

EXECUTIVE SUMMARY

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 35 PAGAMBIRAN

Oleh:

AISYAH ADELLA

NPM: 2110013411160



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 35 PAGAMBIRAN**

Oleh:

AISYAH ADELLA

NPM: 2110013411160

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **‘PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN 35 PAGAMBIRAN’** untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang, Maret 2025

Disetujui Oleh Pembimbing



Dr. Enjoni S.P., M.P

EXECUTIVE SUMMARY

Aisyah Adella. 2025. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 35 Pagambiran”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Dr. Enjoni, S.P., M.P.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 35 Pagambiran yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang terdiri dari tiga tahap utama: define, design, dan development (Sugiyono, 2017). Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi IPA secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media oleh ahli materi, media, dan bahasa mendapatkan hasil yang sangat valid dengan skor rata-rata 0,85. Validasi materi mendapatkan skor 0,81, yang masuk dalam kategori sangat valid, sedangkan validasi bahasa memperoleh skor 0,97, yang juga dikategorikan sangat valid. Dari aspek tampilan dan fungsi, validasi media memperoleh skor 0,77 yang masuk dalam kategori valid. Selain itu, dari hasil uji praktikalitas, media ini dinilai sangat praktis oleh guru dengan skor 0,95 dan oleh siswa dengan skor 0,90, yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, media permainan ular tangga dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN 35 Pagambiran. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Arsyad, 2020). Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk memanfaatkan media ini dalam pembelajaran serta melakukan pengembangan lebih lanjut agar dapat diaplikasikan dalam mata pelajaran lain.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, IPA, Validitas, Praktikalitas

EXECUTIVE SUMMARY

Aisyah Adella. 2025. "Development of Snakes and Ladders Game Media in Science Subjects for Fourth Grade Students at SDN 35 Pagambiran". Elementary School Teacher Education Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : Dr. Enjoni, S.P., M.P.

This study aims to develop a snakes and ladders game-based learning media for the science subject in fourth-grade students at SDN 35 Pagambiran that is valid and practical. The research method used is Research and Development (R&D) with a development model consisting of three main stages: define, design, and development (Sugiyono, 2017). This learning media is designed to help students understand science concepts in a more enjoyable and interactive way.

The study results show that media validation by subject matter experts, media experts, and language experts achieved an average score of 0.85, which falls under the highly valid category. Content validation received a score of 0.81, categorized as highly valid, while language validation obtained a score of 0.97, also categorized as highly valid. In terms of appearance and functionality, media validation received a score of 0.77, which is considered valid. Additionally, from the practicality test results, the media was rated as highly practical by teachers, scoring 0.95, and by students, scoring 0.90, indicating that the media is easy to use in the learning process.

Based on these findings, the snakes and ladders game media can be an effective alternative for science learning in fourth-grade students at SDN 35 Pagambiran. The use of this media not only increases students' learning interest but also makes learning more engaging and interactive (Arsyad, 2020). Therefore, educators are encouraged to utilize this media in teaching and further develop it to be applied to other subjects.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Science, Validity, Practicality

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*.
Bandung: Alfabeta.