

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan produk media ular tangga dilaksanakan di SDN 14 Batu Ampar pada siswa kelas IV. Media permainan ular tangga tersebut dikembangkan yang terdiri dari papan permainan, dan pertanyaan, panduan permainan, miniature pemain dan dadu. Pengembangan media tersebut untuk penunjang kegiatan belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran materi tentang energy tema 6. Media tersebut dapat dimainkan secara bersama maupun kelompok.

Adapun jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan

No	Hari/Tanggal	Keterangan
1.	Senin 26 Agustus 2024 Juli 2024	Pembuatan Surat Ijin Penelitian di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
2.	Senin 2 September 2024	Praobservasi dilaksanakan
3.	Kamis 5 September 2024	Surat Izin Penelitian Diterbitkan
4.	Rabu 11 September 2024–Jum’at 13 September 2024	Penelitian Dilaksanakan Di SDN 14 Batu Ampar
5.	Sabtu 14 September 2024	Penyerahan Surat Selesai Penelitian Oleh PLH Kepala Sekolah

1. Visi dan Misi

a. Visi

Meluluskan siswa beriman dan berprestasi”

b. Misi

- 1.Mendidik siswa memiliki iman dan kepercayaan.
- 2.Membiasakan siswa berperilaku baik,displin dan ramah.
- 3.Mendidik siswa selalu bersyukur atas potensi diri dan mengembangkannya untuk berprestasi.
- 4.Melaksanakan KBM aktif dan menyenangkan

2.Tujuan Sekolah

Dalam implementasi kurikulum, SDN 14 Batu Ampar Murid berharap dapat mencapai tujuan berikut:

- a. Mengoptimalkan sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung rencana pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar;
- b. Membangun sistem penilaian yang menggunakan teknologi digital.
- c. Menciptakan siswa yang taat dan melakukan kedisiplinan
- d. Meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap kepedulian sosial
- e. Membuat program sekolah yang menunjukkan implementasi kebhinekaan global di Masyarakat
- f. Membuat kurikulum yang bangga akan potensi daerah

- g. Menerapkan dasar gotong royong dalam kegiatan kelas hingga sekolah
- h. Melaksanakan program dan pembelajaran HOT untuk meningkatkan bernalar kritis dan kreativitas
- i. Menjaga prestasi sebelumnya

3. Data Guru

Ada 12 guru di SDN 14 Batu Ampar. Daftar nama guru tahun 2023/2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	JK
1.	Herelius Nius,S.Pd.,M.Pd.	S1	Kepala Sekolah	L
2.	Fedirman Laoli, S.Pd.	S1	Guru	L
3.	Mariani Ormala, S.A.P.	S1	Guru	P
4.	Asteria A.Fenny, S.A.P.	S1	Guru	P
5.	Jali	SMA	Guru	L
6.	Devi S. Suwitha, S.Pd.	S1	Guru	P
7.	Yoas	SMA	Guru	L

Jumlah guru di SDN 14 Batu Ampar berjumlah 7 guru, dengan 5 guru yang sudah S1 dan 2 yang belum S1.

Peneliti fokus pada siswa kelas IV, yang terdiri dari 20 siswa, dan wali kelasnya adalah Bapak Jali. Beliau belum mencapai Pendidikan

tingkat S1 .Beliau diangkat menjadi wali kelas VI pada bulan September tahun 2022.

4.Data Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana, yang mencakup semua fasilitas yang secara langsung dipergunakan dan mendukung proses pembelajaran di sekolah, sangat memengaruhi kemampuan siswa dalam belajar. Adapun beberapa fasilitas

Tabel 4. 3 Data Sarana dan Prasarana SDN 14 Batu Ampar

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Kantor Guru	1	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4.	Ruang Kelas	6	Baik
5.	Perpustakaan	1	Baik
6.	Toilet Guru	1	Baik
7.	Toilet Siswa	3	Baik
8.	Tempat Parkir	1	Baik
9.	Dapur	1	Baik

Dari Dari tabel sarana dan prasarana di atas kelas yang dilakukan oleh peneliti yaitu di kelas IV. Adapun sarana yang dimiliki kelas IV yaitu antara lain :

- 1) Papan tulis 1

2) Meja Guru

3) Meja dan kursi yang berjumlah masing-masing 20

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menghasilkan “Media Pembelajaran Ular Tangga Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 14 Batu Ampar”. Media ular tangga ini sering dimainkan oleh anak-anak SD. Permainan ini dimodifikasi sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 14 Batu Ampar. Dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian pengembangan media “Permainan Ular Tangga” yang meliputi proses pengembangan dan validasi media yang dinilai oleh ahli untuk mengetahui validitas media yang akan dikembangkan untuk proses pembelajaran di sekolah.

1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Mata Pelajaran IPAS Berbasis Gambar Pada Kelas IV Di SDN 14 Batu Ampar

Desain pengembangan media ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena mudah dimainkan, menarik bagi peserta didik, peserta didik dapat belajar sambil bermain, peserta didik dapat belajar dalam kelompok kecil, peserta didik dapat saling membantu dan berdiskusi.

Desain media pembelajaran permainan ular tangga yang telah dikembangkan, pembuatan media permainan ular tangga dengan bentuk

kotak-kotak yang berisi angka 1-50 pada materi energi mata pelajaran IPAS. media pembelajaran permainan ular tangga dengan desain papan ular tangga yang berisi angka/nomor disertai dengan gambar tangga dan ular pada mata pelajaran IPAS dengan materi getaran dan gelombang. Tarmidzi et al., (2021: 51-52).

Hasil penelitian yang peneliti lakukan memiliki desain penelitian yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Desain yang telah dibuat oleh peneliti memiliki kelebihan secara visual. Adapun kelebihan tersebut ialah sebagai berikut: (1) papan permainan ular tangga berukuran 50x50 cm dengan desain kotak-kotak yang disusun menyerupai bentuk ular dilengkapi dengan gambar tangga dan ular. (2) Setiap kotak diberi nomor 1 sampai 50 dan kotak pada permainan ular tangga tersebut dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi energy.3) pion yang berwarna hitam dan putih. 4) dadu berukuran kecil berwarna putih. Desain media pembelajaran permainan ular tangga ini dibuat dengan papan triplek, selanjutnya desain papan tersebut ditempelkan gambar yang telah disediakan. Dipilihnya papan triplek pada pengembangan permainan ular tangga ini dengan pertimbangan bahwa papan triplek tidak akan berat jika dibawa oleh guru maupun peserta didik sehingga media dapat dibawa kemana saja dengan mudah.

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Sugiyono (2018).

Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media permainan ular tangga menggunakan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke SDN 14 Batu Ampar untuk mencari atau mengetahui informasi yang ada di SDN 14 Batu Ampar. Hal-hal yang dianalisis dalam ini adalah analisis sekolah dan analisis kebutuhan.

a. Analisis Sekolah

Pada tahap analisis sekolah, peneliti melakukannya. Pada analisis sekolah ini, data sekolah yang berkaitan dengan penelitian ditemukan. Untuk mengetahui masalah pembelajaran peserta didik, peneliti melakukan observasi dengan kepala sekolah SDN 14 Batu Ampar pada tanggal 11 September 2024. Kepala sekolah menyatakan bahwa tidak ada media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang cukup. Di SDN 14 Batu Ampar, kelas 3,6 Murid masih menggunakan kurikulum 2013, tetapi di kelas 1,2,4,5 sudah menggunakan Kurikulum merdeka.

Guru yang menggunakan Kurikulum merdeka harus memiliki keahlian profesional dan menguasai teknik pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis ular tangga untuk pembelajaran IPAS karena bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Pada Analisis Kebutuhan, peneliti ingin mengetahui masalah apa yang terjadi di SDN 14 Batu Ampar. Sehubungan dengan materi "Energi", guru kelas IV SD NUN 14 Batu Ampar murid diobservasi pada tanggal 12 September 2024. Umumnya untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi guru saat memberikan materi IPAS kepada siswa.

Hasil observasi dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa peserta didik akan memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih baik. Tidak adanya fasilitas sekolah seperti proyektor membuat guru merasa sulit untuk menyampaikan pelajaran, terutama pelajaran IPAS. Guru hanya menggunakan metode ceramah, kelompok, diskusi, dan tanya jawab untuk mengatasi masalah ini.

Dalam tahap analisis terdapat beberapa perbedaan media Ular Tangga dari yang sebelumnya dengan yang akan dikembangkan.

- a. Ular tangga terbuat dari kertas karton, akan dikembangkan dengan papan triplek
- b. Pion yang sebelumnya dengan menggunakan kertas manila, akan dikembangkan dengan pion yang sudah jadi.
- c. Dadu yang sebelumnya hanya ukuran besar, akan dikembangkan dengan dadu yang berukuran kecil dan tidak mudah rusak ketika dilempar.

- d. Dalam pengembangan ini, terdapat petunjuk permainan yang praktis dan mudah dipahami oleh guru.

Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik, termotivasi dalam belajar IPAS.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media permainan Ular Tangga. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut:

- a. Menentukan materi

Sebelum membuat media permainan Ular Tangga perlu adanya untuk menentukan materi terlebih dahulu yang akan diajarkan dan menyesuaikan media yang akan dibuat dalam pembuatan media permainan Ular Tangga Pintar, jadi peneliti memilih materi tema 6 energi pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

- b. Menyesuaikan materi dengan media

Berdasarkan capaian pembelajaran, materi dan kebutuhan peserta didik maka dapat ditemukan apa yang menjadi kebutuhan peserta didik. Setelah itu dapat dilakukan penyesuaian antara materi dan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal serta tujuan pembelajaran pun dapat dicapai. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa.

c. Penyusunan Bentuk Dasar Media Ular Tangga

Berikut adalah contoh bentuk dasar media ular tangga:

Tabel 4. 4 Langkah-langkah dalam Pembuatan media Ular Tangga

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu seperti : Gunting, cutter, double tip, gambar yang sesuai dengan materi lalu di print, di pres.	
2.	Pembuatan media ular tangga menggunakan papan triplek, lalu di tempelkan gambar yang sesuai dengan materi.	
3.	Dadu yang berukuran kecil	
4.	Pion yang berukuran kecil terbuat dari plastic yang berwarna hitam dan putih	

1. Aturan cara bermain ular tangga:

a). Mengetahui tujuan dari permainan

Permainan ini tujuannya yaitu agar pemain bisa mencapai kotak terakhir setelah bergerak dari satu kotak ke kotak lainnya.

b). Menentukan pemain pertama

Sebelum memulai permainan ular tangga, terlebih dahulu harus menentukan pemain yang akan bermain pertama. Caranya bisa dengan melempar dadu dan pemain yang dadunya memiliki angka paling tinggi adalah pemain yang akan bermain pertama. Pemain dengan angka di dadunya paling rendah, dia menjadi pemain terakhir.

c). Kocok dadu sebelum menggerakkan pion

Ketika akan memulai permainan, pemain yang mendapat giliran pertama harus mengocok dadu terlebih dahulu. Kemudian lihat angkanya dan dia akan menggerakkan pionnya sesuai dengan jumlah angka di dadu. Misalnya saja, jika angkanya adalah 3, maka dia akan menggerakkan pionnya 3 langkah.

d). Naik jika berhenti di kotak bergambar tangga

Apabila pion yang dimainkan oleh pemain berhenti di gambar tangga, maka pion tersebut naik menuju kotak yang sesuai dengan arah tangga.

e). Turun jika berhenti di kotak bergambar ular

Apabila pion yang dimainkan pemain berhenti di kotak bergambar kepala ular, maka pionnya harus turun menuju kotak tempat ujung ular berada.

f). Mendapat 2 kali kesempatan jika mendapat angka 6

Jika mendapatkan angka 6 pada dadu maka pemain akan mendapatkan dua kali kesempatan bermain. Setelah melangkah pion sebanyak 6 kotak, dia diberi kesempatan untuk mengocok dadu lagi dan menjalankan pionnya sejumlah angka yang tertera di dadu. Apabila pemain terus mendapatkan angka 6 maka, dia boleh terus menjalankan terus pionnya.

g). Berhenti di kotak terakhir

Pemain yang berhasil mencapai kotak terakhir adalah pemain yang memenangkan permainan ini. Ada peraturan jika dadu yang dikocok memperlihatkan angka yang besar dan tidak bisa berhenti di angka terakhir, maka pemain itu menggerakkan pionnya ke belakang setelah menyentuh kotak terakhir. Pion digerakkan mundur sesuai dengan sisa langkah.

3. Pengembangan (*Develpoment*)

Hasil dari pengembangan Ular Tangga Interaktif materi tentang Gaya di Sekitar Kita terdiri dari tahapan berikut:

a. Bentuk Produk

Karena bahan yang mudah didapat, media ular tangga dapat dikembangkan oleh setiap orang. Media ini juga disesuaikan dengan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di kurikulum merdeka tentang Energi. Terdapat satu validator dalam penelitian ini: validator media. Mereka kemudian akan diubah untuk melakukan validasi dan uji coba produk.

b. Komponen-Komponen Ular Tangga

1) Alat dan bahan pembuatan Ular Tangga

- a). Papan triplek
- b). Gunting
- c). Cuter
- d). Gambar
- e). Spidol
- f). Double tip

2) Langkah-Langkah Pembuatan Ular Tangga

- a). Pertama siapkan papan triplek yang berukuran 50x50
- b). Lalu siapkan gambar yang sesuai dengan materi kemudian di gunting.

c. Validasi

Validasi produk melalui angket yang berisi penilaian media yang akan dikembangkan. Satu validator menjalankan validasi produk: dosen ahli media. Bapak Warkintin, M.Pd, menjalankan validasi ahli media, untuk mengetahui kelayakan produk berupa Media Ular Tangga tentang Energi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

- 1) Validasi oleh Ahli Media dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan Bab 3 materi Energi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Validasi ahli media dilaksanakan tanggal 5 Oktober 2024.

Tabel 4. 5 Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Ket
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga dimensi ini menarik	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media ular tangga ini tepat	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga dapat terbaca dengan baik	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi

5.	Replika yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga memperjelas materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
6.	Replika yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga dimensi sesuai materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
7.	Bentuk yang digunakan media pembelajaran ular tangga menarik dan menyenangkan	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
8.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga menarik	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
9.	Ular tangga menampilkan sebuah gambar	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Kelengkapan media Ular tangga sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		50	50	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Validator Ahli Media: Warkintin, M.Pd.						

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh ahli validator ahli media

x : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase Tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ahli media dapat dihitung nilai kelayakan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 xi &= \frac{\sum_s}{S_{\max}} \times 100 \% \\
 &= 50/50 \times 100 \% \\
 &= 100 \%
 \end{aligned}$$

Validasi ahli media mendapatkan nilai 50, presentase rata-rata 100%, dan total 50. Berkategori sangat layak

4. Implementasi (*implementation*)

Implementasi pengembangan produk media permainan ular tangga dilakukan setelah memenuhi tahap validasi media dan juga materi. Implementasi media tersebut dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 14 Batu Ampar dengan jumlah peserta didik 20. Tahap awal sebelum bermain, siswa telah melaksanakan pembelajaran tentang energi. Kemudian, siswa dikenalkan dengan media permainan ular tangga beserta cara bermainnya. Setelah selesai menjelaskan panduan permainan, siswa mulai belajar sambil bermain media permainan ular tangga tetap dengan pantauan dan dampingan guru.

Berdasarkan hasil observasi selama siswa mengimplementasikan media permainan tersebut dapat dilihat bahwasannya siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Tidak hanya itu, antusiasnya dalam memperhatikan teman lainnya menjawab pertanyaan sangat teliti jika ada yang salah dalam menjawab maka bisa memberitahu. Sehingga saling mengingatkan

jawabannya salah atau benar dan menjadikan hal tersebut sama-sama belajar.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan dan menganalisis hasil dari masing-masing validasi media permainan ular tangga sekaligus hasil dari respon siswa. Proses evaluasi, utamanya digunakan untuk mengetahui kevalidan pada media permainan ular tangga dengan demikian dapat diimplementasikan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Batu Ampar.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Mata Pelajaran IPAS Berbasis Gambar Pada Kelas IV Di SDN 14 Batu Ampar

Kelayakan media adalah kesimpulan yang dibuat oleh para profesional. Ahli media, dan pembelajaran bertanggung jawab atas analisis ini. Bapak Warkintin, M.Pd.

Tabel 4. 6 Skor Presentase Penilaian Kelayakan Media Ular Tangga

Skor Presentasi	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak dijadikan sebagai media belajar.

Tabel 4. 7 Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	X	x	P (%)	Tingkat Kelayakan	Ket
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga dimensi ini menarik	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan replika yang digunakan media ular tangga ini tepat	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
3.	Tata letak penempatan tulisan mudah dipahami siswa	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
4.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga dapat terbaca dengan baik	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
5.	Replika yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga memperjelas materi	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
6.	Replika yang disajikan dalam media pembelajaran ular tangga dimensi sesuai materi	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
7.	Bentuk yang digunakan media pembelajaran ular tangga menarik dan menyenangkan	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
8.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga menarik	5	5	100%	SangatLayak	Tidak Revisi
9.	Ular tangga menampilkan sebuah gambar	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
10.	Kelengkapan media Ular tangga sesuai dengan materi	5	5	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Jumlah		50	50	100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
Validator Ahli Media: Warkintin, M.Pd.						

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh ahli validator ahli media

x : Skor jawaban tertinggi

P : Presentase Tingkat kelayakan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ahli media dapat dihitung nilai kelayakan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

$$\begin{aligned} xi &= \frac{\sum_s}{S_{\max}} \times 100 \% \\ &= 50/50 \times 100 \% \\ &= 100 \% \end{aligned}$$

Validasi ahli media mendapatkan nilai 50, presentase rata-rata 100%, dan total 50. Berkategori sangat layak

2. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Mata Pelajaran IPAS Berbasis Gambar Pada Kelas IV Di SDN 14 Batu Ampar

Media Pembelajaran Ular Tangga setelah direvisi selanjutnya diberikan kepada siswa kelas IV dan guru kelas IV yang ada di SDN 14 Batu Ampar untuk diuji responnya terhadap media pembelajaran ular tangga. Komponen yang dinilai pada uji coba respon siswa kelas IV terhadap media pembelajaran ular tangga yaitu tampilan media ular tangga, penggunaan media ular tangga, penyajian materi, kesesuaian

materi, suasana pembelajaran dan respon siswa. Sedangkan komponen yang dinilai pada uji coba respon guru kelas IV terhadap media pembelajaran ular tangga yaitu desain media ular tangga.

Tabel 4. 8 Rekap Data Respon Siswa Terhadap Media Ular Tangga

Responden	Skor	P (%)	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
Siswa 1	73	95,6 %	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 2	71	95,2 %	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 3	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 4	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 5	71	95,2%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 6	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 7	73	95,6%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 8	71	95,2%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 9	71	95,2%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 10	71	95,2%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 11	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 12	73	95,6%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 13	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 14	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 15	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 16	71	95,2%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 17	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 18	62	93,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 19	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
Siswa 20	72	95,4%	Sangat Praktis	Tidak Revisi

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh siswa kelas IV maka dapat dihitung nilai kepraktisan media ular tangga sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \quad 100 \% \\
 &= 1427/1300 \times 100 \% \\
 &= 97,1\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil data diatas respon siswa terhadap media ular tangga adalah sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli ketika melakukan validasi media. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari para ahli dijadikan dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan.

- Bahan dan alat media ular tangga
 - 1) Papan Triplek
 - 2) Gunting
 - 3) Cater
 - 4) Pensil
 - 5) Double tip
 - 6) Pengaris

Tabel 4. 9 Revisi Produk

Media Ular Tangga Sebelum Revisi	Media Ular Tangga Sesudah Revisi
	
Sebelum	Sesudah
Pion Sebelum Revisi	Pion Sesudah Revisi



Berdasarkan tabel di atas, setelah dilakukannya perbaikan atau revisi produk oleh peneliti dapat disimpulkan bahwasanya Media Ular Tangga pada siswa kelas IV SDN 14 Batu Ampar layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).