

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI  
ORGAN PEREDARAN DARAH KELAS  
V SD NEGERI 065013 MEDAN  
T.A 2023/2024**

**SKRIPSI**

**Disusun Dan Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Quality**

**Oleh:**

**TESALONIKA JUNY AGNESYA BR PA**

**NPM : 2005030102**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY**

**MEDAN**

**2024**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD Negeri 065013 Medan  
Nama : TESALONIKA JUNY AGNESYA BR PA  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 02 March 2024

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd  
NIP.0104048903

Pembimbing Pendamping



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd  
NIP.0121118703

Ketua Program Studi  
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd  
NIP.0129038101

Dekan FKIP  
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd  
NIP.0123098602

## SURAT PERNYATAAN

**Yang bertanda tangan dibawah ini:**

**Nama : Tesalonika Juny Agnesya Br PA**

**NPM : 2005030120**

**Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas : Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Quality**

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD Negeri 065013 Medan Tahun Ajaran 2023/2024”. adalah murni hasil karya sendiri, bukan merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan).

Apabila pada saat Ujian Sidang, diketahui dan terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan) baik sebagian atau seluruh isi skripsi saya, maka Universitas Quality mempunyai hak dan wewenang untuk membatalkan isi dari skripsi yang telah saya (sebagai peneliti) tulis dan saya bersedia menerima sanksi atau tidak dapat melanjutkan studi dari Universitas Quality.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan sadar tanpa adanya campur tangan atau tekanan dari pihak mana pun juga.

Medan, 8 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Tesalonika Juny Agnesya Br Pa

NPM : 2005030120

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Organ Peredaran Darah Kelas V SD Negeri 065013 Medan Tahun Ajaran 2023/2024”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Stara-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Medan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang turut serta membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si, M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina BR PA, M.Pd selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti S.Sos, M.Pd selaku Dekan Universitas Quality.
4. Ibu Restio Sidebang S.Pd, M.Pd selaku Kaprodi Universitas Quality.
5. Ibu Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Ibu Rinci Simbolon S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Bapak dan Ibu dosen beserta staff pengajar/administrasi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
8. Kepada Kepala Sekolah beserta Guru kelas V SDN 065013 Medan dan Bapak/Ibu guru di SDN 065013 Medan.
9. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih banyak kepada orangtua tercinta Percaya PA dan Nurhaidah Hutagaol A,Md.,Keb. Orang hebat yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi, terima kasih selalu berjuang untuk

kehidupan penulis, terima kasih untuk semua berkat doa dan dukungannya sehingga penulis sampai dititik ini.

10. Kepada adik tercinta, Leonard Hosea Christian PA dan Rafael Kladius Perdamenta PA yang selalu mendukung dan juga turut mendoakan. Terima kasih semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.
  11. Kepada teman dekat penulis, Irlindia Marbun, Leni Aprianti Saragih, Kristianita Perangin-Angin, Ripaldi Karo-Karo, Yutria Marintan Simamora, Aditia Pratama Ginting. Terima kasih atas dukungan dan bantuan kalian selama ini.
  12. Dan yang terakhir, kepada perempuan sederhana namun terkadang sangat sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis sebuah karya tulis ini, diri saya sendiri Tesalonika Juny Agnesya Br PA. Terima kasih telah hadir di dunia. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya. Terima kasih tetap memilih hidup dan merayakan dirimu sendiri sampai titik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Berbahagialah selalu dimanapun berada, rayakan selalu kehadiranmu di dunia, pastikan jiwamu selalu menjadi bagian dari hal baik di alam semesta.
- Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menambah wawasan dan membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

**Medan, 23 Maret 2024**

**Tesalonika Juny Agnesya Br PA**  
**NPM: 2005030120**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Permainan Ular Tangga Digital Berbasis <i>Genially</i> .....	12
2.1.3 Rancangan Media Pembelajaran.....	13
2.1.4 Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga Digital Berbasis <i>Genially</i> .....	18
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Digital Berbasis <i>Genially</i> .....	20
2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPA di SD .....	21
2.1.7 Organ Peredaran Darah .....	23
2.2 Kerangka Berpikir.....	24
2.3 Definisi Operasional.....	25
2.4 Kajian Penelitian Relevan .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
3.2 Populasi dan Sampel .....	28

3.2.1 Populasi Penelitian .....	28
3.2.2 Sampel Penelitian.....	28
3.3 Jenis Penelitian .....	29
3.4 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6 Instrumen Penelitian.....	34
3.7 Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Gambaran Umum SD Negeri 065013 Medan.....	40
4.1.2 Profil Sekolah.....	40
4.1.3 Visi dan Misi Sekolah.....	41
4.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Ular Tangga Digital.....	41
4.2.1 <i>Planning</i> (Perancangan).....	42
4.2.2 <i>Production</i> (Produk).....	45
4.2.3 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	50
4.3. Pembahasan.....	57
4.3.1. Hasil Kevalidan Media Permainan Ular Tangga Yang Dikembangkan.....	57
4.3.2. Hasil Kepraktisan Media Permainan Ular Tangga Yang Dikembangkan.....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>58</b>
5.1 Simpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD Dan Indikator Materi Organ Peredaran Darah.....	23
Tabel 3.1 Kisi–Kisi Uji Ahli Materi.....	35
Tabel 3.2 Kisi–Kisi Uji Ahli Media.....	36
Tabel 3.3 Kisi–Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	37
Tabel 3.4 Kisi–Kisi Angket Respon Guru.....	37
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Validasi.....	38
Tabel 3.6 Kriteria Penkategorian Validasi.....	39
Tabel 3.7 Pedoman Penskoran Angket Respon Peserta Didik dan Guru.....	39
Tabel 3.8 Kriteria Penkategorian Kepraktisan.....	49
Tabel 4.1 Rancangan Pengembangan Ular Tangga Berbasis Digital.....	44
Tabel 4.2 Kerangka Penyusunan Permainan Ular Tangga Berbasis Digital.....	48
Tabel 4.3 Hasil Analisis Penilaian Validator Media.....	51
Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	53
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	54
Tabel 4.6 Data Uji Kepraktisan Respon Guru.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Untuk Mencari Bentuk-Bentuk <i>Game</i> Yang Diinginkan.....	13
Gambar 2.2 Tampilan Media Ular Tangga Digital Yang Belum Dikembangkan .....	14
Gambar 2.3 Proses Menambahkan Gambar.....	14
Gambar 2.4 Proses Memberikan Tanda Lingkaran Berbintang Untuk Petak Yang Terdapat Butir Soal Didalamnya .....	15
Gambar 2.5 Langkah Menambahkan Soal Pada Papan Petak Ular Tangga Digital ..	15
Gambar 2.6 Tampilan Awal Dalam Langkah Menambahkan Soal Pada Papan Petak Ular Tangga Digital .....	16
Gambar 2.7 Langkah Menuliskan Soal Pada Papan Petak Ular Tangga Digital .....	16
Gambar 2.8 Langkah Menambahkan Video Dalam Soal.....	17
Gambar 2.9 Langkah Menambahkan Pion-Pion Permainan.....	17
Gambar 2.10 Langkah Menyimpan Media Ular Tangga Digital Yang Sudah Dikembangkan.....	18
Gambar 2.11 Langkah Mendapatkan Link Permainan Ular Tangga Digital Yang Sudah Dikembangkan.....	18
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Richey And Klein .....	30
Gambar 3.2 Flowchart Produksi Media .....	32
Gambar 3.3 Alur Pengembangan PPE .....	33
Gambar 4.1 Ular Tangga Kertas Karton.....	43
Gambar 4.2 Ular Tangga Digital.....	43
Gambar 4.3 Tampilan Awal <i>Genially</i> .....	45
Gambar 4.4 Tampilan <i>Snakes and Ladders</i> .....	46
Gambar 4.5 Penambahan Soal.....	46
Gambar 4.6 Langkah Menambahkan Video Pembelajaran.....	46
Gambar 4.7 Tampilan Ular Tangga Yang Sudah Didesain.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	63
Lampiran 2 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian.....	64
Lampiran 3 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media.....	65
Lampiran 4 Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	67
Lampiran 5 Lembar Instrumen Penelitian Angket Respon Peserta Didik.....	70
Lampiran 6 Data Uji Kepraktisan Peserta Didik.....	72
Lampiran 7 Lembar Instrumen Penelitian Angket Respon Guru.....	74
Lampiran 8 Gambar Media Permainan Ular Tangga Sebelum Dikembangkan.....	76
Lampiran 9 Gambar Media Permainan Ular Tangga Setelah Dikembangkan.....	77
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	78

