

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KELAS VIII MATERI SISTEM EKSKRESI MANUSIA

Nor Irna Arliyati^{*1)}, Mella Mutika Sari²⁾, Yudha Irhasyuarna³⁾

^{1,2,3)}Prodi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat,
Kalimantan Selatan, Indonesia

^{*} *Corresponding author*

e-mail: norirnaarliyati@gmail.com^{*1)}, mella.science.edu@ulm.ac.id²⁾, yudhairhasyuarna@ulm.ac.id³⁾

Received: July 27th, 2023; Revised: Aug. 23th, 2023; Accepted: Sep. 24th, 2023; Published: April 29th, 2024

ABSTRAK

Media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna tersebutlah yang kemudian akan menghasilkan hasil belajar IPA yang baik, namun nyatanya media yang digunakan seringkali hanya buku tulis atau LKS dengan sesekali menggunakan powerpoint, dan masih banyak peserta didik yang nilainya berada dibawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 3D (*Define, Design, Develop*). Penelitian ini diuji cobakan pada peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 21 Banjarmasin. Teknik analisis data yang digunakan yaitu persentase dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan mendapatkan skor validitas 81%, skor kepraktisan 87,89 % dan skor keefektifan sebesar 0,48. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan media pembelajaran ular tangga dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA di SMP dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran ular tangga; hasil belajar; IPA

PENDAHULUAN

Salah satu materi pelajaran IPA yang sulit di tingkat SMP adalah sistem ekskresi manusia. Materi sistem ekskresi pada manusia mencakup bahasan mengenai struktur, fungsi dan proses. Materi ini termasuk materi yang kompleks serta memiliki cakupan materi yang cukup luas, sehingga diperlukan penyajian yang menarik dalam bentuk sumber belajar yang dilengkapi dengan media pembelajaran untuk menambah semangat belajar peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep penting. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Chamisjatin 2020, ditemukan bahwa peserta didik malas membaca materi IPA. Mereka hanya akan baca buku

mereka saat mereka mendapat tugas atau kuisnya diadakan. Guru IPA juga menyatakan bahwa mereka tidak suka baca buku IPA paket yang disediakan pemerintah dan sekolah cenderung membosankan. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, peran serta fungsi media pembelajaran tidak boleh diremehkan.

Proses pembelajaran yang berkualitas selalu menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran

yang diterapkan guru harus melibatkan peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran harus memenuhi salah satu kriteria dalam pembelajaran yang aktif dan menyenangkan namun hal ini belum banyak dijumpai di sekolah. Media sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan media yang dirancang sedemikian rupa sehingga guru dapat mempermudah dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan digunakan untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi. Media pembelajaran yang tepat akan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna tersebutlah yang kemudian akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan pembelajaran di dalam kelas (Saputra et al, 2019).

Permainan ular tangga adalah permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan media permainan yang terbuat dari kertas yang berisi garis dan kotak-kotak kecil dan didalamnya terdapat beberapa tangga dan ular yang menghubungkan masing-masing kotak. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran berupa permainan ular tangga ini untuk menciptakan suasana belajar di ruang kelas agar tidak membosankan, serta membuat peserta didik tertarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar. Kelebihan dari media permainan ular tangga adalah media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan memberi variasi (Bahari, 2021).

Hasil belajar merupakan perubahan sikap secara menyeluruh yang ditandai adanya kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, hasil

belajar menggambarkan nilai yang diraih seseorang dari ranah pengetahuan, sikap, maupun ranah keterampilan. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, yang menghasilkan perubahan kearah yang lebih baik pada diri seseorang, baik dalam hal pengetahuan, pemahaman maupun sikap. Keberhasilan belajar peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran salah satunya dipengaruhi dari kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga peserta didik dapat berperan secara aktif mengembangkan minat dan kemampuan yang dimilikinya, dengan demikian pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Guru hanya sebagai fasilitator sekaligus sebagai pembimbing bagi peserta didik yang mengalami kesulitan di dalam proses pembelajaran (Puradin et al, 2019).

Penelitian yang dilakukan sebelumnya dalam menggunakan media ular tangga menunjukkan hasil yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Bahari 2021, didapatkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinyatakan sangat layak dalam aspek validitas yang meliputi validasi kartu pertanyaan dengan skor sebesar 97,6%, validasi panduan permainan yang memperoleh skor sebesar 93,3%, validasi soal mendapat skor 87,5%. Penelitian lain juga dilakukan oleh Maysorah 2019, kelas yang menggunakan media pembelajaran ular tangga mendapat nilai rata-rata 75,88, sedangkan nilai rata-rata 55,87 diperoleh kelas yang tidak menggunakan media permainan ular

tangga, dengan $t_o \geq t_{tabel}$ atau t_o lebih besar dibandingkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 2,00 dan pada taraf signifikan 1% = 2,65 dan didapat hasil $2.00 < 4.52 > 2.65$ artinya skor hasil belajar peserta didik yang menggunakan media permainan ular tangga lebih baik dibanding kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media ular tangga sangat layak dalam aspek validitas untuk pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun masih belum ada penelitian dalam materi sistem ekskresi manusia yang menggunakan media ular tangga, padahal materi ini tergolong materi yang sulit dalam pembelajaran IPA, media yang digunakan seringkali hanya buku tulis atau LKS dengan sesekali menggunakan powerpoint, banyak peserta didik yang nilainya berada dibawah KKM untuk materi ini seperti yang dinyatakan oleh Priyonggo, 2018 hampir setiap kelas mempunyai permasalahan sama yaitu 54% siswa memperoleh nilai ulangan harian di bawah KKM untuk materi sistem ekskresi manusia.

Berdasarkan hasil observasi saat praktik pengalaman lapangan, peserta didik kelas VIII pada SMPN 21 Banjarmasin merupakan tipe peserta didik yang cenderung suka pembelajaran kinestetik yang mana peserta didik lebih mudah mempelajari sesuatu dengan langsung melakukan atau menyentuh objek yang dipelajari akan memberikan pengalaman tersendiri. Peserta didik lebih suka dengan kegiatan yang membuatnya terus bergerak dan juga bekerja. Media

pembelajaran ular tangga adalah bahan ajar yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Media pembelajaran ular tangga dibuat dengan tampilan yang menarik agar peserta didik semangat dalam bermain, memuat beberapa soal yang dibuat berdasarkan materi sistem ekskresi sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain tanpa adanya paksaan untuk menguasai materi pembelajaran. Peserta didik dibolehkan membuka buku LKS selama permainan untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan dan sebagai media literasi bagi peserta didik. Peserta didik mendapatkan pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru. Proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga ini membuat peserta didik lebih aktif, mandiri serta diberi kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat melalui kartu soal, sehingga peserta didik didorong lebih berani untuk menyampaikan pertanyaan dan pendapatnya. Melalui tanya jawab tersebut dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas proses pembelajaran. Media permainan ular tangga juga dapat merangsang peserta didik untuk melatih dan mengembangkan daya pikir termasuk daya ingat. Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik, sederhana dan praktis.

Materi sistem ekskresi dipilih untuk penggunaan media ini karena materi ini berupa literasi, dengan cakupan materi yang luas dan kompleks sehingga perlunya media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memahami materi dan konsep-konsep penting di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran ular tangga yang akan peneliti buat ini diharapkan akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga

peserta didik semangat dalam belajar, memahami materi yang diajarkan dan mampu meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlunya dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII pada materi sistem ekskresi manusia. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII pada materi sistem ekskresi.

METODE

Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4-D (Four D Model) namun hanya sampai tahap development atau modifikasi menjadi 3-D. Tahap define (1) terdiri dari observasi berupa analisis peserta didik, analisis tugas dan analisis konsep. Tahap design (2) terdiri dari perancangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem ekskresi yang akan dikembangkan. Tahap develop (3) terdiri dari validasi ahli, uji coba kelompok besar dan hasil produk berupa media yang valid, praktis dan efektif. Variabel penelitian adalah media pembelajaran ular tangga dan hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah 5 validator ahli dan 29 peserta didik SMPN 21 Banjarmasin, objek penelitian ini yaitu media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII pada materi sistem ekskresi manusia. Instrumen pengumpulan data terdiri dari angket validasi, angket respon peserta didik, tes hasil belajar (pretest dan

posttest), observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari 3.

Analisis validitas media pembelajaran ular tangga menggunakan angket yang berisi pertanyaan skala likert 1-5. Aspek yang dinilai pada validasi media pembelajaran ini adalah isi, penyajian, kebahasaan, dan multimedia. Pemberian nilai validitas menggunakan rumus perhitungan persentase, sebagai berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots (1)$$

Valid tidaknya bahan ajar ditentukan dari kecocokan hasil validasi dengan kriteria validitas yang ditentukan. Kriteria validitas media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas Media Pembelajaran

No.	Skor	Kriteria validitas
1	$86 < x < 100$	Valid tanpa revisi
2	$76 < x < 85$	Valid dengan revisi kecil
3	$51 < x < 75$	Valid dengan revisi besar
4	$25 < x < 50$	Tidak valid

(Riduwan, 2018)

Analisis Kepraktisan

Angket respon berisi 20 pernyataan dengan menggunakan skala Likert.

$$\text{Skor respon} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots (2)$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik

No	Kriteria validitas	Kategori
1	81% s.d. 100%	Sangat Praktis
2	61% s.d. 80%	Praktis
3	41% s.d. 60%	Cukup Praktis
4	21% s.d. 40%	Tidak Praktis
5	0% s.d. 20%	Sangat Tidak Praktis

(Riduwan, 2009)

Analisis keefektifan dari media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dapat menggunakan persamaan *normalized gain* (*N-gain*), sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum score} - \text{pretest score}} \dots\dots(3)$$

Kriteria efektivitas dari hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Kriteria N-Gain

No.	Kriteria N-Gain	Kategori
1	$g \leq 0,30$	Rendah
2	$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
3	$0,70 < g$	Tinggi

(Hake, 1998)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas Media

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Aspek Lihatan	Skor Total Aspek	Rata-Rata Aspek	Vali ditas Aspek	Kriteria Aspek
Isi	143	4,08	82	Valid Dengan Revisi Kecil
Penyajian	184	4,08	82	Valid Dengan Revisi Kecil
Kebahasaan	140	4	80	Valid Dengan Revisi Kecil
Efek Media	101	4,04	81	Valid Dengan Revisi Kecil
Persentase Validitas Keseluruhan			81	Valid Dengan Revisi Kecil

Validator memberikan saran-saran sebagai acuan untuk memperbaiki media yang telah dikembangkan, adapun saran-sarannya yaitu perhatikan penulisan, mengganti tiap poin petunjuk permainan dengan angka, perbaiki susunan kata pada petunjuk permainan agar menjadi lebih sederhana dan tidak ada kata yang berulang, gambar pada soal kuis kurang jelas, soal kuis nomor 30 diperbaiki susunan katanya, sesuaikan ranah kognitif pada soal kuis dengan benar. Media yang telah ditelaah validator selanjutnya diperbaiki sehingga menghasilkan media yang lebih baik dari sebelumnya.

Hasil Kepraktisan

Tabel 1. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Aspek	Skor Aspek (%)	Kriteria
1	Aspek Tampilan	89,65%	Sangat Praktis
2	Aspek Penyajian Materi	80,68 %	Sangat Praktis
3	Aspek Manfaat	86,89 %	Sangat Praktis
Total Skor Keseluruhan		87,89 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon dari peserta didik, media pembelajaran yang sudah dikembangkan mendapatkan beberapa komentar dan saran positif yaitu dalam pembelajaran ini saya sangat suka, saya sangat suka belajar sistem ekskresi sambil bermain ular tangga, pembelajaran menyenangkan dan seru, ketika mendapat quiz dan bisa menjawabnya terasa seru karena mendapat poin.

Hasil Keefektifan

Adapun keefektifan media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 2. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

Rata-Rata Nilai Pre-Test	Rata-Rata Nilai Post-Test	Rata-Rata Skor	Kriteria
43,45	71,55	0,48	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan nilai pretest dan posttest maka diperoleh nilai n-gain sebesar 0,48 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan sudah efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Persentase validitas keseluruhan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memperoleh hasil sebesar 81% dengan kriteria valid dengan revisi kecil, validnya media ular tangga ini maka media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Terdapat empat aspek yang menjadi indikator penilaian yaitu adalah aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan multimedia.

Aspek isi memperoleh skor 82 dan tergolong valid dengan revisi kecil, berarti isi dari media pembelajaran ular tangga sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Kuis yang dimuat ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran serta materi yang disampaikan juga sesuai. Pada aspek isi ini dilakukan perbaikan sesuai komentar dan saran dari para ahli yaitu kesalahan pada penulisan, mengganti gambar yang kurang jelas pada kartu kuis, memperbaiki susunan kata untuk pertanyaan pada kartu kuis dan menyederhanakan kalimat pada petunjuk bermain serta mengganti penomoran petunjuk dengan angka.

Aspek penyajian mendapat skor 82 yang tergolong valid dengan revisi kecil. Aspek penyajian pada media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan sudah sesuai dan menarik bagi pengguna. Misalnya seperti kesesuaian ukuran media, keterbacaan penulisan, dan penyajian media memiliki kualitas yang bagus dan menarik. Desain serta warna yang menarik dan adanya kesesuaian antara gambar dengan materi juga dapat lebih membuat penyajian pada media pembelajaran ular tangga menjadi lebih menarik. Sesuai dengan pernyataan Nurrita (2018) di dalam penelitiannya yaitu penyajian media

pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya.

Aspek kebahasaan memperoleh skor 80 yang tergolong valid dengan revisi kecil. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang meliputi ketepatan ejaan dan tata bahasa yang tepat serta santun. Kemudian kalimat yang digunakan efektif dengan bahasa yang komunikatif. Sesuai dengan pernyataan dari Arsyad (2018) yaitu aspek kebahasaan yang harus dicapai adalah keterbacaan serta bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Aspek multimedia ini memperoleh skor 81 yang tergolong valid dengan revisi kecil. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran ular tangga ini mudah digunakan dalam pembelajaran di dalam maupun diluar kelas. Kemudian tampilan yang digunakan sesuai dan konsisten sehingga membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik serta mampu memperluas wawasan siswa pada materi sistem ekskresi. Sesuai dengan pernyataan dari Pakkpanan et al., (2020) yaitu media pembelajaran yang memuat informasi materi melalui visual dan warna yang menarik dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil perhitungan angket respon peserta didik pada Tabel 5 secara keseluruhan aspek mendapatkan skor 87,89 % atau tergolong sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi sangat praktis digunakan bagi peserta didik dari aspek tampilan, penyajian dan manfaatnya dalam proses pembelajaran.

Aspek tampilan diperoleh hasil skor 89,65 % atau tergolong sangat praktis. Aspek ini mendapatkan skor paling tinggi dibandingkan dengan aspek lainnya. Berdasarkan hasil respon peserta didik, tampilan dari media pembelajaran ular tangga ini sangat menarik sehingga membuat peserta didik sangat bersemangat dalam pembelajaran. Gambar serta huruf yang ditampilkan di dalam media pembelajaran ular tangga juga jelas dan berkualitas bagus, warna yang digunakan di dalam media pembelajaran ular tangga ini juga sesuai untuk digunakan pada materi sistem ekskresi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan di dalam penelitian Yuniansyah & Saputra (2017) yaitu media pembelajaran yang mudah digunakan dapat menimbulkan keinginan bagi peserta didik merasa nyaman dan kesenangan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, sehingga muncul keinginan untuk menggunakan kembali media pembelajaran itu.

Aspek penyajian materi mendapat skor 80,68 % atau tergolong sangat praktis. Berdasarkan respon peserta didik yaitu petunjuk bermain, pertanyaan kuis dan permainan yang ada pada media ini sudah sangat baik. Media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi sistem ekskresi, tata bahasa yang digunakan mudah dipahami, serta kuis-kuis atau permasalahan yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami konsep materi sistem ekskresi. Hal ini sesuai dengan pernyataan di dalam penelitiannya Nurrita (2018) yaitu penyajian media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah mengerti materi yang dipelajarinya.

Aspek manfaat memperoleh skor 86,89 % sehingga tergolong sangat praktis.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran, dan kuis yang disajikan memudahkan peserta didik untuk mengingat materi sistem ekskresi. Media pembelajaran ular tangga dapat digunakan oleh peserta didik baik di dalam kelas ataupun diluar kelas sehingga sangat praktis dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mempelajari materi pembelajaran.

Perhitungan keefektifan media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini dapat dilihat pada Tabel 6, hasil tes soal yang dijawab peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga atau pre-test ini mendapatkan rata-rata skor 43,45 sedangkan hasil posttest yang dijawab oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga memperoleh skor rata-rata 71,55. Perhitungan keseluruhan aspek mendapatkan skor 0,48 atau tergolong dalam kategori sedang berarti masuk ke dalam kategori efektif, sehingga media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan sudah efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem ekskresi manusia ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media pembelajaran ular tangga ini memuat kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh peserta didik yaitu pada bagian kuis yang mana dapat memperdalam wawasan dan pemahaman siswa terhadap materi sistem ekskresi karena saat menjawab kuis peserta didik dibolehkan membuka buku LKS selama permainan untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan. Peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga

membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik dengan kondisi yang menyenangkan dan tentunya tidak membosankan melalui media pembelajaran ular tangga. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga ini membuat peserta didik lebih aktif, mandiri serta diberi kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat melalui kartu kuis, sehingga peserta didik didorong lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan dan pendapatnya. Melalui tanya jawab tersebut dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga dapat di unduh pada link berikut :

<https://drive.google.com/file/d/172fIDwVPA9Et7fjsMCAP15VGzEU2cfDb/view?usp=drivesdk>

KESIMPULAN

1. Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII pada materi sistem ekskresi manusia mendapatkan skor validitas dari lima orang pakar yang bertindak sebagai validator sebesar 81% yang termasuk kedalam kategori valid dengan revisi kecil.
2. Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VIII pada materi sistem ekskresi manusia mendapatkan skor kepraktisan dari uji coba kepraktisan berdasarkan hasil angket respon peserta didik mendapatkan skor 87,89 % yang berarti masuk ke dalam kategori sangat praktis.
3. Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP

kelas VIII pada materi sistem ekskresi manusia berdasarkan hasil dari pre-test dan post-test mendapatkan skor keefektifan 0,48 yang termasuk kedalam kategori sedang (efektif), sehingga media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan sudah efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

- Amini, F., Nasution, M. Y., Mulkan, M., & Sugito, H. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif dan Kesulitan Belajar Siswa Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 1 Karang Baru. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(4).
- Anggraini, D., Relmasira, S & Hardini A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) melalui Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar pada Peserta Didik Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakte.* 1(1), 324-333.
- Ari, S. S. (2022). *Sistem Ekskresi Manusia dan Upaya Menjaga Kesehatan*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arsyad, A. (2018). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bahari, F. V. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA. *BIOEDU*. 10(3), 617-626.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing
- Chamisjatin, L., dkk. (2020). Developing Comic of Human Skeletal System and its Potential in Improving Junior High School Students Learning Achievement. *Universal Journal of*

- Education Research*, 8(12), 6383-6393.
- Dol, S. M. (2017). GPBL: An Effective Way to Improve Critical Thinking and Problem Solving Skills in Engineering Education. *J Engin Educ Trans*, 30(3), 103-13.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development*. Malang : Literasi Nusantara.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan e-modul IPA berbasis problem based learning untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Journal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91-103.
- Kristiantari, M.G.R. & Negara, I.G.A.O. (2018). Meningkatkan Keterampilan Manipulatif Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Modifikasi Jurnal Riset Pendidikan Dasar Permainan Kecil Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 27 (2).
- Komarudin, K., Suherman, S., Puspita, L., Arrafiansyah, R., & Hasanah, U. (2020). Program course lab 2.4 mathematics learning media for increasing of creativity domain at Higher Order Thinking Skills (HOTS). *Journal of Gifted Education and Creativity*, 7(3), 131-136.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio*, 8(1), 110-115.
- Nur'aini, Danial, M. & Sugiarti. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Guided Inquiry. *Chemistry Education Review*, 3(2), 125-137.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Octalia, R. P., Rizal, N., & Ardiansyah, H. S. A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Challenges untuk Meningkatkan Computational Thinking dalam Pembelajaran Mandiri sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 149-166.
- Pakpahan, A.F., Ardiana, D.P.Y., Mawati, A.T., Wagi, E.B., Simarmata, J., Mansyur, M.Z., Purba, L.I.B., Chamidah, D., Jamaludin, F.J.K., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Priyonggo, F. V. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VII. *Ejournal Pensa*, 6(7), 198-203.
- Puradin, A., Hasan, S., & Tolangara, A.R. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil belajar dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Materi Pewarisan Sifat pada Makhhluk Hidup Kelas IX-6 SMP Negeri 4 Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan*, 17(1), 57-65.
- Salam, N., Safei., & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52-69.
- Saputra, D. S., Yuliati, Y., & Rachmadtullah, R. (2019). Use of Ladder Snake Media in Improving Student Learning Outcomes in Mathematics Learning in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung : Alfabeta
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation & Gaming*, 51(4), 432-442.

- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- 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.
- Yuniansyah, Y., & Saputra, A. (2017). Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat untuk menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer. *SNTIBD*, 2(1), 471-476.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. Attadrib. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.