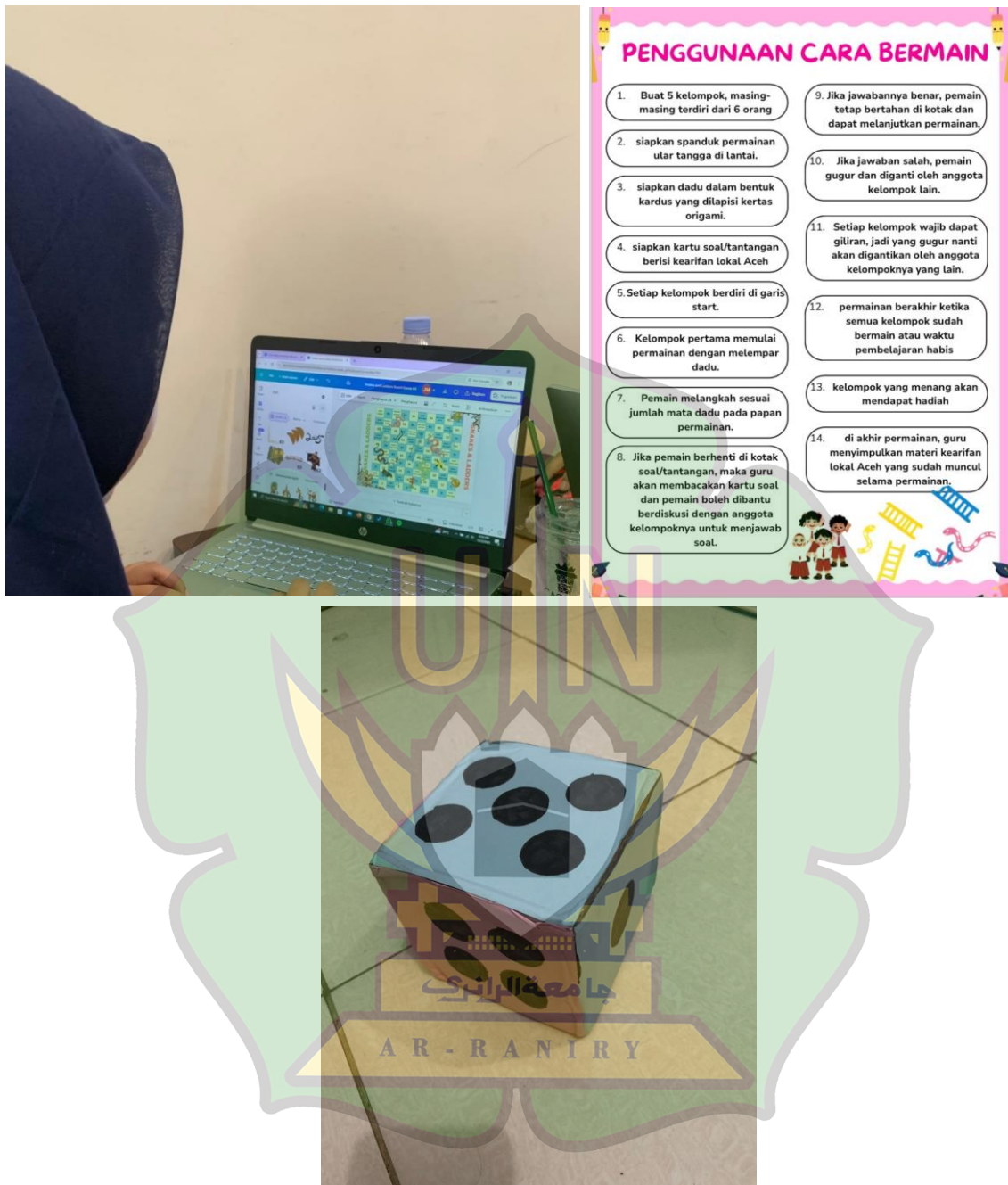
Tahapan Awal Desain Media oleh Peneliti



Uji Kelayakan Media Permainan Ular Tangga oleh Validator Ahli Media
Bapak Mulia, S.Ag., M.Ag.



Uji Kelayakan Materi oleh Validator Ahli Materi
Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.



Tahapan Revisi Media Permainan Ular Tangga Berdasarkan Saran dan Masukan dari Validator Ahli Media



Tahapan Implementasi Media Permainan Ular Tangga kepada Peserta Didik Kelas IV (Pembukaan Pembelajaran)



Mulai Bermain Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh pada Pembelajaran IPAS kepada Peserta Didik Kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar



Selesai Bermain Peserta Didik Mulai Mengisi Angket Respon untuk Mengetahui Hasil Kelayakan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Aceh

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Sesi Foto Bersama Guru Wali Kelas IV Ibu Mira Yusfina, S.Pd., Gr. Serta Peserta Didik Kelas IV SD Islam Laboratorium Neuheun Aceh Besar