



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Jl. Limau II, Kebayoran Baru, Jakarta 12130 Telp. (021) 7208177, 7222886, Fax. (021) 7261226, 7256620
Website : www.uhamka.ac.id; E-mail : info@uhamka.ac.id, uhamka1997@yahoo.co.id

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA Nomor: 815 /R/KM/2025

Tentang PENGANGKATAN PANITIA DAN PESERTA SIDANG TESIS PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Bismillahirrahmanirrahim,

REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA:

- Menimbang** : a. Bahwa mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang telah menyelesaikan ujian semua mata kuliah dan penyusunan tesisnya yang berbobot 4 (empat) sks, dipandang perlu untuk dilaksanakan Sidang Tesis .
- b. Bahwa untuk kelancaran sidang tesis sebagaimana dimaksud konsideran a, maka dipandang perlu mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis dengan Surat Keputusan Rektor.

- Mengingat** : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2010, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tanggal 30 Desember 2005, tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tanggal 30 Januari 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Republik Indoensia Nomor 8 Tahun 2012 tanggal 17 Januari 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tanggal 21 Desember 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952);
7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 138/DIKTI/Kep/1997 tanggal 30 Mei 1997, tentang Perubahan Bentuk Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Muhammadiyah Jakarta menjadi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 463/KPT/I/2016 tanggal 08 November 2016, tentang Izin Pembukaan Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Magister Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA di Jakarta yang diselenggarakan oleh Persyarikatan Muhammadiyah;
9. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tentang Majelis Pendidikan Tinggi dan Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
10. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 178/KET/I.3/D/2012 tentang Penjabaran Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
11. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tanggal 16 April 2012, tentang Majelis Pendidikan Tinggi

12. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 66/KEP/I.0/D/2023 tanggal 24 Januari 2023, tentang Penetapan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;
13. Statuta Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tahun 2023;
14. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 530/A.31.01/2012, tentang Pengubahan Nama Program Pascasarjana menjadi Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
15. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 515/A.01.01/2023 tanggal 30 Mei 2023, tentang Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;

Memperhatikan: Kurikulum Operasional Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA;

M E M U T U S K A N

- Menetapkan Pertama** : Mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 sebagaimana tercantum dalam lampiran 1 keputusan ini.
- Kedua** : Apabila salah seorang di antara Panitia Penguji tidak dapat melaksanakan tugas karena sakit atau karena hal lainnya, maka ditunjuk penguji pengganti oleh Direktur.
- Ketiga** : Menetapkan peserta Ujian Sidang Tesis Program Studi Pendidikan Dasar sebagaimana tercantum pada lampiran 2 lajur 4, dengan judul tesis sebagaimana tersebut pada lajur 5 keputusan ini.
- Keempat** : Ujian Sidang Tesis dilaksanakan oleh penguji pada hari dan tanggal sebagaimana tercantum dalam lampiran surat keputusan ini.
- Kelima** : Pelaksanaan Sidang Tesis diketuai oleh Direktur, diuji oleh dua orang penguji dan dua orang pembimbing sebagai anggota tim penguji tesis dari masing-masing mahasiswa yang mengikuti sidang tesis.
- Keenam** : Peserta Ujian Sidang Tesis harus memperhatikan dan mematuhi pelaksanaan teknis Ujian Sidang Tesis yang telah diinformasikan sebagaimana tercantum dalam tata tertib ujian.
- Ketujuh** : Semua biaya yang berkaitan dengan sidang tesis ini dibebankan kepada anggaran Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang diatur khusus untuk kepentingan tersebut.
- Kedelapan** : Pengumuman lulus atau tidak lulus disampaikan oleh Direktur kepada peserta ujian tesis berdasarkan hasil rapat Panitia Sidang Tesis pada hari pelaksanaan ujian, setelah keseluruhan peserta selesai mengikuti Sidang Tesis .
- Kesembilan** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan berakhirnya pelaksanaan Sidang Tesis
- Kesepuluh** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.
- Kesebelas** : Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di
Pada tanggal

: Jakarta
: 21 Dzulqa'dah 1447 H
25 Juli 2025 M



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

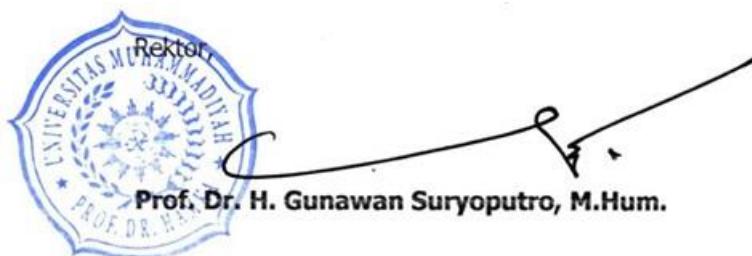
Tembusan:

- Yth. 1. Direktur
2. Para Kepala Biro
3. Kaprodi Magister Pendidikan Dasar SPs
4. Mahasiswa yang bersangkutan
UHAMKA

Lampiran 1 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : /R/KM/2025
Tanggal : 21 Dzulqa'dah 1447 H/25 Juli 2025 M

**PANITIA SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

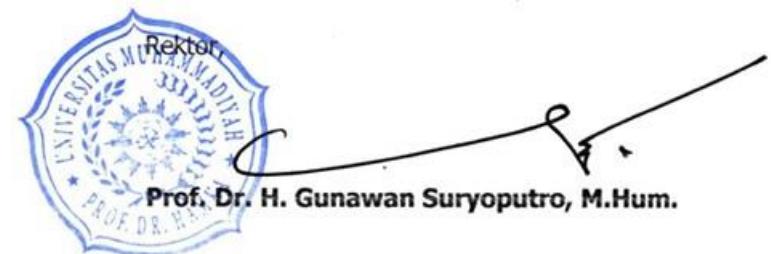
- Penanggung Jawab : Rektor,
Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.
- Ketua : Direktur Sekolah Pascasarjana
Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
- Sekretaris : Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
- Anggota Pengaji : 1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
2. Dr. H. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
3. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
4. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
5. Pro. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
6. Prof. Dr. H. Abd Rahman Ghani, M.Pd.
7. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
8. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
9. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
10. Dr. Arum Fatayan, M.Pd.
11. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
12. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
13. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
14. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
15. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
16. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
17. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
- Pelaksana Teknis : 1. Sekretaris Bidang I SPs, Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
2. Sekretaris Bidang II SPs, Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
3. Kepala Tata Usaha, Deni Indra Nofendar, S.E.
4. Kasubag. Akademik, Nurlaelah, SKM.
5. Kasubag. Keuangan, Enur Nurlaela, S.Kom.
6. Kasubag. Umum, Agus Purlianto, A.Md.
7. Staf Sekolah Pascasarjana



DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR****SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA****SEMESTER GENAPTAHUN AKADEMIK 2024/2025****Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025****Tempat : Kampus SPs UHAMKA****Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan**

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
08.00 – 08.30		PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS				
1.	08.30-09.15	2209087080	HASTRI LIA SARIE	Pengaruh Model Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Kemampuan Literasi Sains Pada Mata Pelajaran IPA SDN Sunter Agung 09	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087026	MARISA ANA TIARA	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwali Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Pendekatan Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Civic Dispositon Peserta Didik Sekolah Dasar	1. Purnama Syae purrohman, Ph.D. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2109087026	ROSLINA CHANDRAWATY	Evaluasi Implementasi Program Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Sds Gita Bangsa School Kecamatan Panongan Kabupaten Tangerang	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087022	DIAN SAFITRI	Implementasi Pendidikan Inklusi Pada Pembelajar Lambat (Slow Learners) Di Sdn Jagakarsa 02 : Tantangan Model Pembelajaran Joyful Learning	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
5.	13.45-14.30	2309087047	RETNO HASTUTI	Evaluasi Implementasi Literasi Digital Untuk Meningkatkan Mutu Sekolah Di Sdn Tugu Utara 03 Jakarta Utara	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6.	14.30-15.15	2109087006	NUNY DWI FRIANTINY	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Operasi Hitung Matematika (Paranti) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Pada Peserta Didik Fase B	1. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
7.	15.15-16.00	2309087033	FITRI YANTI	Pengaruh Penerapan Asesmen Awal Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas III SDN Pondok Labu 14 Pagi	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
8.	16.00-16.45	2309087004	ANNA LAMRIA SAMOSIR	Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Sketchfab Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Tinjau Dari Motivasi Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd	1. Dr. Ervin Azhar, S.SI.,M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
9.	16.45-17.30	2309087024	VIVIAN RUBIANTI	Pengembangan E- Modul Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Cipete Utara 09	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
10.	17.30-16.15	2309087027	NUR JIHADAH ISLAMIAH	Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Rawa Buaya 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.



DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025

Tempat : Kampus SPs UHAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
08.00 – 08.30		PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS				
1.	08.30-09.15	2309087042	FADHLIYAH	Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Genially Dengan Teknik Akrostik Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Kelas V SDN Duri Kosambi 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087045	NUR FAIZAH	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Book Creator Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN DURI Kosambil 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2309087059	NOVA NAHDIATI S	Evaluasi Program Tahfidz Al-QURAN Dalam Meningkatkan Sikap Spiritual Siswa Di Sekolah Dasar Islam Tahfidz	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2209087075	EVA KURNIA	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Gunung 05 Kebayoran Baru	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5.	11.15-12.00	2309089009	RIFA MISRITA	Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Dan Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M
6.	13.00-13.45	2109087066	ZAHRA AULIA RAHMAH	Pengaruh Model Pembelajaran PJBL Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 5 Jakarta	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087009	CAHYO BUDHI SANTOSO	Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dengan Gimkit Materi System Pernafasan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
8.	14.30-15.15	2209087031	ANGGI WIDYA APRILIANI	Pengaruh Model Radec(Read, Answer, Discuss, Explain , And Create) Dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Materi Pernapasan Di Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
9	15.15-16.00	2309087035	MIFTAH DEA FACHRUDIN	Evaluasi Program Kurikuler Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Kecamatan Kebayoran Baru	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
10	16.00-16.45	2409089005	ECIN	Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistic Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas 3 SDN Wijaya Kusuma 01	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
11	16.45-17.30	2309087058	NURUL WIJAYANTI	Implementasi Penggunaan Gambar Poster Berbasis Canva Dalam Upaya Mencegah Perundung Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Melalui Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas VI SDN Sukapura 01	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Purnama Syaepurrohman, Ph.D. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
12.	17.30-18.15	2309087055	AJENG ANGELLA SARI	Pengembangan Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi System Pernapasan Di Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
13.	18.15-19.00	2409089002	EVA NAILUN NI'MA	Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Meaningful Learning Dan Etnomatematika Budaya Betawi Dalam Meningkatkan Kemampuan Geometri Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Hari, Tanggal : **Senin, 28 Juli 2025**Tempat : **Kampus SPs UHAMKA****Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan**

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS						
1.	08.30-09.15	2309087018	LILIS SULASTRI	Evaluasi Implementasi Program Kartu Jakarta Pintar (KJP) Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta Didik Di SDN Pademangan Barat 03 Jakarta Utara	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309089005	MUHAMMAD SURYO PRABOWO	Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Keterampilan Proses Sains Terhadap Penalaran Ilmiah Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2209087029	KHOIRUNNISA PERTIWI	Pengaruh Remedial Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas SATU SD Muhammadiyah 24 Rawamangun	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087037	SITI CHUSNUL HOTIMAH	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS Materi Lingkungan Sekitar Siswa Kelas III SDN Gandaria Utara 11	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5.	11.15-12.00	2409089003	DIAN SUGIHARTINI	Pengaruh Model PJBL Berbasis Steam Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
6.	13.00-13.45	2309087013	NUR AYATTI	Pengembangan Media Pembelajaran Kata Dalam Puzzle (Talamzel) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Satu Di SDN Grogol 01	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087038	URIP MUJIYATI	Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Membangun Karakter Mandiri Pada Siswa SDN Jagakarsa 05 Pagi	1. Prof. Dr. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
8.	14.30-15.15	2309087030	WAHYU KARISMA WATI	Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.	1. Dr. Ika Yatri, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
9.	15.15-16.00	2409089016	ADINDA NURMAULINDA	Pengembangan Model Project Based Learning Berbasis Penilaian Dengan Aplikasi Quiz Pada Materi Sumber Energi Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
10.	16.00-16.45	2209087078	FITRIA NIRWANINGTY AS	Modifikasi Pembelajaran Individual Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Tunasrchita Di SDN Semper Barat 07	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
11.	16.45-17.30	2209087126	SARIPAH	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Local Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
12.	17.30-18.15	2309087014	YENI NUR FATIAH	Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Tpack Pada Materi Ekosistem Terhadap Penalaran Ilmiah Peserta Didi Kelas V Sekolah Dasar	1. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

**PENGEMBANGAN ASESMEN BERBASIS UALAR TANGGA DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SDN RAWA BUAYA 01**

TESIS

Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi
Persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar



Uhamka
SEKOLAH PASCASARJANA

Oleh :

NUR JIHADAH ISLAMIAH

2309087027

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN ASESMEN BERBASIS ULAR TANGGA DIGITAL

UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

DI SDN RAWA BUAYA 01

TESIS

OLEH

NUR JIHADAH ISLAMIAH

2309087027

NAMA PEMBIMBING

1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

TANDA TANGAN



TANGGAL

9/7/25

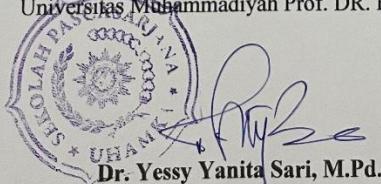
2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.


10/7/2025

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA



ABSTRAK

Nur Jihadah Islamiah, Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Rawa Buaya 01. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar. Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Juli 2025

Kata Kunci : Asesmen, Ular Tangga Digital, Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa asesmen berbasis ular tangga digital sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Rawa Buaya 01 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi majas. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa pembelajaran dan asesmen konvensional cenderung bersifat satu arah dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam tahap analisis dilakukan pengkajian kebutuhan media ajar dan asesmen, serta motivasi belajar siswa. Desain media melibatkan storyboard, perencanaan konten, dan visualisasi berbasis digital.

Implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil dan skala besar menggunakan instrumen pretest-posttest dan angket respon siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat valid, dengan persentase kelayakan ahli materi 97,5%, ahli media 75%, dan ahli bahasa 91,6%. Uji efektivitas menggunakan metode N-Gain menghasilkan peningkatan motivasi belajar sebesar 64,02% (skala kecil) dan 61,66% (skala besar), berada pada kategori efektif.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media ular tangga digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan unsur teknologi dan interaktivitas. Penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi guru dan institusi pendidikan dalam mengadopsi asesmen berbasis permainan digital sebagai strategi pembelajaran inovatif.

ABSTRACT

Nur Jihadah Islamiah, Development of Digital Snakes and Ladders Based Assessment to Improve Students' Learning Motivation at SDN Rawa Buaya 01. Thesis. Elementary Education Study Program. Postgraduate School of Muhammadiyah University Prof. Dr. HAMKA. July 2025

Keywords: Assessment, Digital Snakes and Ladders, Student Learning Motivation

This research aims to develop a digital snakes and ladders-based assessment tool to enhance the learning motivation of fourth-grade students at SDN Rawa Buaya 01, particularly in the Indonesian language curriculum focusing on figurative language. The study stems from the observed lack of engagement in conventional assessments, which tend to be teacher-centered and uninspiring for students.

Employing the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the research involved identifying the need for engaging assessment tools, analyzing student learning behavior, designing content with digital visualizations, and validating the media through expert reviews in media, content, and language.

The implementation included small- and large-scale trials involving pretest-posttest evaluations and student response surveys. The validation results showed that the developed digital media is highly valid, with material expert rating at 97.5%, media expert at 75%, and language expert at 91.6%. Effectiveness testing through the N-Gain method demonstrated an improvement in learning motivation of 64.02% (small group) and 61.66% (large group), classified as effective.

The findings imply that digital snakes and ladders-based assessment successfully fosters a more engaging learning environment, promotes student participation, and aligns with 21st-century educational practices that integrate technology and gamified learning. The study contributes to educators and institutions by proposing an alternative formative assessment strategy that is interactive, enjoyable, and pedagogically sound.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah puji syukur peneliti dipanjangkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada peneliti dengan nikmat yang berupa kesehatan serta kemampuan dalam melaksanakan kewajiban peneliti sebagai mahasiswa untuk dapat menyusun tesis ini yang berjudul "*Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Rawa Buaya 01*". Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Sallallahu'la'hiwasallam sebagai suri teladan kita sebagai umat Islam. Semoga kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir. Peneliti menyusun tesis ini sebagai syarat dalam memperoleh Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR.Hamka. Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Gunawan Suryoputro, M.Hum, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I dan Direktur Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Yang telah memberikan bimbingan, beserta arahan berupa komentar dalam proses penyusunan tesis ini mulai proses awal penyusunan hingga akhir dalam menyempurnakan tesis ini.

3. Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd, selaku Ketua Program Studi S2 Pendidikan Dasar Sekolah pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Dr. Ika Yatri, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, beserta arahan berupa komentar dalam proses penyusunan tesis ini mulai proses awal penyusunan hingga akhir dalam menyempurnakan tesis ini.
5. Segenap Dosen Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar yang telah mendidik dan membimbing peneliti selama mengikuti perkuliahan.
6. Mahasiswa MPENDAS Pascasarjana Uhamka yang telah memberikan semangat kepada peneliti untuk berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan perkuliahan dengan baik dan tepat waktu.
7. Untuk diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bersabar dalam menyelesaikan penelitian ini serta untuk kelurga tercinta saya yang telah memberikan support terbaiknya kepada saya.
8. Semua pihak yang telah membantu, memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada peneliti hingga terselesaikannya tesis penelitian ini. Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam tesis ini. Besar harapan Peneliti akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terima kasih.

Jakarta, 14 Juli 2025

Nur Jihadah Islamiah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	5
1. Fokus Penelitian	5
2. Ruang Lingkup	5
3. Perumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Motivasi Belajar	9
a. Pengertian Motivasi	9
b. Pengertian Motivasi Belajar.....	11
c. Fungsi Motivasi Belajar.....	13
d. Aspek-aspek Dalam Motivasi Belajar	14
e. Indikator Motivasi Belajar	15
2. Asesmen Formatif	17
a. Pengertian Asesmen.....	17
b. Pengertian Asesmen Formatif.....	19
c. Tujuan Asesmen Formatif	20

d. Manfaat Asesmen Formatif	21
3. Media Ular Tangga Digital.....	23
a. Pengertian Media Pembelajaran	23
b. Pengertian Media Ular Tangga Digital	25
c. Kelebihan Media Ular Tangga Digital.....	27
d. Kekurangan Media Ular Tangga Digital	28
e. Manfaat Media Ular Tangga Digital.....	29
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian	35
B. Metode Penelitian.....	36
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	37
a. Analisis Kebutuhan.....	37
b. Analisis Materi Pelajaran.....	37
c. Analisis Lingkungan Belajar	38
d. Analisis Perangkat Pembelajaran.....	38
2. <i>Design</i> (Desain).....	38
a. Pengumpulan Data.....	39
b. Storyboard.....	39
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	39
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	41
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	41
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Teknik dan Instrumen Penelitian	42
1. Teknik Pengumpulan Data	42
a.) Wawancara.....	43
b.) Angket.....	44
c.) Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Pengolahan Data	60

F. Pemeriksaan Keabsahan Data	62
G. Analisis Data	64
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Latar Penelitian	70
1. Profil Sekolah	70
2. Visi dan Misi	70
B. Temuan Penelitian.....	71
1. Tahap Analisis (<i>Anlysis</i>)	72
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	76
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	81
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	87
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	95
C. Pembahasan Temuan.....	98
1. Deskripsi Temuan.....	98
2. Analisis Temuan.....	99
3. Implikasi Temuan.....	101
4. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	103
A. Kesimpulan	103
B. Implikasi.....	104
C. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	35
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	43
Tabel 3. 3 Penilian Angket Validasi Media	45
Tabel 3. 4 Skor Kriteria Penilaian Skala Likert	47
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 3. 6 Penilaian Angket Validasi Ahli Materi	49
Tabel 3. 7 Skor Kriteria Penilaian Skala Likert	50
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3. 9 Penilian Angket Validasi Ahli Bahasa.....	52
Tabel 3. 10 Skor Kriteria Penilaian Skala Likert	53
Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel 3. 12 Validasi Ahli Soal	55
Tabel 3. 13 Angket Respon Siswa	56
Tabel 3. 14 Angket Respon Guru.....	58
Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	67
Tabel 4.1 Storyboard Media Ajar.....	78
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	84
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	85
Tabel 4.5 Hasil Angket Pretest dan Posttest Skala Kecil.....	88
Tabel 4.6 Hasil Angket Pretest dan Posttest Skala Besar	89
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Kecil.....	92
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Respon Siswa Skala Kecil.....	93
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Besar	94
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Respon Soswa Skala Besar	95
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Angket Respon Guru	111
Lampiran 2 : Instrumen Angket Respon Siswa Skala Kecil	112
Lampiran 3 : Instrumen Angket Respon Siswa Skala Besar.....	114
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	119
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	122
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Soal	125
Lampiran 8 : Uji Coba Instrumen Pretest Soal Skala Kecil.....	132
Lampiran 9 : Uji Coba Instrumen Posttest Soal Skala Kecil	138
Lampiran 10 : Uji Coba Instrumen Pretest Soal Skala Besar	144
Lampiran 11 : Uji Coba Instrumen Posttest Soal Skala Besar.....	150
Lampiran 12 : Kisi-kisi Instrumen Soal	156
Lampiran 13 : Surat Izin Ujicoba Instrumen.....	157
Lampiran 14 : Surat Izin Penelitian	158
Lampiran 15 : Hasil Validasi Ahli Media	159
Lampiran 16 : Hasil Validasi Ahli Materi.....	160
Lampiran 17 : Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	161
Lampiran 18 : Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecil.....	162
Lampiran 19 : Hasil Uji Reliabilitas Skala Besar	163
Lampiran 20 : Hasil Nilai Pretest-Possstest Skala Kecil	164
Lampiran 21 : Hasil Nilai Pretest-Possstest Skala Besar.....	165
Lampiran 22 : Dokumentasi Skala Kecil	166
Lampiran 23 : Dokumentasi Skala Besar.....	167
Lampiran 24 : Dokumentasi Dengan Guru	168
Lampiran 25 : Ular Tangga Digital.....	169
Lampiran 26 : Daftar Riwayat Hidup.....	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah kehidupan manusia untuk kemajuan dalam kehidupannya. Saat ini semua orang membutuhkan pendidikan untuk mendapatkan suatu kemampuan dan membantu individu yang berkualitas. Untuk menjadi individu yang berkualitas dibutuhkan suatu proses dalam pendidikan yaitu proses belajar. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri suatu proses belajar mengajar yang didalamnya terjadi interaksi, komunikasi dan hubungan antara timbal balik.

Pendidikan di era digital menuntut adanya inovasi dalam metode pengajaran dan asesmen untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah asesmen, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Namun, asesmen tradisional sering kali kurang menarik dan bahkan dianggap sebagai beban oleh siswa, yang dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar mereka.

Kualitas pembelajaran ditentukan oleh interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang terjalin dapat dilakukan dengan kegiatan belajar yang mengaktifkan siswa dalam kelas. Namun, berdasarkan hasil yang diketahui oleh guru masih mendominasi pembelajaran. Kondisi ini sesuai dengan

permasalahan dalam penelitian yang akan dilakukan bahwa guru masih memiliki konsep yang hanya bicara terus-menerus membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa.

Salah satu inisiatif inovatif yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan asesmen berbasis permainan, seperti ular tangga digital. Permainan ular tangga, yang sudah dikenal baik oleh siswa, dikembangkan ke dalam bentuk digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Asesmen berbasis ular tangga digital memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, skor, dan hadiah yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menyediakan umpan balik yang segera, serta mengurangi tekanan yang sering kali muncul dalam asesmen tradisional.

Implementasi dari asesmen berbasis permainan ini didasarkan pada teori motivasi, khususnya Teori Pembelajaran Sosial dari Bandura dan Teori Permainan dari Huizinga. Kedua teori ini menekankan pentingnya pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks ini, ular tangga digital dapat berfungsi sebagai alat asesmen alternatif yang menggabungkan aspek akademis dengan elemen permainan.

Seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi belajar tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar siswa di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran. Aktivitas belajar siswa sangat penting

dalam menentukan keberhasilan dalam belajar. Dalam aktivitas belajar siswa dituntut aktif mengikuti proses belajar dapat dilihat dari kesungguhan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya atapun ketekunanya dalam mengerjakan tugas yang aktif akan memberikan pengaruh positif bagi siswa. Aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar merupakan pertanda siswa sudah memiliki kesadaran dalam diri untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Salah satu hal nyata yang dapat dilihat adalah anak yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh nilai hasil yang baik.

Di era modern ini, perkembangan teknologi telah menjadi faktor penentu dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan ini menuntut para pendidik untuk mengikuti arus teknologi agar dapat terus relevan dan efektif dalam mendidik generasi masa kini. Pendidik yang kreatif dan inovatif tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan. Inovasi dalam pembelajaran menjadi semakin penting di era pembelajaran abad 21, di mana penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu kunci keberhasilan. Pembelajaran abad 21 berbeda dari metode tradisional, dengan fokus pada integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang memerlukan peningkatan kemampuan baik dari sisi pendidik maupun masyarakat terpelajar.

Penggunaan media dirasakan perlu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran selain ditentukan oleh

penerapan model pembelajaran juga ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran. Guru yang kreatif dan inovatif dapat memanfaatkan dan menggunakan media sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan. Media pembelajaran seperti permainan atau game dapat memotivasi siswa dalam belajar untuk meningkatkan motivasi siswa.

Menurut peneliti media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar untuk mendukung pengajaran dan penyampaian informasi oleh guru secara terencana, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai sasaran membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lancar dan baik.

Permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak, sehingga mengintegrasikan konsep permainan ini ke dalam asesmen digital bisa menjadi strategi yang efektif. Asesmen berbasis ular tangga digital dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan dari latar belakang ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga digital. Penggunaan media pembelajaran ular tangga digital ini diharapkan dapat meningkatkan pada motivasi belajar siswa. Diantaranya siswa kurang aktif dalam mengembangkan motivasi berpikir siswa dalam bertindak siswa dan siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran untuk melakukan asesmen pembelajaran. Oleh sebab itu siswa

dalam mengikuti pembelajaran kurang menunjukkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi yang telah guru ajarkan. Mengembangkan asesmen berbasis ular tangga digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan teknologi digital, diharapkan asesmen ini dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan memberikan feedback yang langsung, sehingga siswa dapat memahami kelebihan dan kekurangan mereka dalam belajar.

Jadi berdasarkan latar belakang di atas, selanjutnya penelitian ini mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Assessment Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Rawa Buaya 01”.

B. Masalah Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan di atas, fokus penelitian diarahkan pada “Pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Rawa Buaya 01”.

2. Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan pengujian asesmen media ajar berbasis ular tangga digital untuk siswa kelas IV SDN Rawa Buaya 01 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ruang lingkup

penelitian mencakup tahap perancangan, implementasi, dan evaluasi bahan ajar ular tangga digital.

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dalam uraian fokus dan ruang lingkup diatas, maka terdapat perumusan permasalahan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain asesmen berbasis ular tangga digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN pada materi majas?
2. Bagaimana proses pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital pada materi majas hiperbola untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV?
3. Bagaimana implementasi asesmen berbasis ular tangga digital di kelas IV?
4. Evaluasi pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN Rawa Buaya 01?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus dalam penelitian di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Merancang desain asesmen berbasis ular tangga digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN.

2. Mengembangkan asesmen berbasis ular tangga digital pada materi majas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.
3. Mengimplementasikan asesmen berbasis ular tangga digital di kelas IV dan mengukur respon serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Mengevaluasi efektivitas pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian pengembangkan teknik pembelajaran bagi para perancang dan pengembangan lembaga pendidikan mengenai media di dalam kegiatan mengajar :

1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan khususnya bagi peneliti dan dapat memberikan motivasi dan kontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan guru dalam menghadapi kesulitan belajar siswa.

2. Manfaat bagi praktis

a. Bagi sekolah

Bagi sekolah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga digital muatan Bahasa Indonesia dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan menambahkan referensi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media ular tangga berbasis digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah guru dalam menyapaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi siswa

Menjadi pendorong agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ada dalam diri guna mencapai meningkatkan motivasi belajar optimal.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan penelitian sebagai guru untuk keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Latin, Movere yang berarti dorongan atau daya penggerak. Banyak ahli yang sudah mengemukakan pengertian motivasi dengan berbagai sudut pandang mereka masing-masing, namun intinya sama, sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktifitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu (Jainiyah et al., 2023).

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi. Saat ini, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat di lihat dari sikap siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran, tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Penguatan dan

penanaman motivasi belajar berada di tangan para guru. Karena selain siswa, unsur terpenting yang ada dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Guru adalah pendidik yang berperan dalam rekayasa pedagogik. Ia menyusun desain pembelajaran dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa (Fahrudin & Ulfah, 2023).

Menurut Huitt, W yang dirujuk dari (Husna & Supriyadi, 2023). Mengatakan mengatakan motivasi adalah kondisi atau status batin (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau keinginan) yang memandu cara seseorang berperilaku untuk bertindak secara efektif untuk mencapai suatu tujuan. Thursan Hakim mengungkapkan pemikiran motivasi adalah dorongan kehendak yang membuat seseorang melakukan demonstrasi untuk mencapai tujuan tertentu. Pemahaman motivasi yang lebih lengkap menurut Sudarwan Danim inspirasi dicirikan sebagai kekuatan, dukungan, kebutuhan, energi, tekanan, atau komponen mental yang memberdayakan individu atau kelompok untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan kebutuhannya.

Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tiga komponen utama

dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Sedangkan dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan dan tujuan merupakan hal ingin di capai oleh seorang individu. Tujuan tersebut akan mengarahkan perilaku dalam hal ini yaitu perilaku untuk belajar (Jainiyah et al., 2023).

Dapat disimpulkan menurut beberapa para ahli bahwa motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang melakukan sesuatu, dengan komponen utama yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan yang saling berhubungan untuk mengarahkan perilaku belajar

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu atau kegiatan yang dilakukannya sehingga ia dapat mencapai tujuannya. Motivasi menjadi suatu kekuatan, tenaga atau daya, atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari (Ikhwandari et al., 2019). Dari pendapat di atas motivasi belajar adalah terjadinya kondisi merangsang Maupun mendorong

seseorang dalam mencapai kegiatan yang akan dicapai dalam kesedian pada individu.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri individu yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Desy & Naswan, 2020). Dari pendapat di atas motivasi belajar merupakan kombinasi dari dorongan internal dan eksternal yang ada dalam diri individu. Motivasi ini mempengaruhi keinginan dan kemauan seseorang untuk belajar, dengan tujuan untuk mengadakan perubahan perilaku yang positif. Beberapa faktor seperti minat pribadi, dukungan lingkungan, dan tujuan yang ingin dicapai menjadi indikator atau unsur yang mendukung proses motivasi ini.

Dapat disimpulkan menurut beberapa para ahli bahwa motivasi belajar adalah kekuatan pendorong yang menginspirasi individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar dengan standar yang baik. Kombinasi dorongan internal dan eksternal memengaruhi keinginan dan kemauan seseorang untuk belajar. Faktor-faktor seperti minat pribadi, dukungan lingkungan, dan tujuan yang ingin dicapai menjadi indikator penting dalam mempertahankan semangat dan kualitas belajar, serta mendorong perubahan perilaku yang positif.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi belajar menurut (B. a B. Ii et al., 2022) Siswa dapat menentukan perbuatan- perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut, terdapat tiga fungsi motivasi diantaranya sebagai berikut:

- 1.) Mendorong seseorang untuk berbuat, motivasi dalam hal ini berperan sebagai penggerak dari setiap tindakan yang akan dilakukan oleh peserta didik dalam melaksanakan suatu kegiatan.
- 2.) Menentukan arah perbuatan, motivasi dapat memberikan arah untuk melaksanakan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang telah diinginkan.
- 3.) Menyeleksi perbuatan, dengan adanya motivasi maka peserta didik mampu menentukan kegiatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuannya seperti ketika akan mengikuti ujian dengan harapan untuk lulus maka peserta didik tersebut akan melakukan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan pemaparan di atas maka fungsi motivasi belajar adalah sebagai suatu hal yang dapat mendorong siswa untuk melakukan perbuatan salah satunya adalah belajar, dapat menentukan arah dari perbuatan yang dilakukan agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan

serta dapat menentukan perbuatan apa yang harus dilakukan agar sesuaiguna mencapai tujuan.

d. Aspek-aspek Dalam Motivasi Belajar

Aspek motivasi belajar menurut (Wahdaniah et al., 2017), terdapat beberapa aspek-aspek motivasi belajar yaitu :

- 1.) Kesenangan kenikmatan untuk belajar
- 2.) Orientasi terhadap penguasaan materi
- 3.) Hasrat ingin tahu
- 4.) Keuletan dalam mengerjakan tugas
- 5.) Orientasi terhadap tugas-tugas

Secara alami anak selalu ingin tau dan melakukan kegiatan pelajaran dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu didorong oleh keinginannya dan di hambat dengan memberikan aturan yang sama untuk semua anak. Berhubungan dengan motivasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek motivasi belajar meliputi beberapa elemen penting: kesenangan dan kenikmatan dalam belajar, orientasi terhadap penguasaan materi, rasa ingin tahu, keuletan dalam mengerjakan tugas, dan orientasi terhadap tugas-tugas. Anak-anak secara alami memiliki rasa ingin tahu dan keterlibatan dalam aktivitas belajar di lingkungan mereka. Keingintahuan ini didorong oleh keinginan mereka dan perlu diatur dengan aturan yang konsisten bagi semua anak. Semua aspek ini sangat berhubungan dengan

motivasi, yang berperan penting dalam memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar.

e. Indikator Motivasi Belajar

Adapun indikator motivasi belajar menurut (Dewi, 2019) adalah:

1.) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar pada umumnya disebut motif berprestasi. Dimana motif berprestasi merupakan motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa menunda-nunda pekerjaan.

2.) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belekangi oleh hasrat dan keinginan berhasil. Kadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena adanya dorongan menghindari kegagalan. Siswa dalam mengerjakan tugasnya dengan tekun karena apabila tidak dikerjakan atau tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka tidak akan mendapatkan nilai dari gurunya atau di olok-olok oleh temannya bahkan akan dimarahi oleh orang tuanya.

3.) Adanya harapan atau cita-cita masa depan

Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan rangking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan tuntas.

4.) Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya pernyataan verbal seperti pujian atau penghargaan lainnya terhadap perilaku yang baik dan hasil belajar siswa yang baik merupakan cara yang mudah dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Simulasi maupun permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik dalam belajar. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna, dimana akan selalu diingat dan dipahami. Dengan adanya kegiatan yang menarik tersebut pula dapat memotivasi dan menggairahkan siswa untuk belajar sehingga siswa menjadi aktif dikelas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Indikator motivasi belajar meliputi keuletan dalam menyelesaikan tugas, ketertarikan terhadap berbagai masalah, serta kemampuan untuk menyelesaikannya. Motivasi belajar bisa ditingkatkan dengan adanya penghargaan, aktivitas yang menarik, dan lingkungan belajar yang mendukung. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan secara aktif terlibat dalam proses

belajar, menunjukkan inisiatif, dan berusaha keras mencapai tujuan belajarnya dengan penuh semangat.

2. Asesmen Formatif

a. Pengertian Asesmen

Secara umum, asasmen dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk bahan dasar pengambilan keputusan tentang peserta didik baik yang berhubungan dengan kurikulumnya, program pembelajaran, maupun kebijakan sekolah. Keputusan tentang peserta didik ini termasuk bagaimana pendidik mengelola pembelajaran di kelas, bagaimana pendidik menempatkan peserta didik pada program-program pembelajaran yang berbeda, tingkatan tugas-tugas untuk peserta didik sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing (Noviansyah, 2020). Dari pendapat di atas asesmen dapat mengelola pembelajaran di kelas dapat menempatkan tugas-tugas untuk siswa dalam penilian proses belajar siswa dalam mengembangkan pembelajaran dalam proses soswa dalam menilian maupun faktor hasil belajar yang juga tetap di kesampingkan dalam penilaian asesmen tersebut.

Asesmen merupakan sarana yang secara kronologis membantu guru dalam memonitor siswa. Oleh karena itu, maka Popham menyatakan bahwa asesmen sudah seharusnya merupakan bagian dari

pembelajaran, bukan merupakan hal yang terpisahkan. Resnick menyatakan bahwa pada hakikatnya asesmen selalu menitik beratkan kepada penilaian proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, Marzano menyatakan bahwa dalam mengungkap penguasaan baik dalam materi maupun konsep siswa, asesmen tidak hanya mengungkap konsep yang telah dicapai, akan tetapi juga tentang proses bagaimana suatu konsep tersebut diperoleh dikutip oleh (Yuliananingsih, 2020). Dari pendapat di atas dalam hal ini asesmen tidak hanya dapat menilai hasil dan proses belajar siswa, akan tetapi juga bagaimana kemajuan belajarnya.

Asesmen merupakan elemen integral dalam sistem pendidikan modern. Lebih dari sekadar, pengukuran, asesmen merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang bermakna tentang perkembangan dan capaian siswa, serta efektivitas program dan kebijakan pendidikan. Informasi ini kemudian menjadi dasar bagi pengambilan keputusan yang tepat untuk memaksimalkan proses belajar mengajar, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Munaroh, 2024). Dari pendapat di atas asesmen dapat berkembang dan capaian siswa dalam meningkatkan kualitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sangat optimal.

b. Pengertian Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah proses mengumpulkan data dalam proses pembelajaran mengenai sejauh mana kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan asesmen formatif adalah untuk mengevaluasi proses pemahaman peserta didik terhadap pelajaran, kebutuhan pembelajaran, dan kemajuan akademik selama proses pembelajaran (Putri et al., 2023). Dari pendapat di atas asesmen formatif adalah daya yang dapat diperoleh dalam proses pembelajaran agar pendidik dapat memutuskan pembelajaran yang aktif dalam menguasai materi yang secara optimal.

Asesmen formatif membantu pendidikan dalam memantau pembelajaran siswa dalam memberikan umpan balik yang berkala dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran projek sehingga dukungan yang memadai yang dapat diberikan untuk membantu dalam mengidentifikasi kekuatan dan aspek yang perlu dikembangkan.

Asesmen formatif merupakan penilaian dengan cara pengumpulan data mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik atau siswa dalam memahami kompetensi atau bahan ajar yang telah dipelajari, merumuskan informasi tersebut, kemudian memutuskan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang paling efektif supaya peserta didik dapat memahami kompetensi yang telah diberikan secara optimal. Penilaian formatif juga disebut sebagai assessment for

learning atau penilaian untuk pembelajaran. Penilaian ini selain sebagai assessment for learning, juga berupa penilaian sebagai pembelajaran atau assessment as learning (Pusperek, 2019). Dari pendapat di atas asesmen formatif adalah bahan ajar yang harus di pelajari untuk kegiatan pembelajaran dalam memahami kompetensi.

Asesmen formatif adalah salah satu bentuk asesmen untuk pembelajaran yang memberikan feedback sekaligus keterampilan untuk menilai diri. Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengecek apakah proses pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Adawiyah & Haolani, 2021). Dari pendapat di atas asesmen formatif dapat memberikan feedback kepada keterampilan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung berjalan.

Dapat disimpulkan menurut beberapa para ahli bahwa asesmen formatif adalah sesuatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan sebagai umpan balik yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki pencapaian belajar siswa akan ada kemajuan dalam mengerjakan soal-soal selanjunya.

c. Tujuan Asesmen Formatif

Tujuan utama dalam asesmen formatif adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran, bukan untuk menentukan tingkat kemampuan peserta didik. Asesmen formatif merupakan asesmen

acuan patokan. Apa yang dimaksud kan dengan asesmen formatif seperti yang diberikan pada akhir satuan pelajaran sesungguhnya bukan asesmen formatif lagi sebab data-data yang diperoleh akhirnya digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar peserta didik. Kiranya lebih tepat jika asesmen pada akhir satuan pelajaran uang dipandang sebagai asesmen sub-formatif, jika dimaksudkan untuk perbaikan proses pembelajaran, maka maksud itu baru terlaksanakan pada jangka panjang, yaitu pada saar penyusunan program tahun berikutnya (Zainal, 2012).

Pendapat di atas tujuan utama dari asesmen formatif adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran, bukan untuk menilai kemampuan siswa. Asesmen formatif berfungsi sebagai alat ukur untuk memahami dan memperbaiki proses belajar. Namun, jika asesmen ini dilakukan di akhir satuan pelajaran dan digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar maka lebih tepat disebut sebagai asesmen sub-formatif. Asesmen ini memberikan data yang bermanfaat untuk memperbaiki proses pembelajaran di masa mendatang, terutama dalam penyusunan program untuk tahun berikutnya.

d. Manfaat Asesmen Formatif

Hasil penelitian formatif ini bermanfaat bagi guru dan peserta didik menurut (B. A. B. Ii et al., n.d.)

1.) Manfaat bagi guru, antara lain :

- (1) Mendapatkan informasi mengenai keperluan belajar siswa.
- (2) Mengetahui penguasaan serta kelemahan siswa dalam memahami materi.
- (3) Memudahkan guru dalam meramalkan tingkat keberhasilan siswa saat asesmen sumatif.
- (4) Memperkirakan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran yang diberikan.
- (5) Memudahkan guru dalam merencanakan topik pembelajaran. Sebagai bahan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik kedepannnya.

2.) Manfaat Asesmen bagi siswa

- (1) Siswa dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi pelajaran.
- (2) Memudahkan siswa dalam mengenali tantangan apa saja yang membuatnya kesulitan dalam memahami materi.
- (3) Memudahkan siswa dalam menentukan langkahnya agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.
- (4) Membuat siswa untuk lebih menghargai proses pembelajaran daripada hasil akhir.

Dapat disimpulkan menurut di atas Secara keseluruhan, asesmen formatif menawarkan manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat bagi guru: Memungkinkan guru untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi pelajaran, membantu mereka memutuskan apakah materi

tersebut perlu diulang dan strategi pembelajaran yang sesuai. Membantu guru memprediksi hasil penilaian sumatif berdasarkan hasil asesmen formatif. Manfaat bagi siswa: Membantu siswa mengenali urutan materi pelajaran dan memastikan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Menyediakan umpan balik yang membantu siswa mengidentifikasi bagian yang sudah mereka kuasai dan bagian yang perlu dipelajari lagi, mendukung pembelajaran individu.

3. Media Ular Tangga Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyeluruh dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajaran (siswa). Sehingga media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah penyerapan materi pembelajaran yang diajar. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting terutama dalam mengajar siswa sekolah dasar (Ulfaeni, 2017). Dari pendapat di atas menurut Ulfaeni dari diatas media pembelajaran adalah segala Sesuatu perantara dan pengantar pesan dari guru buat siswa agar mempermudah siswa dalam belajar.

Media pembelajaran adalah segala suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana

keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan benda atau peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Rohani, 2019). Dari pendapat di atas Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses terjadinya komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar peran sedangkan siswa sebagai penerima pesan dalam media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Tujuan media pembelajaran yaitu mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar-mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan pembelajaran dan merangsang proses belajar siswa dalam mengajar (Luh & Ekayani, 2021). Dari pendapat di atas media pembelajaran ini merupakan sumber belajar media dapat diartikan secara luas sebagai benda atau peristiwa yang memungkinkan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dapat disimpulkan media pembelajaran beberapa para ahli adalah segala sesuatu dalam menyalurkan dan mengupaya pesan dalam

mengaktifkan belajar peserta didik dalam melakukan pembelajaran yang harus bersifat tidak kaku dalam memerlukan bekerja sama dalam memanfaatkan yang sederhana dalam proses interaksi komunikasi terhadap guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dalam berlangsung belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran berlangsung.

b. Pengertian Media Ular Tangga Digital

Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dalam kotak- kotak kecil dan beberapa kotak gambar sejumlah tangga dan ular tangga yang menghubungkan dengan kotak lain dalam membantu siswa untuk meningkatkan belajar mengajar berlangsung. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan melempar dadu, apabila memperoleh gambar tangga berarti harus naik dan gambar ular berarti harus turun. Permainan ular tangga dilakukan dengan metode tersebut hingga ada pemain yang berhasil mencapai finish dalam permainan (Putra et al., 2020). Dari pendapat di atas permainan ular tangga salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh dua dalam permainan ular tangga ini dimainkan dengan cara ini hingga permainan mencapai garis akhir permainan yang sudah ditentukan oleh pemain.

Pengertian permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja sehingga dewasa. Pada permainan ular tangga, permainan dituntut cermat terhadap setiap langkahnya agar dapat cepat menyelesaikan. Dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga digital disukai banyak kalangan dari anak-anak sampai remaja. Permainan ular tangga juga merupakan permainan yang merakyat yang disukai oleh berbagai kalangan masyarakat (Vitri & Iswendi, 2018).

Permainan ular tangga digital merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainakan dua anak atau lebih dengan melempar dadu yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar dalam permainan ada gambar ular dan tangga apabila dalam permainan mendapatkan tanda berarti naik sesuai dengan tangga tersebut dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut (Afandi, 2015).

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling berhubungan satu sama lain. Permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetensi yang diarahkan pada kemampuan Kerjasama dan prioritas sehingga mampu merakayasa pengalaman sosial moral anak

(Mar'atusholihah et al., 2019). Dari pendapat di atas permainan ular tangga ini merupakan salah satu kemampuan Kerjasama dan mengutamakan pengembangan pengalaman sosial dan moral anak.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang mendunia. Media ular tangga digital memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Menggunakan permainan ular tangga berbasis digital memiliki kelebihan diantaranya yaitu manfaat kegiatan literasi digital untuk menambah wawasan siswa, menambah keterampilan siswa memahami kebermakna hidup. Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dengan berbasis permainan ular tangga yang dijalankan secara efektif dalam proses belajar mengajar membentuk peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan (Fanta Rosiani et al., 2021).

Dapat disimpulkan menurut beberapa ahli dalam permainan ular tangga digital ini memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar dan dapat merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik. Dalam permainan ini juga bagus dalam bekerja sama dan menunggu giliran.

c. Kelebihan Media Ular Tangga Digital

Kelebihan media ular tangga digital terdiri dari bagian yaitu dari ular tangga digital menurut (Zaratuszar et al., 2017) :

- (1)Pada bagian materi pelajaran bisa dilakukan langsung oleh siswa.
- (2)Memberikan manfaat kegiatan ular tangga digital untuk menambah wawasan siswa.
- (3)Menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital.
- (4)Merangsang siswa memahami kebermakna bermain bersama.
- (5)Siswa belajar sambil bermain ular tangga digital.
- (6)Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam ular tangga digital.

d. Kekurangan Media Ular Tangga Digital

- Kekurangan media ular tangga digital terdiri dari bagian yaitu dari ular tangga digital menurut (Balitar, 2019) :
- (1)Membutuhkan persiapan yang matang agar menyusuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
 - (2)Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
 - (3)Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
 - (4)Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
 - (5)Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keriuhan.

(6) Jika siswa turun tangga maka kemungkinan mendapatkan jenis soal yang sama.

(7) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

e. **Manfaat Media Ular Tangga Digital**

Manfaat ular tangga berbasis digital dalam proses pembelajaran memberikan manfaat bagi siswa. Kesederhanaan permainan ular tangga menjadikannya alat pengajaran yang berpotensi efektif. Selain itu, siswa akan senang belajar dengan materi edukasi permainan ular tangga, yang tentunya akan meningkatkan semangat dan minat mereka, dan tentu saja berdampak pada cara mereka menyerap materi pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga digital bertujuan supaya siswa lebih terlibat, ambisius belajar dan mau menyuarakan pendapatnya. Hal tersebut akan mengembangkan motivasi belajar siswa dan memudahkan pengajar ketika mengajarkan isi pelajaran. Menurut (Pemikiran et al., 2020) bermain ular tangga mempunyai manfaat bagi anak yaitu:

- 1.) Menciptakan situasi yang mengasyikkan.
- 2.) Menumbuhkan daya cipta dan perkembangan pengetahuan.
- 3.) Membuat pembelajaran lebih sederhana dan membantu anak-anak mengingat pengalaman.

Pendapat di atas manfaat media pembelajaran ular tangga berbasis digital memiliki sejumlah manfaat signifikan. Media ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, media ini juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif, mendorong kreativitas dan perkembangan kognitif, serta membantu siswa dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali pengalaman belajar.

B. Penelitian Yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penelitian mendeskripsikan hasil penelitian terdahulu guna sebagai refensi dan sebagai pendukung kerelevan data yang dilakukan.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Anggaraini et al, 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Pada Materi Keragamaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar saat ini valid digunakan dengan persentase pada tahap uji coba yang dilakukan mendapat persentase penelitian 87,41% dari siswa dan 91,66% dari respon yang diberikan guru.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Andriani & Wahyudi, 2023 yang berjudul “Media Permainan Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan

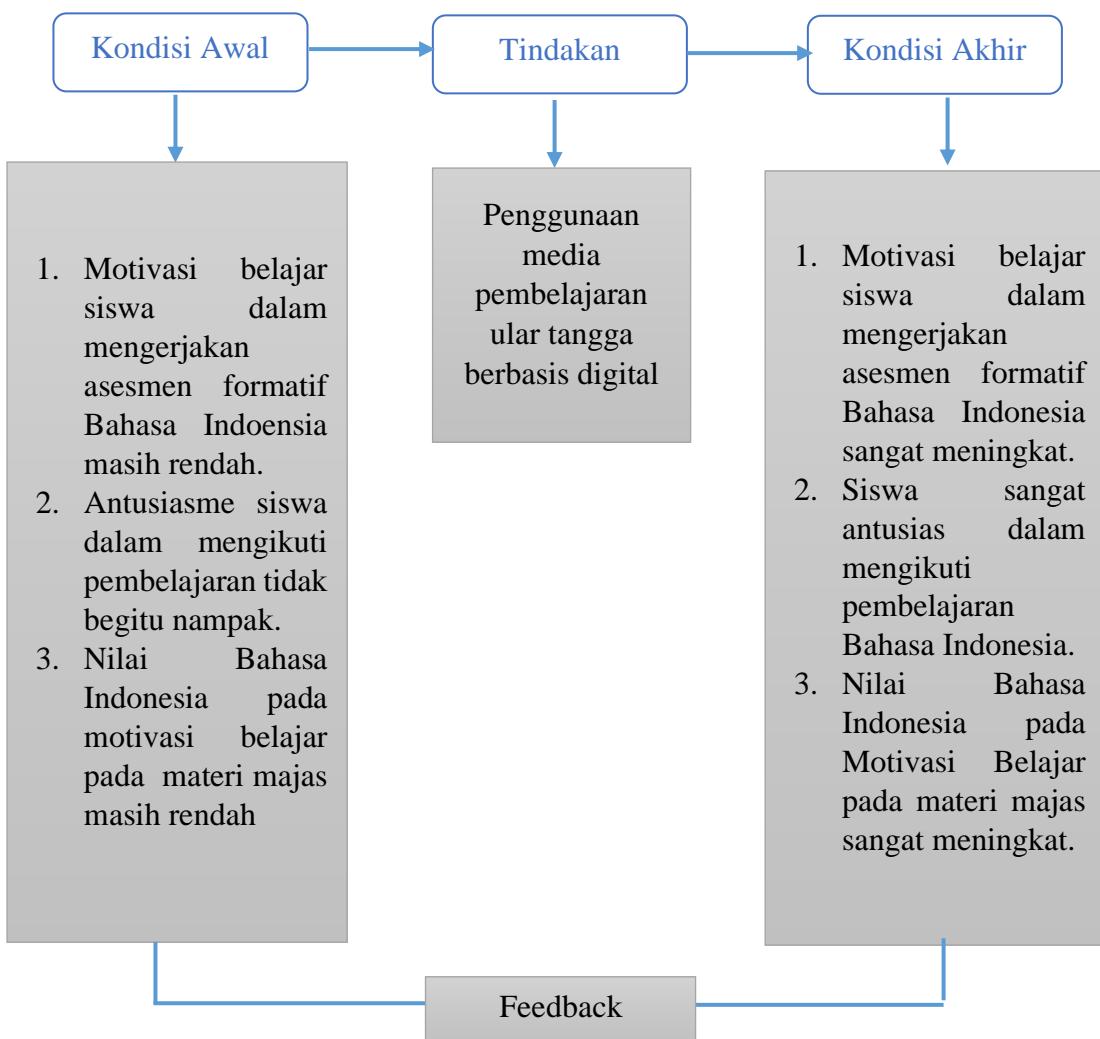
Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD". Hasil penelitian ini menunjukkan Data hasil uji coba, lembar angket siswa memperoleh skor persentase sebanyak 84,3% dan lembar angket respon guru memperoleh skor persentase sebanyak 87,5% dengan kategori sangat praktis. Setelah melakukan uji terbatas untuk mengetahui kepraktisan media.

3. Penelitian ini dilakukan oleh D.D. Putri, 2018 yang berjudul "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kebonduren 01 Kabupaten Blitar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) proses pengembangan produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini melalui beberapa tahap diantaranya (2) Tingkat kevalidan hasil uji coba pengembangan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga diperoleh rata-rata 86,3% (3) Tingkat motivasi belajar siswa telah menggunakan media evaluasi pembelajaran berbentuk permainan ular tangga mengalami peningkatan sebesar 25,44% dari 60,41% (sebelum evaluasi pembelajaran menggunakan media dan meningkat menjadi 85,85% sesudah evaluasi pembelajaran menggunakan media.
4. Penelitian ini dilakukan Oleh Susilawati, al, 2023 yang berjudul "Pengembangan Formatif dan Sumatif Pendidikan Pancasila dalam Kuikulum Merdeka di Kelas IV Di Tingkat Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan tes formatif dan sumatif Pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka kelas IV Sekolah Dasar.

Meningkatkan tingkat perkembangan dan kemajuan yang dicapai peserta didik setelah proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Bedasarkan hasil validasi oleh validator di peroleh presentase sebanyak 86,45% hasil praktikalitas oleh praktisi pendidik dan guru penggerak diperoleh presentase 89,58%. Tes formatif dan sumatif layak untuk digunakan pendidik untuk di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang digunakan dalam penelitian yang relevan didapatkan kesimpulan bahwa media Ular Tangga Digital dipadukan dengan Motivasi Belajar pada asesmen formatif yang dikembangkan termasuk dalam media dengan kategori kualitas dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang aktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan faktor penyebabnya motivasi belajar yaitu dari guru yang kurangnya alat media dan cara guru menyampaikan materi dalam pembelajaran. Berdasarkan kajian dan penelitian yang dilakukan bahwa media ular tangga digital mampu membantu motivasi belajar dalam asesmen formatif yang disimpulkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

Jadi kesimpulan pada bagan di atas adapun media yang tidak menggunakan media pembelajaran anak menjadi jemu dan lelah dalam belajar tanpa adanya media, Adapun media ular tangga digital sangat mempengaruhi minatnya untuk belajar siswa agar memahami pembelajaran dalam pengembangan media ular tangga digital. Dalam pembelajaran ke depannya

media ular tangga digital dapat dikembangkan dan dapat dipergunakan dalam setiap pembelajaran dan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada. Dalam bantuan media dalam kegiatan belajar-mengajar, tentunya hasil dari dari proses tersebut. Selain itu, dalam proses belajar pun siswa akan lebih tertarik memakai media siswa senang dengan kegiatan belajar yang memiliki cara mengajar seperti media ular tangga digital dibandingkan dengan kegiatan yang dimana guru masih menggunakan metode ceramah.

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran menjadi suatu tujuan yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat tercapai dengan memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang memerlukan waktu yang singkat dalam menyampaikan media saat akan digunakan di dalam kelas, media mudah digunakan guru dan media mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh siswa. Dari penelitian ini dapat disimpulkan dengan menggunakan media Ular Tangga Digital maka dapat dikatakan mampu mengetahui peningkatan motivasi belajar dalam mempelajari Bahasa Indonesia materi majas dengan menggunakan media tersebut dan adanya media tersebut membuat menarik dalam belajar, siswa akan lebih aktif dalam belajar dan kegiatan belajar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SD Negeri Rawa Buaya 01 yang beralamat Jln Bojong Raya, RT. 03 / RW. 04, Rawa Buaya, Cengkareng, RT.15/RW.8, Rw. Buaya, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Alasan peneliti memilih tepat penelitian di SD Negeri Rawa Buaya 01 adalah karena media yang digunakan disekolah tersebut masih kurang konvesional.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dimulai dari pengajuan judul yaitu dimulai pada bulan Septmebr lalu bimbingan proposal tesis yang dimulai bulan November hingga Desember.

Tabel 3. 1
Waktu Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan									
	Sep 2024	Okt 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Apr 2025	Mei 2025	Jun 2025	Jul 2025	
Pengajuan Judul	■■■■■									
Bimbingan Proposal			■■■■■	■■■■■						
Seminar Proposal						■■■■■				
Pengajuan Validitas dan							■■■			

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan									
	Sep 2024	Okt 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Apr 2025	Mei 2025	Jun 2025	Jul 2025	
Reliabilitas Instrumen										
Penentuan Sampel										
Pengumpulan Data										
Perencanaan Produk										
Pengajuan Lapangan										
Pembuatan Laporan										
Sidang Tesis										

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini mengikuti model ADDIE. Hal ini bahwa model ADDIE terdiri atas lima fase atau tahap utama yaitu :

1. *Analyze*
2. *Design*
3. *Development*
4. *Implementation*
5. *Evaluation*

Penelitian menerapkan jenis penelitian pengembangan yang disebut juga Research & Development yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, karena model ADDIE memenuhi tujuan yang ingin dicapai yaitu

dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut adalah cara setiap tahap dalam model ADDIE berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa :

1. *Analisis (Analisis)*

Tahap analisis adalah tahap dimana penulis menganalisis perlunya suatu pengembangan bahan ajar. Tahap ini terbagi menjadi empat macam analisis, sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan dalam mengidentifikasi asesmen berbasis ular tangga digital yang sesuai dengan tujuan yang menjadi sasaran peneliti. Informasi diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi. Pada penelitian ini asesmen berbasis ular tangga digital yang digunakan hanya berbentuk teks dan kurang menarik tanpa adanya ilustrasi atau gamabr yang dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks.

b. Analisis Materi Pelajaran

Analisis materi yang akan digunakan dalam pengembangan bahan ajar bertujuan untuk memetakan penyebab dari kesenjangan dalam materi yang berasal dari sumber belajar maupun media. Materi yang digunakan yaitu majas.

c. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar mencakup tentang budaya belajar di sekolah, budaya belajar di kelas, pola interaksi guru dan siswa, ketersediaan sumber belajar, sarana dan pendukung lainnya. Selain itu, analisis lingkungan belajar dibutuhkan untuk mencari informasi terkait tantangan dalam mengajar dan menumbuhkan motivasi belajar siswa yang berasal dari lingkungan belajar siswa. Selain itu, analisis ini diperlukan untuk mengidentifikasi tantangan yang muncul dalam mengajarkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa berdasarkan kondisi lingkungan belajar pada siswa.

d. Analisis Perangkat Pembelajaran

Proses evaluasi mendalam terhadap berbagai komponen yang digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti silabus, RPP, LKS, buku siswa, buku guru, bahan ajar pembelajaran, dan instrument evaluasi.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain digunakan untuk sebagai awal dalam meracang media ajar asesmen berbasis ular tangga digital yang akan dikembangkan. Pada tahap ini menyusun rencana atau proses pembuatan bahan ajar berbasis ular tangga digital yaitu melalui pengembangan kerangka bahan ajar pembelajaran. Dalam bahan ajar

yang akan dibuat dalam pengembangan ini dijadikan acuan dalam pembuatan kerangka media ajar asesmen berbasis ular tangga digital.

Tahapan-tahapan dalam pembuatan media ajar sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan bahan materi, layout, dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital. Materi yang digunakan dalam pembuatan asesmen berbasis ular tangga ini yaitu pelajaran Bahasa Indonesia materi tentang majas hiperbola untuk siswa kelas IV.

b. Storyboard

Storyboard adalah rangkaian gambar yang dibuat secara berurutan untuk membuat visualisasi suatu konsep dengan tujuan mempermudah peneliti dalam mengembangkan sebuah media. Proses pembuatan *storyboard* dimulai dengan menentukan pendekatan yang akan digunakan, membuat media, serta menyusun *storyboard* secara detail. Sebuah *storyboard* yang baik harus memiliki visual atau gambar dan kejelasan ualr tangga.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap ini melibatkan realisasi rancangan media di mana konsep yang masih abstrak diubah menjadi media yang siap diimplementasikan. Proses ini menggunakan aplikasi power point dalam membuat ular tangga digital.

Setelah asesmen berbasis ular tangga digital selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli yang bertujuan untuk menguji kevalidan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital agar valid sebelum diterapkan di lapangan. Para ahli yang memvalidasi media ajar ular tangga digital meliputi :

- a. Ahli media yang memiliki wawasan dalam bidang ahli media pembelajaran. Ahli media memberikan penilian terkait desain, komposisi warna, gambar, dan tampilan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital.
- b. Ahli materi yang berkompeten pada materi. Ahli materi memberikan penilaian terkait kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi majas.
- c. Ahli Bahasa minimal yang berkompeten pada kebahasaan. Ahli Bahasa memberikan penilian terkait tata Bahasa dan penulisan digunakan pada media ajar asesmen berbasis ular tangga digital.

Pada tahap ini di uji coba skala kecil dilakukan pada 10 orang siswa dan uji coba skala besar dilakukan kepada 31 orang siswa. Kemudian pada tahap uji skala lapangan dilakukan di SDN Rawa Buaya 01 yang berjumlah 31 siswa dalam bentuk observasi selama proses pembelajaran dan pretest posttest. Tahapan uji coba ini digunakan untuk mengetahui hambatan dan kendala yang ada selama proses

kegiatan belajar dengan menggunakan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap ini media ajar yang telah dikembangkan harus melalui proses validasi oleh para ahli. Proses validasi ini meliputi evaluasi terhadap semua aspek yang tertera pada lembar validasi. Validator juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan bahan ajar. Pada akhir proses validasi, validator menyimpulkan kelayakan media ajar secara umum untuk diujicobakan.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Guru mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui pengisian angket respon siswa dan angket respon guru. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital yang dikembangkan oleh peneliti, sedangkan angket respon guru digunakan untuk melihat apakah media ajar asesmen berbasis ular tangga digital praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Dengan menggabungkan setiap tahap dalam model ADDIE, guru dapat membangun lingkungan belajar yang mendukung perkembangan motivasi belajar siswa. Hal ini memastikan bahwa siswa tidak hanya

menguasai materi, tetapi juga dapat menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkannya dalam berbagai situasi.

C. Subjek Penelitian

Dalam subjek penelitian yang dilakukan seluruh siswa kelas IV yang menggunakan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital dan berpatisipasi dalam evaluasi efektivitas media ajar asesmen berbasis ular tangga digital tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Teknik dan Instrumen Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah kegiatan ilmiah yang dilakukan dengan cara yang sistematis. Artinya, penelitian harus dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah atau prosedur yang tertata dan terstruktur. Proses ini melibatkan pengumpulan data, analisis, serta interpretasi hasil untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu fenomena atau untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu. Dengan pendekatan sistematis ini, hasil penelitian menjadi lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD, berbagai teknik dapat digunakan untuk memastikan proses pengembangan yang efektif dan

validasi hasil yang akurat. Berikut adalah beberapa teknik yang umum digunakan:

a.) Wawancara

Melakukan wawancara dengan guru dan kepala sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan harapan mereka terkait media ajar asesmen berbasis ular tangga digital. Kisi-kisi lembar wawancara disajikan pada Tabel 3.2 berikut :

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Narasumber	Aspek	Indikator
1	Guru Kelas IV	Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> a. Sejauh mana siswa memahami materi pelajaran majas yang telah diberikan. b. Bagaimana siswa menganalisis dan menjawab pertanyaan. c. Kendala dalam asesmen metode tradisional d. Kebutuhan akan asesmen yang lebih interaktif
2	Guru Kelas IV	Motivasi Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran b. Seberapa aktif siswa dalam bermain sekaligus memahami materi yang disampaikan melalui permainan c. Efektivitas permainan dalam membantu siswa mengingat dan memahami materi pelajaran
3	Guru Kelas IV	Ular Tangga Digital	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemudahan siswa memahami materi melalui permainan b. Peran game dalam meningkatkan keterlibatan siswa c. Keunggulan dan kekurangan asesmen berbasis game

Berdasarkan Tabel 3.2 di atas, peneliti menggunakan instrumen wawancara bertujuan untuk mengetahui informasi tentang permasalahan yang ada di SDN Rawa Buaya 01.

b.) Angket

Penelitian ini menggunakan beberapa angket yaitu angket validasi instrumen, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket ahli validasi bahasa, angket respon siswa, dan angket respon guru. Keterlibatan berbafai beberapa para ahli (media, materi dan Bahasa), serta beberapa tanggapan dari guru dan siswa untuk mengukur asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c.) Instrumen Penelitian

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah kerangka kerja yang sering digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Setiap tahap dalam model ini mencakup penggunaan berbagai instrumen. Instrumen penelitian adalah suatu alat yangdigunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Berikut adalah beberapa instrumen penelitian yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar media ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD :

a) Instrumen Ahli Media

Angket ahli media berisi indikator terkait isi yang digunakan dalam media ajar asesmen berbasis ular tangga digital. Tujuan utama dari angket ini adalah untuk menilai kevalidan media ajar, memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan standar pedagogik, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta dapat diakses dan digunakan secara efektif oleh peserta didik. Aspek penilaian angket ahli media ditunjukkan pada Tabel 3.3 berikut

Tabel 3.3
Penilaian Angket Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/ Komentar
1	Tampilan Visual	Tata letak (layout) menarik dan terstruktur					
		Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran					
		Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD					
2	Navigasi & kemudahan Akses	Navigasi antarmuka desain yang intutif siswa mudah memahami aturan dan cara bermain					
		Ular Tangga Digital mudah diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dll)					
3	Kualitas Media	Resolusi gambar baik dan tidak pecah					
		Elemen multimedia berfungsi dengan baik					

No	Aspek Penilian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/ Komentar
4	Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warnan dan font)					
		Penempatan elemen (judul, teks, gambar) konsisten dan tidak mengganggu perhatian permainan					
5	Dukungan terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konse “Majas”					
		Ilustrasi dan contoh dalam media mendukung tujuan pembelajaran					
6	Kreativitas dan Inovasi	Inovatif dan menarik bagi siswa					
		Penggunaan drive sebagai media visual efektif dan efesien					

Berdasarkan Tabel 3.3 di atas, bahwa indikator penilaian dalam angket validasi ahli media berisi tentang kemudahan pengunaan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital, tulisan yang digunakan, tampilan media pembelajaran asesmen berbasis ular tangga digital, serta kemudahan dalam pengunaanya secara klasikal maupun individual. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi produk.

Tabel 3. 4
Skor Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik
2	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

Berdasarkan Tabel 3.4 validasi instrumen terhadap angket motivasi belajar siswa diuji dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Berikut adalah rumus yang digunakan.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

ΣR = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Presentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Tabel 3. 5
Kriteria Penilaian Validasi Ahli Media

No	Tingkat pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Valid	Sangat valid digunakan
2	61%-80%	Valid	Valid digunakan
3	41%-60%	Cukup Valid	Cukup valid digunakan
4	21%-40%	Kurang Valid	Kurang valid digunakan

Keterangan dari Tabel 3.5 adalah sebagai berikut:

1. Jika skor analisis mencapai > 81% maka media terhadap asesmen berbasis ular tangga digital sangat valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Jika skor analisis mencapai 61%-80% maka media terhadap asesmen berbasis ular tangga digital valid digunakan dalam pembelajaran.
3. Jika skor analisis mencapai 41%-60% maka media terhadap asesmen berbasis ular tangga digital cukup valid digunakan dalam pembelajaran.
4. Jika skor analisis mencapai 21%-40% maka media terhadap asesmen berbasis ular tangga digital kurang valid digunakan dalam pembelajaran.

b) Instrumen Ahli Materi

Angket ahli materi berisi indikator yang digunakan untuk menilai kesesuaian materi dalam media ajar asesmen berbasis ular tangga digital. Angket ini berfungsi sebagai alat evaluasi untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan media ajar yang mengintegrasikan aspek teknologi. Aspek penilaian yang digunakan dalam angket ini dapat membantu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan materi agar dapat disesuaikan dengan standar pembelajaran yang efektif.

Tabel 3. 6
Penilaian Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
A.	Kelayakan isi					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi sesuai dengan KI dan KD Bahasa Indonesia kelas IV SD				
2	Kecukupan materi	Materi mencakup semua konsep majas yang dibutuhkan				
3	Akurasi materi	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten				
4	Keterbaruan materi	Materi sesuai perkembangan terbaru				
B	KelayakanPenyajian					
5	Kejelasan penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				
6	Keterpaduan penyajian	Materi disajikan secara runtut dan logis				
7	Contoh relevan	Contoh majas sesuai konteks kehidupan siswa				
8	Kemenarikan penyajian	Materi disajikan secara menarik untuk siswa SD				
C.	Kebahasaan					
9	Ketepatan penggunaan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				
10	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD				

Berdasarkan Tabel 3.6 dapat diketahui bahwa indikator

penilaian angket validasi ahli materi berisi tentang isi materi,

keakuratan materi, dan kelayakan materi. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi produk

Tabel 3.7
Skor Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik
2	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

Berdasarkan Tabel 3.7 validasi instrumen terhadap angket motivasi belajar siswa diuji dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Berikut adalah rumus yang digunakan.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

ΣR = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Presentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Tabel 3. 8
Kriteria Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Tingkat pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Valid	Sangat valid digunakan
2	61%-80%	Valid	Valid digunakan
3	41%-60%	Cukup Valid	Cukup valid digunakan
4	21%-40%	Kurang Valid	Kurang valid digunakan

Keterangan dari Tabel 3.8 adalah sebagai berikut:

1. Jika skor analisis mencapai $> 81\%$ maka materi terhadap asesmen berbasis ular tangga digital sangat valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Jika skor analisis mencapai 61%-80% maka materi terhadap asesmen berbasis ular tangga digital valid digunakan dalam pembelajaran.
3. Jika skor analisis mencapai 41%-60% maka materi terhadap asesmen berbasis ular tangga digital cukup valid digunakan dalam pembelajaran.
4. Jika skor analisis mencapai 21%-40% maka materi terhadap asesmen berbasis ular tangga digital kurang valid digunakan dalam pembelajaran.

c) Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen ahli bahasa adalah alat ukur atau perangkat yang digunakan untuk mendapatkan pendapat atau penilaian dari seorang ahli Bahasa mengenai kelayakan atau keakuratan suatu produk, misalnya media pembelajaran atau karya tulis, dari segi penggunaan

bahasa. Instrumen ini biasanya berupa lembar validasi atau kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan aspek-aspek bahasa seperti tata bahasa, ejaan, kosakata, gaya bahasa, dan kejelasan pesan. Memastikan bahwa produk yang dikembangkan, misalnya asesmen, memiliki kualitas bahasa yang baik dan sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa yang berlaku. Angket ahli bahasa ini berfungsi sebagai alat evaluasi terhadap suatu aspek kebahasaan dalam penilian asesmen berbasis ular tangga digital. Indikator yang digunakan mencakup berbagai aspek ketatabahasaan guna memastikan bahwa bahasa yang dipakai dalam bahan ajar sesuai dengan standar yang ditetapkan. Adapun beberapa penilian aspek penilaian angket ahli bahasa ditunjukkan pada tabel 3.9 berikut.

Tabel 3.9
Penilian Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilian	Indikator Penilian	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				
		Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD				
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami				
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda				
	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami siswa				
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknis yang membingungkan				
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "majas" disampaikan dengan jelas dan sistematis				

No	Aspek Penilian	Indikator Penilian	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
		Contoh dan latihan kalimat efektif relevan dan mudah dimengerti				
5	Konsistensi Penggunaan Bahasa	Konsisten dalam penggunaan ejaan, tanda baca, dan istilah				
6	Ketetapanan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD				

Berdasarkan Tabel 3.9 diketahui indikator penilaian dalam angket validasi ahli bahasa berisi penilaian tentang kebahasaan. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi Bahasa pada media ajar asesmen berbasis ular tangga digital.

Tabel 3. 10
Skor Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik
2	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

Berdasarkan Tabel 3.10 validasi instrumen terhadap angket motivasi belajar siswa diuji dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Berikut adalah rumus yang digunakan.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Presentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Tabel 3. 11
Kriteria Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Tingkat pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Valid	Sangat valid digunakan
2	61%-80%	Valid	Valid digunakan
3	41%-60%	Cukup Valid	Cukup valid digunakan
4	21%-40%	Kurang Valid	Kurang valid digunakan

Keterangan dari Tabel 3.11 adalah sebagai berikut:

1. Jika skor analisis mencapai $> 81\%$ maka bahasa terhadap asesmen berbasis ular tangga digital sangat valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Jika skor analisis mencapai 61%-80% maka bahasa terhadap asesmen berbasis ular tangga digital valid digunakan dalam pembelajaran.
3. Jika skor analisis mencapai 41%-60% maka bahasa terhadap asesmen berbasis ular tangga digital cukup valid digunakan dalam pembelajaran.
4. Jika skor analisis mencapai 21%-40% maka bahasa terhadap asesmen berbasis ular tangga digital kurang valid digunakan dalam pembelajaran.

d) Instrumen Ahli Soal

Instrumen penilaian oleh ahli soal merupakan perangkat evaluatif yang digunakan untuk menelaah kualitas sebuah butir soal. Penilaian dilakukan terhadap berbagai aspek seperti kesesuaian dengan kompetensi yang ditetapkan, kejelasan redaksi, relevansi terhadap materi, dan tingkat kesulitan soal. Tujuan utama penggunaan instrumen ini adalah untuk menjamin bahwa setiap soal telah memenuhi kriteria evaluasi yang bermutu serta mampu mengukur kemampuan siswa secara tepat. Instrumen evaluasi tersebut ditampilkan dalam bentuk tabel. Untuk pengisian, penilai diminta memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai, dengan memilih skor penilaian berdasarkan kriteria yang tersedia.

Valid

Tidak Valid

Tabel 3. 12
Validasi Ahli Soal

No	Soal	Valid	Tidak Valid
1	1. Apa yang dimaksud dengan majas? a. Kalimat yang selalu menggunakan kata kerja akif b. Kalimat yang mengandung makna sebenarnya c. Gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah kalimat d. Kalimat yang hanya terdiri dari satu kata		
2	2. Majas yang memberikan sifat manusia kepada benda mati disebut a. Simile b. Hiperbola c. Metafora d. Personifikasi		

3	3. Kalimat “Dia berlari secepat kilat saat dikejar anjing” menggunakan majas a. Hiperbola b. Simile c. Metafora d. Personifikasi		
---	---	--	--

Berdasarkan tabel 3.12 dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian dalam proses validasi soal bertujuan untuk mengukur mutu butir soal, mencakup keselarasan dengan kompetensi yang ditetapkan, tingkat kejelasan redaksi, relevansi terhadap materi pembelajaran, serta tingkat kesulitan soal. Masukan dan kritik yang diberikan oleh validator kemudian dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap soal yang disusun.

e) Instrumen Siswa

Angket respon siswa berfungsi sebagai alat evaluasi untuk menilai efektivitas asesmen berbasis ular tangga digital yang telah dikembangkan. Angket ini dirancang untuk mengukur sejauh mana bahan ajar tersebut mudah digunakan. Adapun aspek penilaian angket siswa ditunjukkan pada Tabel 3.13 berikut:

Tabel 3. 13
Angket Respon Siswa

Aspek	Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Menarik	Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik
Bahasa	Bahasa mudah dipahami pada asesmen berbasis ular tangga digital				

Aspek	Pertanyaan	Penilian			
		Sangat Menarik	Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik
	Tulisan mudah dibaca pada asesmen berbasis ular tangga digital				
Tampilan Bahan Ajar	Suka dengan asesmen berbasis ular tangga digital				
	Suka dengan gambar-gambar yang ada di asesmen berbasis ular tangga digital				
	Warna yang digunakan menarik				
	Jenis huruf, ukuran dan warna sesuai dan mudah dibaca				
Implementasi	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital				
	Tertarik untuk belajar dengan adanya asesmen berbasis ular tangga digital				
	Tidak jemu ketika pembelajaran menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital				

Aspek	Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Menarik	Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik
	Semangat dan berantusias dalam belajar menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital				
Materi	Materi mudah diingat dan dipahami				

Berdasarkan Tabel 3.13 disimpulkan bahwa aspek penilaian

dalam angket respon siswa berupa bahasa, tampilan, dan materi. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi media.

f) Instrumen Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui dan menilai asesmen berbasis ular tangga digital yang dikembangkan mudah digunakan dalam pembelajaran. Adapun aspek penilaianya ditunjukkan pada tabel 3.14 berikut:

Tabel 3. 14
Angket Respon Guru

Aspek	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Implementasi	Asesmen berbasis ular tangga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran				
	Asesmen berbasis ular tangga digital praktis dan mudah digunakan				
	Media meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran				

Aspek	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Bahan Ajar	Tampilan secara umum bersifat menarik				
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
	Jenis huruf, ukuran dan warna yang digunakan sesuai				
Materi	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran				
	Media mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan				

Berdasarkan Tabel 3.14 disimpulkan bahwa daftar pertanyaan

yang ditujukan kepada guru untuk mengetahui tanggapan, penilaian, dan saran mereka terhadap suatu hal, seperti media pembelajaran, perangkat pembelajaran, atau metode pengajaran. aspek penilaian dalam angket respon guru berupa implementasi, tampilan, bahasa dan materi. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi media.

g) Instrumen Tes

Instrumen tes merupakan perangkat evaluasi yang berfungsi untuk menilai pencapaian siswa dalam aspek kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap terhadap suatu topik pembelajaran. Agar evaluasi bersifat representatif dan akurat, penyusunan instrumen harus memperhatikan prinsip validitas, reliabilitas, serta objektivitas. Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa dinilai melalui penggunaan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital. Jenis tes yang digunakan adalah tes objektif, berupa

pilihan ganda. Evaluasi dilakukan dengan dua tahap, yaitu *pretest* yang diberikan sebelum proses pembelajaran untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa, dan *posttest* setelah pembelajaran untuk mengukur perkembangan pemahaman yang dicapai.

E. Teknik Pengolahan Data

Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, merupakan suatu kerangka kerja yang umum diterapkan dalam proses pengembangan bahan ajar. Setiap tahap dalam model ini melibatkan penggunaan berbagai alat atau instrumen yang berbeda. Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk mengukur dan menganalisis fenomena yang terjadi, baik dalam konteks alam maupun sosial (Maydiantoro, 2020). Berikut ini adalah beberapa instrumen penelitian yang dapat diterapkan dalam pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

1. Wawancara

Deskripsi : Proses interaksi antara peneliti dengan informan (atau subjek penelitian) melalui tanya jawab untuk mengumpulkan informasi dan data.

Tujuan : wawancara ini adalah untuk memperoleh wawasan mendalam, pengalaman, dan pandangan informan terkait asesmen berbasis ular tangga digital yang digunakan.

2. Observasi

Deskripsi : Proses pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap objek yang dilakukan dengan mengamati langsung proses belajar mengajar.

Tujuan : Mengamati interaksi siswa dengan bahan ajar dan bagaimana mereka menerapkan materi yang dipelajari dalam kegiatan belajar.

3. Tes Motivasi Belajar Siswa (*Pretest dan Posstest*)

Deskripsi : Tes motivasi belajar siswa adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Tujuan : Menilai peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital.

4. Analisis Dokumentasi

Deskripsi : Analisis dokumen melibatkan pemeriksaan dokumen atau materi yang relevan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

Tujuan : Menganalisis media ajar yang dikembangkan untuk menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan standar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. Focus Group Discussion (FGD)

Deskripsi : FGD adalah diskusi kelompok yang melibatkan sekelompok siswa untuk mendapatkan pandangan dan pendapat mereka tentang asesmen berbasis ular tangga digital.

Tujuan : Menggali lebih dalam tentang pengalaman siswa dan mendapatkan masukan untuk perbaikan bahan ajar.

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian pengembangan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD sangat penting untuk memastikan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Berikut adalah beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memastikan keabsahan data:

1. Validitas

a.) Validitas Isi

Melibatkan pakar materi dan pendidikan untuk memastikan bahwa konten dalam asesmen berbasis ular tangga digital sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Instrumen seperti kuesioner dan tes harus mencakup seluruh aspek motivasi belajar siswa yang relevan.

b.) Validitas Observasi

Proses validasi merupakan langkah verifikasi yang bertujuan untuk menjamin bahwa instrumen observasi—baik berupa lembar observasi maupun checklist—memiliki tingkat ketepatan dan keabsahan yang memadai dalam mengukur variabel yang diteliti. Langkah ini dilakukan agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan realitas sesuai dengan tujuan penelitian, serta bebas dari bias maupun kesalahan pengukuran. Dengan kata lain, validasi membantu memastikan bahwa alat observasi mampu memberikan

hasil yang akurat, kredibel, dan relevan terhadap konteks studi harus yang dilakukan.

2. Reliabilitas

a.) Reliabilitas Test-Retest

Melakukan uji coba instrumen pada waktu yang berbeda untuk memastikan bahwa hasilnya tetap konsisten dari waktu ke waktu.

b.) Inter-Rater Reliability

Melibatkan beberapa penilai untuk mengevaluasi hasil observasi atau penilaian keterampilan berpikir kritis siswa. Hitung koefisien korelasi antarpenilai untuk memastikan konsistensi dalam penilaian.

3. Triangulasi

a.) Triangulasi Metode

Menggunakan berbagai metode pengumpulan data, seperti kuesioner, wawancara, observasi, dan jurnal reflektif siswa untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif dan akurat.

b.) Triangulasi Sumber

Mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk siswa, guru, dan ahli materi, untuk memastikan bahwa data yang diperoleh adalah valid dan reliabel.

c.) Triangulasi Peneliti

Melibatkan lebih dari satu peneliti dalam proses pengumpulan dan analisis data untuk mengurangi bias dan meningkatkan terhadap keakuratan hasil.

4. Audit Trail

Dokumentasikan seluruh proses penelitian secara rinci, termasuk keputusan yang diambil dan alasan di baliknya. Ini membantu peneliti lain untuk menilai keabsahan dan keandalan penelitian.

5. Uji Coba Instrumen

Melakukan uji coba instrumen pada sampel kecil sebelum digunakan pada penelitian utama untuk memastikan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan dengan baik dan memberikan hasil yang diharapkan.

Dengan menerapkan teknik-teknik tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD adalah valid dan reliabel, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

G. Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media ajar berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD, analisis data yang digunakan dapat melibatkan beberapa teknik, baik kuantitatif maupun kualitatif. Berikut ada beberapa metode analisis data yang umum digunakan:

1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif berfokus pada pengolahan data numerik yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan tes motivasi belajar siswa. Metode ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara variabel-variabel yang diteliti.

a. Analisis Validasi Instrumen

Penelitian ini menggunakan validasi instrumen untuk memperoleh penilaian terhadap angket motivasi belajar siswa. Angket ini ditunjukan kepada ahli validasi instrumen. Bentuk penilaian validasi instrumen menggunakan skala likert 1-4.

Berikut adalah rumus yang digunakan.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Presentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

2. Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid akan mempunyai validitas tinggi, begitupun sebaliknya

instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Adapun untuk mengetahui validitas dapat menggunakan rumus korelasi product moment yang dihitung menggunakan program SPSS dengan kriteria sebagai berikut.

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

r_{xy} : Validitas butir soal
 $N \sum XY$: Skor tes pada butir soal yang dicari validitasnya
 $\sum X$: Skor soal yang dicapai tes
 $\sum Y$: Jumlah peserta tes

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

b. Uji Realibilitas

Suatu instrumen dapat dikatakan reliable jika instrumen yang diujicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau tidak jauh berbeda. Agar dapat mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang akan direalisasikan menggunakan alat bantu komputer program SPSS 25 (*StatisticalPakage for the Social Sciences*) dengan nilai *cronbach Alpha* ($> 0,60$). Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas Instrumen
 $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah skor dari setiap item
 n = Total jumlah pertanyaan
 σ_t^2 = Total varians

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis data merupakan pengujian terhadap suatu pernyataan dengan menggunakan metode statistik sehingga hasil pengujian tersebut dapat dinyatakan signifikan secara statistik. Uji Hipotesis dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Uji Efektifitas

Normalized gain atau N-gain digunakan untuk mengetahui efektifitas perlakuan tertentu dalam penelitian one group pretest posttest. Uji N-gain dilakukan dengan menghitung selisih hasil pretest dan posttest menggunakan bantuan software SPSS 26. Setelah dihitung dapat disimpulkan apakah pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital dapat dikatakan efektif atau tidak. Kategori efektifitas N-gain disajikan pada Tabel 3.15.

Tabel 3. 15
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase	Kategori
< 40	Tidak efektif
40 – 45	Kurang efektif
56 – 75	Efektif
> 76	Sangat efektif

Keterangan dari Tabel 3.15 adalah sebagai berikut :

1. Apabila nilai mean pada pengkategorian efektivitas N-gain siswa mendapat skor < 40 maka dikategorikan penggunaan asesmen berbasis ular tangga digital tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar
2. Apabila nilai mean pada pengkategorian efektivitas N-gain siswa mendapat skor $40 - 45$ maka dikategorikan penggunaan asesmen berbasis ular tangga digital kurang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar siswa sekolah dasar
3. Apabila nilai mean pada pengkategorian efektivitas N-gain siswa mendapat skor $56 - 75$ maka dikategorikan penggunaan asesmen berbasis ular tangga digital efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar
4. Apabila nilai mean pada pengkategorian efektivitas N-gain siswa mendapat skor > 76 maka dikategorikan penggunaan asesmen berbasis ular tangga digital sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

2. Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif berisi deskriptif yang digunakan untuk mengolah hasil dari lembar angket siswa berupa informasi kritik dan saran serta masukan oleh penilaian prototipe, ahli media, materi, bahasa,

praktisi, respon siswa dan respon guru. Selain itu analisis data hasil dari observasi atau pengamatan dalam proses pembelajaran terkait penggunaan asesmen berbasis ular tangga digital terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Teknik analisis data ini digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, saran, dan hasil observasi guna perbaikan serta revisi asesmen berbasis ular tangga digital. Tujuannya agar media ajar yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria valid, praktis, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa siswa di sekolah dasar.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Latar Penelitian

1. Profil Sekolah

SDN Rawa Buaya 01 adalah sekolah dasar negeri yang terletak di Jl. Bojong Raya, Rawa Buaya, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat. Sekolah ini memiliki NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) 20101414 dan terakreditasi A. SDN Rawa Buaya 01 merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Cengkareng, Kota Jakarta Barat, D.K.I. Jakarta. SDN Rawa Buaya 01 didirikan pada tanggal 10 Oktober 1983 dengan Nomor SK Pendirian Dd.026704 tanggal SK Izin Operasional : 2021-01-05 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- a. Nama sekolah : SDN Rawa Buaya 01
- b. NPSN : 20101414
- c. Status : Negeri
- d. Bentuk Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri
- e. Status Pendidikan : Pemerintahan Daerah

2. Visi dan Misi

- a. Visi

Mewujudkan murid yang beriman dan bertaqwa, berakhlah mulia, mandiri , kolaboratif, inovatif, kreatif, serta berwawasan lingkungan .

b. Misi

- 1.) Menanamkan keimanan yang ketakwaan melalui pengalaman ajarana agama.
- 2.) Bersemangat dalam melakukan kegiatan sekolah
- 3.) Berperilaku ramah, sopan dan santun dalam berbicara dan bertingkah laku.
- 4.) Mewujudkan karakter peserta didik yang berdimensi pada profil pelajar Pancasila.
- 5.) Mengoptimalkan pengembangan minat dan bakat untuk meraih prestasi baik akademik maupun non akademis
- 6.) Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, gembira dan menyenangkan.
- 7.) Menanamkan kepedulian terhadap lingkungan yang bersih, indah dan nyaman.

B. Temuan Penelitian

Temuan dari penelitian pengembangan asesmen media ajar materi majas berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Rawa Buaya 01 yang mencakup analisis permasalahan dan kebutuhan, desain produk awal, desain pengembangan, implementasi dan evaluasi sesuai dengan tahapan pengembangan model *ADDIE* yang dijelasakan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan Media Ajar

Pada langkah ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi tentang kondisi pembelajaran siswa di kelas, penggunaan media ajar yang dibutuhkan. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru bahasa indonesia kelas IV terkait penggunaan media ajar dijelaskan berikut ini.

“Penggunaan asesmen media ajar di sekolah ini masih menggunakan media ajar yang seperti memakai permainan tradisional seperti kuis atau teka-teki belum menggunakan media ajar digital, siswa lebih tertarik dengan sesuatu yang interaktif dan menyenangkan. Apalagi saat materi cukup padat, butuh cara penyampaian yang membuat siswa semakin aktif.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa sekolah SDN Rawa Buaya 01 masih menggunakan media yang konvesional pada asesmen media ajar kuis dan teka-teki dalam asesmennya dalam media ajarnya.

“Asesmen yang dilakukan selama ini cenderung monoton, berupa soal tertulis dan tes lisan. Siswa terlihat cepat bosan, kurang termotivasi, dan hasilnya tidak selalu mencerminkan pemahaman sebenarnya. Dalam konsep ular tangga digital menarik karena menggabungkan unsur permainan dan edukasi. Menurutnya saya, ini

bisa mengurangi tekanan saat asesmen dan meningkatkan untuk keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas, diperlukan media asesmen media ajar yang lebih menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan keterlibatan serta memberikan gambaran pemahaman siswa secara lebih utuh. Dalam media ajar ular tangga digital ini dinilai memiliki potensi kuat sebagai alat asesmen yang alternatif yang menyenangkan, terutama siswa yang aktif dan kinestik dalam asesmen didalam kelas. asesmen dalam pembelajaran selama ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi siswa dan kurang mencerminkan pemahaman secara menyeluruh. Guru menyadari perlunya media asesmen yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter siswa yang aktif serta terbiasa menggunakan teknologi.

b. Analisis Kebutuhan Motivasi Belajar Siswa

“Berdasarkan hasil analisis pada motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, rasa percaya diri, dan tujuan pribadi, serta faktor eksternal seperti metode pengajaran, dukungan keluarga, dan suasana kelas. Guru menyadari bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah sering membuat siswa kehilangan semangat belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang

bervariasi, media interaktif yang menyenangkan, dan pendekatan yang memberikan ruang bagi siswa untuk merasa berhasil dan diapresiasi. Dengan memahami karakteristik dan gaya belajar siswa, guru berharap dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan, dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membangun motivasi belajar jangka panjang yang akan membuat siswa lebih bermotivasi.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sangat erat kaitannya dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru, suasana kelas, dan keterlibatan emosional siswa. Pembelajaran yang terlalu monoton atau tidak sesuai gaya belajar dapat menurunkan motivasi. Oleh karena itu, guru membutuhkan inovasi strategi pembelajaran dan media interaktif yang dapat merangsang rasa ingin tahu serta memperkuat semangat belajar siswa.

c. Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Daam analisis kebutuhan materi pembelajaran peneliti membuat materi dari buku pelajaran siswa, guru, dan internet. Namun demikian, penerapannya belum sepenuhnya mulus, terutama karena masih rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa sekolah dasar. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti masih dominannya cara mengajar yang bersifat satu arah, minimnya peran serta orang tua, serta tidak adanya motivasi belajar

siswa yang sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan menyeluruh dari guru, sekolah, dan orang tua dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan memberdayakan. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media ajar yang kreatif, strategi pembelajaran yang bervariasi, serta lingkungan yang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan memperoleh pengalaman bermakna.

d. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD memiliki peran penting dalam membentuk motivasi siswa. Faktor-faktor seperti kenyamanan fisik kelas, ketersediaan fasilitas, hubungan positif antara guru dan siswa, serta dukungan dari teman sebaya dan orang tua sangat memengaruhi semangat belajar. Suasana kelas yang terbuka, interaktif, dan apresiatif mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, siswa yang merasa aman dan diterima cenderung lebih percaya diri dan tertarik mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, sinergi antara sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung motivasi jangka panjang.

e. Analisis Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa mayoritas perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru bukanlah hasil rancangan mandiri, melainkan berasal dari materi yang disediakan oleh pihak

pengembang atau bersumber dari internet. Ketergantungan terhadap sumber eksternal ini menyebabkan ketidaksesuaian dalam strategi, pendekatan, dan pemilihan media pembelajaran dengan kondisi nyata di dalam kelas maupun karakteristik siswa. Alhasil, proses pembelajaran yang seharusnya dirancang secara adaptif, bersifat diferensial, serta mengutamakan kebutuhan peserta didik belum dapat terlaksana secara optimal.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua dalam Model ADDIE yaitu *design* atau perencangan. Pada tahap ini disusun draft bahan ajar materi majas berbasis ular tangga digital. Pada desain awal pengembangan media ajar berbasis ular tangga digital, langkah- langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bahan materi dilakukan dengan menganalisis CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) untuk menyusun materi yang sesuai dengan pembelajaran bahasa indonesia. Hasil analisis ini menjadi landasan dalam pemilihan materi referensi yang mendukung tujuan pembelajaran. Selain itu, layout media ajar dirancang menggunakan *power point* dengan desain yang disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat dalam penerapan perkembangan siswa. Gambar dalam media pembelajaran juga berasal dari *power point* dan

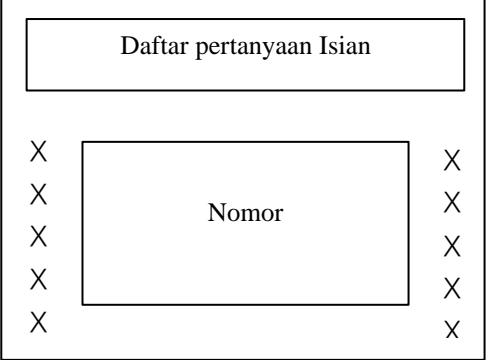
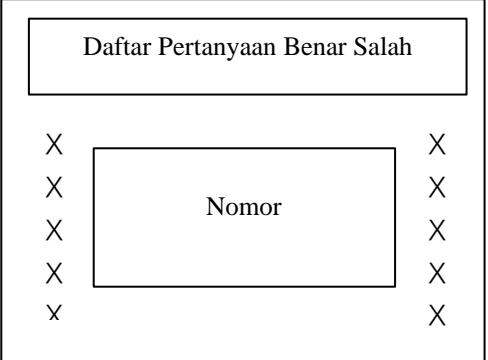
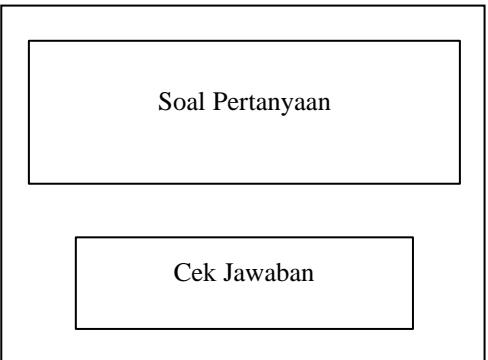
ditampilkan dengan google drive yang mendukung tampilan menarik dan mudah dipahami oleh siswa

b. Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran, dengan menyusun tampilan secara berurutan dan memuat keseluruhan naskah cerita dari produk. *Storyboard* adalah alat visual yang digunakan untuk merencanakan alur cerita dalam bentuk rangkaian gambar atau sketsa yang disusun secara berurutan. Biasanya digunakan dalam produksi film, animasi, video, atau bahkan presentasi untuk menggambarkan bagaimana gambar-gambar yang akan berlangsung. tujuan utama untuk memvisualisasikan alur cerita secara sistematis sebelum proses produksi dimulai. Ini membantu semua pihak yang terlibat, seperti sutradara, kameramen, animator, dan editor memiliki pemahaman yang sama tentang bagaimana cerita akan berjalan. Dalam konteks pendidikan, storyboard digunakan untuk merancang dan memetakan alur penyampaian materi agar lebih terstruktur, sistematis, dan menarik bagi peserta didik. Dalam konteks ular tangga, beikut adalah tabel 4.1 yang memuat *Storyboard* untuk mempermudah proses pembuatan media dengan mengatur struktur utama, seperti kotak-kotak tabelnya, pertanyaan dan soalnya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang sistematis dan terarah.

Tabel 4.1
Storyboard Media Ajar

Scene	Visual	Keterangan
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> JUDUL MEDIA </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> NAMA PENYUSUN </div>	<p>Halaman Awal :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.) Menampilkan nama judul 2.) Nama penyusun
2	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> Persiapan sebelum bermain Cara bermain </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menampilkan persiapan kelompok sebelum bermain 2) Menampilkan cara bermain ular tangga
3	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Dadu</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Papan Ular Tangga</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Pertanyaan Isian</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Bidak</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Pertanyaan benar/salah</div> </div> </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1.) Memiliki tampilan papan ular tangga kotak-kotak bermotor. 2.) Memiliki dadu untuk mengocok jalan 3.) Memiliki 3 bidak 4.) Memiliki pertanyaan isian singkat 5.) Memiliki pertanyaan benar salah

Scene	Visual	Keterangan
4	 <p>Daftar pertanyaan Isian</p> <p>Nomor</p> <p>X X X X X X X X X X</p>	<p>Memiliki daftar pertanyaan isian singkat setelah sudah bermain bidaknya</p>
5	 <p>Daftar Pertanyaan Benar Salah</p> <p>Nomor</p> <p>X X X X X X X X X X</p>	<p>Memiliki daftar pertanyaan benar salah setelah sudah bermain bidaknya</p>
6	 <p>Soal Pertanyaan</p> <p>Cek Jawaban</p>	<p>Memiliki pertanyaan yang anak untuk menjawab pertanyaan isian singkat</p>

Scene	Visual	Keterangan
7		Menampilkan jawaban pada soal pertanyaan singkat
8		Memiliki pertanyaan yang akan untuk menjawab benar salah
9		Menampilkan jawaban pada soal pertanyaan benar salah

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, ular tangga digital digunakan sebagai media untuk mengubah media ajar yang interaktif. Bahan dan aset yang digunakan dalam penyusunan media ajar diperoleh dari *power point* setelah itu di google drive. Tahap ini merupakan proses realisasi desain produk yang telah dirancang sebelumnya agar menjadi produk jadi. Validasi media ajar berbasis ular tangga digital dilakukan melalui pendekatan *expert judgment*, yaitu penilaian oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang materi, media, bahasa, dan evaluasi. Menurut Sugiyono (2015), *expert judgment* merupakan bagian dari validitas isi (*content validity*), yang diperoleh melalui evaluasi para ahli terhadap sejauh mana instrumen atau materi mencerminkan konsep yang hendak diukur. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media ajar dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi aspek relevansi, kejelasan, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, media ajar ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

a. Ahli Media

Ahli media berperan dalam memastikan tampilan visual dan interaktivitas bahan ajar sesuai dengan prinsip desain dan teknologi pendidikan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan, keterbacaan tulisan, tampilan, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran asesmen berbasis ular tangga digital. Dengan validasi ini, media ajar yang dikembangkan

dapat diterapkan di lapangan tanpa hambatan, sehingga mendukung kelancaran proses pembelajaran. Ahli media yang memvalidasikan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital adalah Dr. Arum Fatayan, M.Pd. (Dosen Pendidikan Dasar Uhamka).

Hasil validasi media ajar asesmen berbasis ular tangga digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV disajikan pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Media
1	Tampilan Visual	Tata letak (layout) menarik dan terstruktur	3
		Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran	4
		Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD	2
2	Navigasi & Kemudahan Akses	Navigasi antar muka desain yang intuitif siswa mudah memahami aturan dan cara bermain	3
		Ular tangga digital mudah diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dll)	3
3	Kualitas Media	Resolusi gambar baik dan tidak pecah	3
		Elemen multimedia berfungsi dengan baik	3
4	Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warna, layout, dan font)	3
		Penempatan elemen (judul, teks, gambar) konsisten dan tidak mengganggu permainan	3

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Media	
5	Dukungan terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konsep "majas"	3	
		Ilustrasi dan contoh dalam media mendukung tujuan pembelajaran	3	
6	Kreativitas dan Inovasi	Inovatif dan menarik bagi siswa	3	
		Penggunaan canva sebagai media visual efektif dan efisien	3	
Jumlah skor yang diperoleh			39	
Nilai skor			52	
Nilai skor akhir			75,00	

$$\text{Keterangan : } \frac{39}{52} \times 100 = 75,00\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil analisis validasi media diatas menunjukkan presentase 75,00% dan termasuk kriteria sangat menarik. namun perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

b. Ahli Bahasa

Ahli Bahasa Memeriksa kesalahan bahasa, tata kalimat, dan keterbacaan bahan ajar agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam media ajar asesmen berbasis ular tangga digital divalidasi ahli bahasa membantu memastikan bahwa teks dalam materi pembelajaran bersih dari kesalahan, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Hal ini mendukung proses belajar

yang lebih lancar dan efektif bagi siswa. Ahli bahasa yang memvalidasi media ajar asesmen berbasis ular tangga digital adalah Dr. Imam Syafi'i, M.Pd. (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uhamka).

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Ahli Bahasa
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	4
		Bahasa indonesia yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD	4
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami	3
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	3
3	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan mudah dipahami siswa	4
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknis yang membingungkan	4
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "majas" disampaikan dengan jelas dan sistematis	4
		Contoh dan latihan "majas" relevan dan mudah dimengerti	4
5	Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam penggunaan EYD	3
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca	3
		Ketepatan dalam penggunaan istilah	4
6	Ketepatan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4
Jumlah skor yang diperoleh			44
Nilai skor			48

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Ahli Bahasa
	Nilai skor akhir		91,67

$$\text{Keterangan : } \frac{44}{48} \times 100 = 91,67\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil analisis validasi diatas menunjukkan presentase 91,67% dan termasuk kriteria sangat valid digunakan. namun perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

c. Ahli materi

Ahli materi mengevaluasi kesesuaian isi media ajar dengan kurikulum serta memastikan materi benar dan relevan bagi peserta didik. Dalam media ajar asemen berbasis ular tangga digital, ahli materi berkontribusi dalam menyusun teks yang jelas, terstruktur, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran. Dengan validasi dari ahli materi, media ajar menjadi lebih berkualitas dan efektif dalam mendukung proses belajar. Ahli materi yang memvalidasi media ajar asesmen berbasis ular tangga digital adalah Dr. H. Sukardi, M.Pd. (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uhamka).

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Materi
A	Kelayakan Isi		

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Materi
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi sesuai dengan KI dan KD Bahasa Indonesia kelas IV SD	4
2	Kecukupan materi	Materi mencakup semua konsep fakta dan opini yang dibutuhkan	4
3	Akurasi materi	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten	4
4	Keterbaruan materi	Materi sesuai perkembangan terbaru	4
B	Kelayakan Penyajian		
5	Kejelasan penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	4
6	Keterpaduan penyajian	Materi disajikan secara runtut dan logis	4
7	Contoh relevan	Contoh majas sesuai konteks kehidupan siswa	4
8	Kemenarikan penyajian	Materi disajikan secara menarik untuk siswa SD	4
C	Kebahasaan		
9	Ketepatan penggunaan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
10	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD	4
Jumlah skor yang diperoleh			39
Nilai skor			40
Nilai skor akhir			97,50

Keterangan : $\frac{39}{40} \times 100 = 97,50\%$

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil analisis validasi materi diatas menunjukkan presentase 97,50% dan termasuk kriteria sangat valid digunakan. namun perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba media ajar kepada pengguna. Sasaran uji coba ini adalah siswa SDN Rawa Buaya 01 kelas IV yang berjumlah 41 siswa dimana 10 orang skala kecil dan 31 orang skala besar. Alur yang dilakukan dalam tahapan uji coba media ajar yaitu memberikan pengarahan terkait materi yang akan dipelajari yaitu materi majas terbagi menjadi dua:

a. Uji Coba Pretest dan Posttest

1.) Uji coba *pretest* dan *posttest* skala kecil

Uji coba *pretest-posttest* skala kecil merupakan metode penelitian untuk menilai efektivitas awal suatu perlakuan, metode, atau produk sebelum diterapkan secara luas. Prosedur ini melibatkan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal subjek, pemberian perlakuan, dan diakhiri dengan posttest guna mengevaluasi perubahan yang terjadi. Pada uji coba ini, sebanyak 10 siswa dilibatkan, dan hasil *pretest* serta *posttest* dibandingkan untuk menilai dampak perlakuan tersebut.

Tabel 4.5
Hasil Angket Pretest dan Posttest Skala Kecil

No	Nama	Kelas	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
			Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	AF	4C	75	46	29	54	0,54	53,70
2	DPA	4C	88	33	55	67	0,82	82,09
3	FIH	4C	83	55	28	45	0,62	62,22
4	MDA	4C	75	50	25	50	0,50	50,00
5	MAD	4C	78	33	45	67	0,67	67,16
6	NAA	4C	93	63	30	37	0,81	81,08
7	RK	4C	85	50	35	50	0,70	70,00
8	RKN	4C	87	67	20	33	0,61	60,61
9	SAJ	4C	73	37	36	63	0,57	57,14
10	YE	4C	75	43	32	57	0,56	56,14
MEAN			81,2	47,7	33,5	52,3	0,64	64,02

Hasil dari angket respon siswa tersebut diperoleh persentase

keseluruhan yaitu 64% kategori efektif dengan menggunakan uji N- Gain. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa skala kecil dari *pretest* ke *posttest*. Data perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital terdapat peningkatan yang signifikan. Uji coba skala kecil dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

2.) Uji coba *pretest* dan *posttest* skala besar

Uji coba *pretest* dan *posttest* skala besar adalah metode evaluatif dalam penelitian yang digunakan untuk mengetahui dampak atau efektivitas suatu perlakuan atau intervensi (seperti

metode pembelajaran baru, media, atau perangkat ajar) dengan melibatkan kelompok subjek yang lebih luas. Dalam hal ini, kamu menyebutkan melibatkan 31 siswa, yang sudah termasuk dalam kategori skala besar untuk konteks penelitian pendidikan.

Tabel 4.6
Hasil Angket Pretest dan Posttest Skala Besar

No	Nama	Kelas	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
			Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	AND	4D	83	50	33	50	0,66	66,00
2	AJB	4D	75	47	28	53	0,53	52,83
3	AG	4D	95	70	25	30	0,83	83,33
5	AH	4D	88	43	45	57	0,79	78,95
5	ANA	4D	78	55	23	45	0,51	51,11
6	AA	4D	75	43	32	57	0,56	56,14
7	BRZ	4D	90	70	20	30	0,67	66,67
8	DAZ	4D	63	28	35	72	0,49	48,61
9	EDH	4D	95	63	32	37	0,86	86,49
10	FSA	4D	80	68	12	32	0,38	37,50
11	GSF	4D	90	68	22	32	0,69	68,75
12	KS	4D	83	40	43	60	0,72	71,67
13	KAE	4D	75	33	42	67	0,63	62,69
14	KZ	4D	75	53	22	47	0,47	46,81
15	MD	4D	90	50	40	50	0,80	80,00
16	MFA	4D	88	40	48	60	0,80	80,00
17	MHA	4D	83	53	30	47	0,64	63,83
18	MIZ	4D	73	30	43	70	0,61	61,43
19	MRS	4D	83	46	37	54	0,69	68,52
20	MZA	4D	75	30	45	70	0,64	64,29
21	MZA	4D	88	55	33	45	0,73	73,33
22	MZG	4D	70	50	20	50	0,40	40,00
23	NTA	4D	85	53	32	47	0,68	68,09

No	Nama	Kelas	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
			Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
24	NP	4D	75	63	12	37	0,32	32,43
25	RFA	4D	85	50	35	50	0,70	70,00
26	RM	4D	83	68	15	32	0,47	46,88
27	RS	4D	75	68	7	32	0,22	21,88
28	SAK	4D	78	43	35	57	0,61	61,40
30	SR	4D	78	40	38	60	0,63	63,33
31	ZAK	4D	88	48	40	52	0,77	76,92
MEAN			81,40	50,60	30,80	49,40	0,62	61,66

Hasil dari angket respon siswa tersebut diperoleh persentase

keseluruhan yaitu 61% kategori efektif dengan menggunakan uji N- Gain. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa skala besar dari *pretest* ke *posttest*. Data perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital terdapat peningkatan yang signifikan. Uji coba skala kecil dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Coba Hasil Respon Siswa

Siswa memberikan respon terkait media ajar materi majas asesmen berbasis ular tangga digital yang telah digunakan. Tujuannya adalah untuk mengamati bagaimana siswa merespons media ajar, serta mengetahui keterlibatan, pemahaman, dan kepuasan mereka terhadap media ajar yang digunakan. Untuk memastikan bahwa instrumen seperti angket respon siswa benar-benar dapat dipercaya, dilakukan uji validitas dan reliabilitas, yang hasilnya juga dapat dihubungkan

dengan skor atau data respon dari siswa. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji normalitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 2.6. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $sig > 0,05$ maka normal.

a.) Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Kecil

1. Uji Validitas

Uji validitas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang dimaksud dalam penelitian. Uji ini dilakukan pada skala kecil dengan melibatkan respon siswa 10 responden. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS versi 2.6. Kriteria penilaian validitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*sig.*). Suatu item dikatakan valid apabila nilai $sig. < 0,05$, yang berarti terdapat korelasi signifikan antara item tersebut dengan total skor. Selain itu, uji normalitas juga dilakukan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebagai salah satu syarat analisis statistik parametris. Uji normalitas menggunakan prosedur yang sama, dengan kriteria jika nilai $sig. > 0,05$ maka data dianggap terdistribusi

normal. Berikut tabel hasil uji validitas dan realibitas hasil respon siswa.

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Kecil

Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Kriteria	Keterangan
P1	932	0,05	$932 > 0,05$	Valid
P2	525	0,05	$525 > 0,05$	Valid
P3	416	0,05	$416 > 0,05$	Valid
P4	681	0,05	$681 > 0,05$	Valid
P5	182	0,05	$182 > 0,05$	Valid
P6	392	0,05	$392 > 0,05$	Valid
P7	215	0,05	$215 > 0,05$	Valid
P8	681	0,05	$681 > 0,05$	Valid
P9	257	0,05	$257 > 0,05$	Valid
P10	794	0,05	$794 > 0,05$	Valid
P11	257	0,05	$257 > 0,05$	Valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa seluruh item dalam angket respon siswa memiliki nilai korelasi (r hitung) yang lebih besar daripada nilai r tabel pada taraf signifikansi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item dinyatakan valid, sehingga angket tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian karena telah terbukti mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan akurat.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 2.6 menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil

analisis, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,697 pada 11 item pertanyaan yang disajikan dalam tabel 4.8.

Tabel 4.8
Hasil Uji Reliabilitas Respon Siswa Skala Kecil

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.697	11
Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus <i>Cronbach's Alpha</i> , diperoleh nilai sebesar 0,697. Nilai ini lebih besar dari ambang batas 0,60, yang secara umum digunakan sebagai standar minimum untuk menyatakan bahwa suatu instrumen reliabel.	

b.) Hasil Uji Validitas Repon Siswa Skala Besar

1) Uji Validitas

Uji validitas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang dimaksud dalam penelitian. Uji ini dilakukan pada skala kecil dengan melibatkan respon siswa 31 responden. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS versi 2.6. Kriteria penilaian validitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*sig.*). Suatu item dikatakan valid apabila nilai *sig. < 0,05*, yang berarti terdapat korelasi signifikan antara item tersebut dengan total skor. Selain itu, uji normalitas

jugadilakukanuntukmemastikanbahwadataberdistribusinormalsebagai salah satu syarat analisis statistik parametris. Uji normalitas menggunakan prosedur yang sama, dengan kriteria jika nilai $sig. > 0,05$ maka data dianggap terdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji validitas dan realitas hasil respon siswa.

Tabel 4.9
Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Besar

Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Kriteria	Keterangan
P1	728	0,05	$728 > 0,05$	Valid
P2	454	0,05	$454 > 0,05$	Valid
P3	720	0,05	$720 > 0,05$	Valid
P4	788	0,05	$788 > 0,05$	Valid
P5	568	0,05	$568 > 0,05$	Valid
P6	580	0,05	$580 > 0,05$	Valid
P7	678	0,05	$678 > 0,05$	Valid
P8	583	0,05	$583 > 0,05$	Valid
P9	630	0,05	$630 > 0,05$	Valid
P10	536	0,05	$536 > 0,05$	Valid
P11	406	0,05	$406 > 0,05$	Valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa seluruh item dalam angket respon siswa memiliki nilai korelasi (r hitung) yang lebih besar daripada nilai r tabel pada taraf signifikansi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item dinyatakan valid, sehingga angket tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian karena telah terbukti mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan akurat.

2) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 2.6 menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,827 pada 11 item pertanyaan yang disajikan dalam pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10
Hasil Uji Reliabilitas Respon Soswa Skala Besar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.827	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,827. Nilai ini lebih besar dari ambang batas 0,60, yang secara umum digunakan sebagai standar minimum untuk menyatakan bahwa suatu instrumen reliabel.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam materi soal media bahasa mencakup evaluasi yang bertujuan untuk memastikan efektivitas media ajar asesmen berbasis ular tangga digital dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan selama proses pengembangan untuk

perbaikan, sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah media ajar selesai untuk menilai efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 4.11
Hasil Evaluasi

No	Pemberi Saran	Saran	Perbaikan
1	Ahli Media	<p>Media Pembelajaran Digital "UlarTangga"</p> <p>1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / laptop - Aplikasi google slide - Aplikasi zoom / webex / gmeet (jika digunakan saat pjj) - Lcd (jika digunakan saat pembelajaran normal di sekolah) - Koneksi internet - Aplikasi slide digital <p>2. Persiapan sebelum bermain.</p> <p>Bagi peserta didik menjalani kelompok-kelompok bermain (minimal ada 2 kelompok dan maksimal 4 kelompok).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentukan ketua kelompok untuk setiap kelompok. - Tentukan urutan melempar dadu untuk setiap kelompok. <p>3. Cara bermain.</p> <p>Setiap satu putaran, masing-masing kelompok melempar dadu, kemudian bidak tumpang kelompok dipindahkan sejauh hasil lemparan dadu.</p> <p>Seluruh bidak menempati kotak (seusai lemparan dadu), setiap kelompok harus menjawab pertanyaan, jika salah maka ia kembali ke tempat semula. Jika benar ia berhak menempati kotak itu.</p> <p>Jika bidak berada di kotak berambang tengah, maka ia harus naik. Jika bidak berada di kotak berambang atas maka ia harus turun.</p> <p>Kelompok pertama yang berhasil menempati kotak nomor 100, mereka menjadi pemenangnya.</p> <p></p> <p>Secara keseluruhan sudah baik dan dapat di gunakan, akan tetapi ada revisi di huruf soal.</p> <p></p> <p>Media ajar Sudah diperbaiki dalam penulisan</p>	<p>Media Pembelajaran Digital "UlarTangga"</p> <p>1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / laptop - Aplikasi google slide - Aplikasi zoom / webex / gmeet (jika digunakan saat pjj) - Lcd (jika digunakan saat pembelajaran normal di sekolah) - Koneksi internet - Aplikasi slide digital <p>2. Persiapan sebelum bermain.</p> <p>Buatlah kelompok terdiri dari 2-3 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentukan ketua kelompok untuk setiap kelompok. - Tentukan urutan melempar dadu untuk setiap kelompok. <p>3. Cara bermain.</p> <p>Setiap satu putaran, masing-masing kelompok melempar dadu, kemudian bidak tumpang kelompok dipindahkan sejauh hasil lemparan dadu.</p> <p>Seluruh bidak menempati kotak (seusai lemparan dadu), setiap kelompok harus menjawab pertanyaan, jika salah maka ia kembali ke tempat semula. Jika benar ia berhak menempati kotak itu.</p> <p>Jika bidak berada di kotak berambang tengah, maka ia harus naik. Jika bidak berada di kotak berambang atas maka ia harus turun.</p> <p>Kelompok pertama yang berhasil menempati kotak nomor 100, mereka menjadi pemenangnya.</p>
2	Ahli Bahasa	<p>Media Pembelajaran Digital "UlarTangga"</p> <p>1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / laptop - Aplikasi google slide - Aplikasi zoom / webex / gmeet (jika digunakan saat pjj) - Lcd (jika digunakan saat pembelajaran normal di sekolah) <p>2. Persiapan sebelum bermain.</p> <p>Bagi peserta didik menjalani kelompok-kelompok bermain (minimal ada 2 kelompok dan maksimal 4 kelompok).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentukan ketua kelompok untuk setiap kelompok. - Tentukan urutan melempar dadu untuk setiap kelompok. <p>3. Cara bermain.</p> <p>Setiap satu putaran, masing-masing kelompok melempar dadu, kemudian bidak tumpang kelompok dipindahkan sejauh hasil lemparan dadu.</p> <p>Seluruh bidak menempati kotak (seusai lemparan dadu), setiap kelompok harus menjawab pertanyaan, jika salah maka ia kembali ke tempat semula. Jika benar ia berhak menempati kotak itu.</p> <p>Jika bidak berada di kotak berambang tengah, maka ia harus naik. Jika bidak berada di kotak berambang atas maka ia harus turun.</p> <p>Kelompok pertama yang berhasil menempati kotak nomor 100, mereka menjadi pemenangnya.</p>	<p>Media Pembelajaran Digital "UlarTangga"</p> <p>1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Komputer / laptop - Aplikasi google slide - Aplikasi zoom / webex / gmeet (jika digunakan saat pjj) - Lcd (jika digunakan saat pembelajaran normal di sekolah) - Koneksi internet - Aplikasi slide digital <p>2. Persiapan sebelum bermain.</p> <p>Buatlah kelompok terdiri dari 2-3 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentukan ketua kelompok untuk setiap kelompok. - Tentukan urutan melempar dadu untuk setiap kelompok. <p>3. Cara bermain.</p> <p>Setiap satu putaran, masing-masing kelompok melempar dadu, kemudian bidak tumpang kelompok dipindahkan sejauh hasil lemparan dadu.</p> <p>Seluruh bidak menempati kotak (seusai lemparan dadu), setiap kelompok harus menjawab pertanyaan, jika salah maka ia kembali ke tempat semula. Jika benar ia berhak menempati kotak itu.</p> <p>Jika bidak berada di kotak berambang tengah, maka ia harus naik. Jika bidak berada di kotak berambang atas maka ia harus turun.</p> <p>Kelompok pertama yang berhasil menempati kotak nomor 100, mereka menjadi pemenangnya.</p>

No	Pemberi Saran	Saran	Perbaikan
		Bahasa, kalimat, dan EYD perlu diperbaiki	Perbaikan pada bahasa, kalimat, dan EYD sudah dilengkapi dan diperbaiki sesuai perkembangan anak SD. Perbaikan ini memastikan materi lebih komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3	Ahli Materi	Tidak terdapat perbaikan yang diperlukan, karena materi yang telah disusun sudah sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas IV. Materi tersebut juga telah mendukung pengembangan motivasi belajar siswa, khususnya dalam memahami materi majas.	Sudah cukup baik materi yang tertera pada media ajar asesmen berbasis ular tangga digital.
4	Ahli Soal	Soal yang disusun telah sesuai dengan pengembangan motivasi belajar siswa, khususnya dalam materi majas. Materi ini relevan untuk membekali peserta didik dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi di era digital.	Soal tersebut sudah sesuai untuk keterampilan literasi digital siswa dikelas IV SD.

Berdasarkan hasil tabel dia atas, dapat disimpulkan bahwa masukan dari para ahli baik di bidang media, materi, bahasa, maupun soal berperan penting dalam menyempurnakan kualitas media ajar. Ahli media merevisikan dalam penulisan di soal pada ular tangga. Sementara itu, ahli materi menilai bahwa konten dan soal yang disusun telah sesuai

dengan tujuan pembelajaran dan mampu melatih siswa dalam materi majas. Dari sisi kebahasaan, disarankan adanya penyempurnaan terkait tata bahasa, struktur kalimat, dan penerapan ejaan yang sesuai agar materi lebih mudah dipahami dan komunikatif. Adapun ahli soal juga menegaskan bahwa isi serta instrumen evaluasi telah relevan dan efektif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, media ajar yang dikembangkan dinilai mendukung motivasi belajar siswa dan sangat cocok untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Kontribusi para ahli menjadi pijakan penting dalam meningkatkan mutu isi, tampilan, dan instrumen evaluasi, sehingga media ajar ini layak digunakan dalam proses belajar yang interaktif dan bermakna.

C. Pembahasan Temuan

1. Deskripsi Temuan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD secara signifikan. Peningkatan ini tercermin dari skor *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*, serta tanggapan sangat positif dari para pakar dan siswa. Proses validasi oleh ahli materi, media, bahasa, dan evaluasi menyatakan bahwa media ajar ini sangat layak digunakan, dengan rata-rata penilaian berada pada kategori “sangat valid”. Saran-saran dari para ahli juga digunakan untuk

menyempurnakan konten, visualisasi, gaya bahasa, dan mutu soal. Saat diimplementasikan di kelas, siswa menunjukkan keaktifan, antusiasme, dan minat tinggi dalam menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar siswa merasa bahwa media ajar ini menarik, mudah diakses, dan membantu dalam memahami pelajaran. Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa asesmen berbasis ular tangga digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan siswa, serta mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menyenangkan.

2. Analisis Temuan

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar, terutama dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Efektivitas media ajar ini tercermin dari naiknya skor *posttest* dibandingkan skor *pretest*, validitas tinggi menurut pendapat para ahli, serta tanggapan siswa yang menyatakan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan membantu memahami materi.

Pertama, hasil validasi dari para pakar menunjukkan nilai rata-rata yang tergolong sangat valid. Aspek yang divalidasi meliputi isi materi, tampilan visual, bahasa, dan kualitas soal evaluasi. Hal ini menandakan bahwa ular tangga digital yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

Kedua, berdasarkan hasil uji coba di kelas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Fakta ini membuktikan bahwa ular tangga digital mampu merangsang motivasi belajar siswa dan keterampilan berpikir tingkat rendah hingga menengah (C1–C4) dalam Taksonomi Bloom. Dengan demikian, media ini bukan hanya menyajikan pembelajaran yang menarik, tetapi juga mendorong pengembangan kompetensi digital siswa.

Ketiga, respon siswa menunjukkan antusiasme dan minat tinggi terhadap media ajar ini. Sebagian besar peserta didik menilai tampilan visual menarik, isi materi mudah dipahami, dan navigasi halaman memudahkan proses belajar. Hal ini menegaskan bahwa media ular tangga digital menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memicu partisipasi aktif siswa.

Keempat, temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya yang juga menunjukkan bahwa media ajar asesmen berbasis ular tangga digital efektif dalam memperkuat motivasi belajar pada jenjang sekolah dasar. Dengan cakupan yang lebih luas dan konteks pembelajaran yang beragam, penelitian ini turut memperkuat data empiris mengenai efektivitas media tersebut sebagai inovasi digital yang layak dikembangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan pengembangan media ajar asesmen berbasis ular tangga digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Media

ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung terwujudnya profil pelajar abad ke-21.

3. Implikasi Temuan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan ular tangga digital sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan ini membawa sejumlah implikasi penting, di antaranya:

- 1.) Pemanfaatan Media Digital Interaktif, guru dan pengembang bahan ajar disarankan untuk menjadikan platform interaktif seperti ular tangga digital sebagai alternatif media dalam pembelajaran karena kemampuannya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2.) Peningkatan Kompetensi TIK Guru, agar guru dapat merancang media ajar yang menarik secara visual sekaligus komunikatif, diperlukan pelatihan dan bimbingan dalam penggunaan teknologi pembelajaran digital. Penguasaan ini menjadi kunci dalam mendukung pembelajaran yang relevan dengan zaman.
- 3.) Integrasi motivasi belajar siswa dalam Kurikulum, hasil studi ini juga memperkuat pentingnya motivasi belajar dalam kurikulum pendidikan dasar. Penguatan sejak dini akan membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam untuk menghadapi tantangan era digital.

4.) Penguatan Pembelajaran Berbasis Abad ke-21, media ular tangga digital mendukung pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, dan berbasis teknologi, sehingga sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan kecakapan digital.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai landasan untuk pengembangan studi selanjutnya. Pertama, penerapan media pembelajaran masih terbatas pada satu kelompok kecil, yakni siswa kelas IV di satu sekolah dasar, sehingga hasil yang diperoleh belum mencerminkan keberlakuan secara umum untuk populasi yang lebih luas. Kedua, pengukuran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa hanya dilakukan melalui metode pretest, posttest, dan penyebaran angket, tanpa disertai pemantauan jangka panjang untuk menilai dampak penggunaan media secara berkelanjutan. Ketiga, implementasi asesmen berbasis ular tangga digital memerlukan perangkat teknologi seperti laptop atau tablet, yang dapat menjadi kendala di lingkungan belajar dengan keterbatasan infrastruktur digital dan akses perangkat. Oleh karena itu, keterbatasan-keterbatasan ini layak dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya yang diharapkan mengusung cakupan yang lebih luas.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Desain asesmen yang efektif pengembangan asesmen berbasis ular tangga digital dirancang secara interaktif dan menyenangkan untuk materi majas di kelas IV SD. Dengan memadukan elemen permainan seperti papan bernomor, pion, simbol ular dan tangga, serta soal-soal majas yang sesuai dengan kompetensi dasar, asesmen ini berhasil menciptakan suasana belajar yang memotivasi dan tidak menegangkan. Tampilan visual yang menarik, soal yang kontekstual, serta sistem umpan balik langsung menjadi komponen utama dalam meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Proses pengembangan media asesmen pengembangan media dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan soal majas khususnya majas hiperbola, desain prototipe media menggunakan platform digital, hingga validasi oleh ahli materi, media, dan guru. Media diadaptasi sesuai karakteristik siswa SD dan dikembangkan agar mampu memberikan tantangan yang sesuai, mendukung pembelajaran aktif, serta dapat digunakan dalam asesmen formatif.
3. Implementasi media di kelas IV SD dilakukan dalam bentuk kelompok permainan yang menekankan kolaborasi dan partisipasi aktif siswa.

Permainan ini tidak hanya menjadi sarana asesmen, tetapi juga membangun suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, semangat belajar meningkat, dan proses pembelajaran berjalan lebih dinamis.

4. Evaluasi Media di SDN Rawa Buaya 01 evaluasi penggunaan media menunjukkan bahwa asesmen berbasis ular tangga digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Terlihat dari peningkatan hasil posttest, partisipasi saat kegiatan berlangsung, serta respon positif dari siswa dan guru. Media ini dinilai layak sebagai alternatif asesmen yang relevan dengan pembelajaran abad ke-21, karena mampu menjembatani aspek akademik dengan pendekatan teknologi dan kreativitas.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implikasi bagi Siswa : Implementasi asesmen berbasis ular tangga digital dapat membangkitkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran, lebih percaya diri dalam menjawab soal, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap aktivitas belajar.
2. Implikasi bagi Guru : Guru memperoleh alternatif metode asesmen yang inovatif dan interaktif, tidak lagi bergantung pada tes tertulis konvensional.

Media ini memberikan peluang untuk melakukan asesmen formatif secara dinamis sekaligus memperkuat hubungan interaksi antara guru dan siswa didalam kelas.

3. Implikasi bagi Sekolah : Sekolah sebagai institusi pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan era digital dengan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Asesmen seperti ini dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya saing institusi pendidikan.
4. Implikasi bagi Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21 : Penelitian ini memperkaya referensi tentang asesmen berbasis game sebagai bagian dari strategi kurikulum yang berfokus pada kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi. Asesmen bukan lagi alat ukur semata, tetapi juga sarana membangun proses. Asesmen bukan lagi alat ukur semata, tetapi juga sarana membangun proses belajar yang menyenangkan dan reflektif.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya : Penelitian ini membuka ruang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan media digital interaktif untuk topik-topik lain di jenjang pendidikan dasar. Peneliti dapat menguji efektivitas media terhadap hasil belajar, keterampilan sosial, atau penerapan di pendidikan inklusif

C. Saran

Beberapa saran berikut dapat dilakukan guna meningkatkan dan memperluas hasil penelitian :

1. Untuk Siswa : Dapat manfaatkan media permainan edukatif sebagai sarana belajar, bukan semata hiburan. Tingkatkan keaktifan dan refleksi diri dalam setiap asesmen yang dilakukan.
2. Untuk Guru : Disarankan mengikuti pelatihan terkait media pembelajaran digital agar mampu merancang asesmen interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Untuk Sekolah : Memberikan sarana dan dukungan teknologi guna memfasilitasi pembelajaran berbasis media digital.
4. Untuk Pengambilan Kebajikan : Perlu mendrong penggunaan media digital inovatif dalam asesmen sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik.
5. Untuk peneliti selanjutnya : Dapat mengembangkan dan menguji efektivitas ular tangga digital pada berbagai pembelajaran atau jenjang Pendidikan lainnya.

Demikian kesimpulan, implikasi, dan saran yang dapat peneliti sampaikan mudah-mudahan bermanfaat khusunya untuk peneliti sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, S. R., & Haolani, A. (2021). Kajian Teoritis Penerapan Self-Assessment Sebagai Alternatif Asesmen Formatif Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2307>
- Afandi, R. (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. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Balitar, U. I. (2019). (1), (2). *11*(02), 163–175.
- Desy, T. E. L., & Naswan, S. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1–10.
- Dewi, A. Y. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 10–35.
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Fanta Rosiani, B., Nugraha, A., & Program Studi Bimbingan dan Konseling, Mp. (2021). Pengembangan Media Layanan Bimbingan Kelompok Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Karir Siswa Kelas IX SMP Negeri 14 Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 1(0), 1842–1853.
- <http://seminar.uad.ac.id/index.php/PSNBK/article/view/7934>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Amathus Syifa., Teoritis, A. K., & Pembelajaran, E. (n.d.). *No Title*. 10–55.
- Y Yulita., Teori, a D., & Moderasi, K. (2022). Kajian Teori *Moderasi*. *Al-Bahra Bin Ladjamudin* (2005:39), 12(1), 13–36. <http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab 2.pdf>

- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Numbered Heads Together (Nht). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101–2112. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.283>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_SISWA/Links/58ca607eaca272a5508880a2/Pentingnya-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Untuk-Meningkatkan-Prestasi-
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*, 7(3), 253–259.
- Munaroh, L. N. (2024). Asesmen dalam Pendidikan : Memahami Konsep,Fungsi dan Penerapannya. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 281–297.
- Noviansyah, A. (2020). Objek Dalam Assesment Penilaian (Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik). *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 114–127. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3832/2780>
- Pemikiran, J. J., Pengembangan, D. A. N., Dasar, S., Novita, L., Siti, F., Rohadatul, K., & Rabani, A. (2020). *Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik*. 8(2), 126–137.
- Puspendik. (2019). Model penilaian formatif. *Pusat Penilaian Pendidikan*, 64. <https://pusmenjar.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/puspendik-public/Model Penilaian Formatif 2019.pdf>
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & ... (2020). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(2), 336–344. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/551>

- Putri, F., Zakir, S., Djambek, D., Alamat, B., Kampus, :, Jalan, I. I., Aur, G., Putih, K., Agam, K., & Barat, S. (2023). Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 172–180. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Vitri, Y., & Iswendi, I. (2018). *Entalpi Pendidikan Kimia Development of Chemical Snakes and Ledders Game as a Learning Media on Atomatic Structure Material for Class X SMA / MA*. 11–19.
- Wahdaniah, W., Rahman, U., & Sulateri, S. (2017). Pengaruh Efikasi Diri, Harga Diri Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Bulupoddo Kab. Sinjai. *MaPan*, 5(1), 68–81. <https://doi.org/10.24252/mapan.2017v5n1a5>
- Yuliananingsih, Y. (2020). Kegiatan Tindak Lanjut Dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Di Mi. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–30. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v4i1.391>
- Zainal, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*.
- Zaratuzar, Abidin, Z., & Santi, N. E. (2017). Penerapan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI kelas vii di MTS An- Nur Bugeng. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 597–608. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/view/3214>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

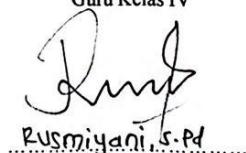
Aspek	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Implementasi	Asesmen berbasis ular tangga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran				✓
	Asesmen berbasis ular tangga digital praktis dan mudah digunakan				✓
	Media meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran				✓
Tampilan Asesmen	Tampilan secara umum bersifat menarik				✓
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
	Jenis huruf, ukuran dan warna yang digunakan sesuai				✓
Materi	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran				✓
	Media mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan				✓

Kriteria Penilian Data Angket Respon Guru

No	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Menarik	Sangat Menarik
2	61% - 80%	Menarik	Menarik
3	41% - 60%	Cukup Menarik	Cukup Menarik
4	21% - 40%	Tidak Menarik	Tidak Menarik

Jakarta, 16 Juni 2025

Guru Kelas IV


Rusmiyani, S.Pd

Lampiran 2 : Instrumen Angket Respon Siswa Skala Kecil

ANGKET RESPON SISWA

Nama : bks misalsq b19 janeta
 Kelas : 11C

Aspek	Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Menarik	Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik
Bahasa	Bahasa mudah dipahami pada asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
	Tulisan mudah dibaca pada asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
Tampilan Media	Suka dengan asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
	Suka dengan gambar-gambar yang ada di asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
	Warna yang digunakan menarik	✓			
	Jenis huruf, ukuran dan warna sesuai dan mudah dibaca		✓		
Implementasi	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
	Tertarik untuk belajar dengan adanya asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
	Tidak jemu ketika pembelajaran menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
	Semangat dan berantusias dalam belajar menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
Materi	Materi mudah diingat dan dipahami	✓			

Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa

No	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Menarik	Sangat Menarik
2	61% - 80%	Menarik	Menarik
3	41% - 60%	Cukup Menarik	Cukup Menarik
4	21% - 40%	Tidak Menarik	Tidak Menarik

Keterangan dari tabel tersebut adalah sebagai berikut :

1. Jika skor analisis mencapai 81% - 100% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut sangat menarik.
2. Jika skor analisis mencapai 61% - 80% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut menarik.
3. Jika skor analisis mencapai 41% - 60% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut cukup menarik.
4. Jika skor analisis mencapai 21% - 40% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut kurang menarik.

Lampiran 3 : Instrumen Angket Respon Siswa Skala Besar

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Fatimah Siti Azzahra
Kelas : 4P

Aspek	Pertanyaan	Penilaian			
		Sangat Menarik	Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik
Bahasa	Bahasa mudah dipahami pada asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
	Tulisan mudah dibaca pada asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
Tampilan Media	Suka dengan asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
	Suka dengan gambar-gambar yang ada di asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
	Warna yang digunakan menarik	✓			
	Jenis huruf, ukuran dan warna sesuai dan mudah dibaca		✓		
Implementasi	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
	Tertarik untuk belajar dengan adanya asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
	Tidak jemu ketika pembelajaran menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital	✓			
	Semangat dan berantusias dalam belajar menggunakan asesmen berbasis ular tangga digital		✓		
Materi	Materi mudah diingat dan dipahami	✓			



Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa

No	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Menarik	Sangat Menarik
2	61% - 80%	Menarik	Menarik
3	41% - 60%	Cukup Menarik	Cukup Menarik
4	21% - 40%	Tidak Menarik	Tidak Menarik

Keterangan dari tabel tersebut adalah sebagai berikut :

1. Jika skor analisis mencapai 81% - 100% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut sangat menarik.
2. Jika skor analisis mencapai 61% - 80% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut menarik.
3. Jika skor analisis mencapai 41% - 60% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut cukup menarik.
4. Jika skor analisis mencapai 21% - 40% maka respon siswa asesmen berbasis ular tangga digital tersebut kurang menarik.



Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk
 Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Rawa Buaya 01
Peneliti : Nur Jihadah Islamiah
Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media tentang kualitas bahan ajar yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan melalui instrumen ini akan menjadi acuan bagi pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas asesmen berbasis ular tangga digital yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat setuju/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat menarik” sampai dengan “Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang menarik/kurang layak” dengan cara memberi ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

4. Komentar, kritik dan saran Ibu/Bapak mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon tuliskan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengevaluasi, saya ucapkan terimakasih

A. Angket Ahli Media

No	Aspek Penilian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/ Komentar
1	Tampilan Visual	Tata letak (layout) menarik dan terstruktur			✓		
		Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran				✓	
		Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD		✓			
2	Navigasi & kemudahan Akses	Navigasi antarmuka desain yang intuitif siswa mudah memahami aturan dan cara bermain			✓		
		Ular Tangga Digital mudah diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dll)			✓		
3	Kualitas Media	Resolusi gambar baik dan tidak pecah			✓		
		Elemen multimedia berfungsi dengan baik			✓		
4	Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warnan dan font)			✓		
		Penempatan elemen (judul, teks,			✓		

		gambar) konsisten dan tidak mengganggu perhatian permainan				✓	
5	Dukungan terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konsep "Majas"			✓		
		Ilustrasi dan contoh dalam media mendukung tujuan pembelajaran			✓		
6	Kreativitas dan Inovasi	Inovatif dan menarik bagi siswa		✓			
		Penggunaan drive sebagai media visual efektif dan efisien			✓		

B. Kesimpulan

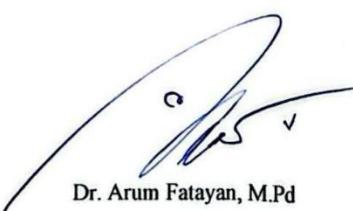
Media pembelajaran ini dinyatakan*)

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapanagan tanpa revisi
- ✓ 2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

Jakarta, 26 Mei 2025

Validator Ahli Media

Secara keseluruhan
pertama kali
dapat
dapat
dapat



Dr. Arum Fatayan, M.Pd

Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Rawa Buaya 01
Peneliti : Nur Jihadah Islamiah
Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi tentang kualitas asesmen berbasis ular tangga digital yang sedah dalam proses pengembangan.
2. Penilian kritik dan saran yang Ibu/ Bapak sampaikan melalui instrumen ini akan menjadi acuan bagi pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas asesmen berbasis ular tangga digital yang sedangkan dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat menarik” sampai “tidak setuju/ hamper tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak” dengan cara memberi ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

4. Komentar, kritik, dan saran Ibu/ Bapak mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon dituliskan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Ibu/ Bapak untuk mengevaluasi, saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
A.	Kelayakan isi					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi sesuai dengan KI dan KD Bahasa Indonesia kelas IV SD				✓
2	Kecukupan materi	Materi mencakup semua konsep majas yang dibutuhkan				✓
3	Akurasi materi	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten				✓
4	Keterbaruan materi	Materi sesuai perkembangan terbaru				✓
B	Kelayakan Penyajian					
5	Kejelasan penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				✓
6	Keterpaduan penyajian	Materi disajikan secara runtut dan logis				✓
7	Contoh relevan	Contoh majas sesuai konteks kehidupan siswa				✓
8	Kemenarikan penyajian	Materi disajikan secara menarik untuk siswa SD				✓
C.	Kebahasaan					
9	Ketepatan penggunaan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
10	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD				✓

B. Komentar/ Saran Ahli Materi :

Angkuh Srih Seang

C. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini dinyatakan*)

- ① Layak untuk digunakan/ uji coba lapanagan tanpa revisi
- 2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

Jakarta, Mei 2025

Validator Ahli Materi

+ cuf

Dr. H. Sukardi, M.Pd

Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Rawa Buaya 01
Peneliti : Nur Jihadah Islamiah
Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media tentang kualitas bahan ajar yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan melalui instrumen ini akan menjadi acuan bagi pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas asesmen berbasis ular tangga digital yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat setuju/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat menarik” sampai dengan “Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang menarik/kurang layak” dengan cara memberi ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

4. Komentar, kritik dan saran Ibu/Bapak mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon tuliskan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengevaluasi, saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor	Skor	Skor	Skor
			1	2	3	4
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
		Bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD				✓
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami			✓	
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda			✓	
3	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami siswa				✓
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknis yang membingungkan				✓
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "majas" disampaikan secara jelas dan sistematis				✓
		Contoh dan latihan "majas" relevan dan mudah dimengerti				✓
5	Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam penggunaan EYD			✓	
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca			✓	
		Ketepatan dalam penggunaan istilah				✓
6	Ketepatan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD				✓

B. Komentar/ Saran Ahli Bahasa :

Perbaiki penggunaan tanda baca

C. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan*)

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapanagan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

Jakarta, 28 Mei 2025

Validator Ahli Bahasa



Dr. Imam Syafi'i M.Pd

Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli Soal

INSTRUMEN VALIDASI SOAL

Judul : Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar Siswa Kelas IV SDN Rawa Buaya 01

Peneliti : Nur Jihadah Islamiah

Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

Instrumen uji ahli soal pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini. Petunjuk pengisian Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Valid

Tidak Valid

No	Soal	Valid	Tidak Valid
1	1. Apa yang dimaksud dengan majas? a. Kalimat yang selalu menggunakan kata kerja akif b. Kalimat yang mengandung makna sebenarnya c. Gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah kalimat d. Kalimat yang hanya terdiri dari satu kata	✓	
2	2. Majas yang memberikan sifat manusia kepada benda mati disebut a. Simile b. Hiperbola c. Metafora d. Personifikasi	✓	
3	3. Kalimat "Dia berlari secepat kilat saat dikejar anjing" menggunakan majas a. Hiperbola b. Simile c. Metafora d. Personifikasi	✓	
4	4. Tujuan penggunaan majas dalam sebuah kalimat adalah a. Membingungkan pembaca b. Menambahkan jumlah kata c. Membuat kalimat menjadi lebih indah dan hidup d. Mengganti tanda baca	✓	

5	5. Kalimat berikut yang mengandung majas personifikasi adalah a. Ombak itu berlari mengejar anak-anak di pantai b. Ayah membaca koran di teras rumah c. Daun-daun jatuh tertutup angin sor d. Adik bermain bola Bersama temannya	✓	
6	6. Kalimat berikut yang menggunakan majas metafora adalah a. Wajahnya catih seperti bulan b. Ia adalah binatang kelas yang bersinar terang c. Pelangi muncul setelah hujan d. Ayah pergi ke pasar membeli sayur	✓	
7	7. Kalimat "Hatiku sekeras batu melihat kenyataan itu" mengandung majas a. Simile b. Metafora c. Personifikasi d. Ironi	✓	
8	8. Kalimat "Hatinya seluas samudra" menggunakan majas a. Metafora b. Personifikasi c. Hiperbola d. Simile	✓	
9	9. Kau adalah bintang di hatiku Bersinar walau langit tak cerah Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah a. Simile b. Metafora c. Litotes d. Personifikasi	✓	
10	10. Fungsi utama majas personifikasi dalam kalimat adalah a. Membandingkan dua benda berbeda b. Membuat benda mati seolah hidup seperti manusia c. Mengulang kata agar menari d. Mengungkapkan makna secara langsung	✓	
11	11. Kalimat "Dia adalah pelita dalam keluarga" menggunakan majas ironi agar a. Menyatakan fakta tentang lampu b. Menjelaskan bahwa dia menyala seperti pelita c. Menggambarkan bahwa dia menerangi dan menuntun keluarga d. Mengatakan bahwa dia suka lilin	✓	
12	12. Majas digunakan dalam kalimat cerita atau puisi agar		

	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahasa lebih lugas dan ilmiah b. Kalimat bisa dihafal dengan cepat c. Pembaca tertarik dan memahami makna secara lebih dalam d. Kalimat lebih mudah dijumlahkan 	✓	
13	13. Apa fungsi majas dalam sebuah kalimat? <ul style="list-style-type: none"> a. Menambah jumlah kata dalam kalimat b. Menjadikan kalimat lebih Panjang c. Membuat Bahasa lebih indah dan menarik d. Mengganti kata yang tidak diketahui 	✓	
14	14. Fungsi dari majas hiperbola dalam kalimat adalah <ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan makna secara berlebihan untuk menekankan sesuatu b. Menjelaskan langkah-langkah dalam proses c. Menunjukkan makna sebenarnya d. Menyingkat kalimat agar hemat kata 	✓	
15	15. Kalimat "Angin malam membela wajahku" menggunakan majas personifikasi agar <ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan bahwa angin memiliki tangan b. Menunjukkan kelembutan angin seperti manusia c. Menggambarkan bahwa angin bisa berbicara d. Memberi tahu bahwa angin sedang tidur 	✓	
16	16. Majas yang membandingkan dua hal tanpa kata "seperti" disebut <ul style="list-style-type: none"> a. Simile b. Metafora c. Personifikasi d. Sarkasme 	✓	
17	17. Kalimat "Dia menangis air mata darah karena kecewa" termasuk majas <ul style="list-style-type: none"> a. Ironi b. Hiperbola c. Simile d. Personifikasi 	✓	
18	18. Kalimat berikut yang mengandung majas simile adalah <ul style="list-style-type: none"> a. Ia adalah mawar berduri di taman sekolah b. Burung-burung menyanyikan lagu pagi c. Angin malam membela pipiku lembut d. Suaranya menggeleng seperti petir di langit 	✓	
19	19. Kalimat yang mengandung majas ironi adalah <ul style="list-style-type: none"> a. Wah, kamu memang sangat rajin... sampai lupa mandi! b. Angin itu membisikkan rahasia malam c. Tangannya dingin seperti salju d. Hatinya seputih kapas 	✓	

20	20. Fungsi utama dari majas metafora dalam sebuah kalimat adalah a. Menyindir sesuatu dengan kata yang berlawanan makna b. Membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding c. Menjelaskan suatu hal dengan sangat berlebihan d. Menyatakan fakta dengan kalimat langsung dan jelas	✓	
21	21. Fungsi utama dari majas ironi dalam sebuah kalimat adalah a. Menjelaskan keadaan dengan sangat berlebihan b. Membandingkan dua hal dengan kata penghubung c. Memberi sifat manusia pada benda mati d. Menyindir secara halus dengan makna yang berlawanan dari yang dikatakan	✓	
22	22. Fungsi utama dari majas simile dalam sebuah kalimat adalah a. Menyindir seseorang secara halus b. Menyampaikan fakta dengan langsung c. Membandingkan dua hal yang berbeda d. Menyebutkan makna sebenarnya dalam kalimat	✓	
23	23. Mentari pagi tersenyum ramah Menyapu embun di ujung daun Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah a. Metafora b. Simile c. Personifikasi d. Hiperbola	✓	
24	24. Tangismu mengguncang bumi Jeritmu meyayat langit Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah a. Hiperbola b. Simile c. Metafora d. Personifikasi	✓	
25	25. Kau adalah bintang di hatiku Bersinar walau langit tak cerah Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah a. Simile b. Metafora c. Litotes d. Personifikasi	✓	

26	26. Kalimat "Bintang-bintang tersenyum mala mini" mengandung majas a. Metafora b. Personifikasi c. Simile d. Ironi	✓	
27	27. "Langit menagis saat senja tiba." Bila dibandingkan dengan kalimat "Tanganya panjang sekali, bisa mengambil dari jarak jauh." Perbedaan jenis majas dalam dua kalimat tersebut adalah a. Kalimat pertama menggunakan hiperbola, kalimat kedua menggunakan personifikasi b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan metafora d. Kalimat pertama menggunakan personifikasi, kalimat kedua menggunakan hiperbola	✓	
28	28. Engkau bagi rembulan di malam gelapku Menjadi cahaya dalam kelamku Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah a. Simile b. Hiperbola c. Personifikasi d. Ironi	✓	
29	29. "Dia adalah mentari dalam hidupku." Bila dibandingkan dengan kalimat "Hatinya lembut seperti kapas." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile b. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi c. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola	✓	
30	30. Tangismu mengguncang bumi Jeritmu meyayat langit Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah a. Hiperbola b. Simile c. Metafora d. Personifikasi	✓	
31	31. Makna majas personifikasi dari "suara petir menyapa malam" adalah		

	a. Petir berbicara b. Malam terdengar c. Petir bersuara keras saat malam d. Petir muncul di pagi hari	✓	
32	32. Diantara derai hujau Langkahku mengalun pelan Malam memelukku dengan dingin kesepian Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah a. Simile b. Personifikasi c. Sarkasme d. Metafora	✓	
33	33. Kalimat "Dia adalah yangan kanan ayah di toko itu" menggunakan majas a. Metafora b. Personifikasi c. Simile d. Hiperbola	✓	
34	34. Kalimat "Bagus sekali tulisanmu, seperti ceker ayam!" menggunakan majas a. Metafora b. Simile c. Sarkasme d. Ironi	✓	
35	35. Kalimat " Tangisannya bisa membanjiri rumah" menggunakan majas a. Ironi b. Simile c. Hiperbola c. Personifikasi	✓	
36	36. Kalimat "Engkau cahaya dalam gelapku menggunakan majas a. Simile b. Personifikasi c. Metafora d. Hiperbola	✓	
37	37. Makna majas simile dari "wajahnya bersinar seperti mentari" adalah a. Wajahnya terkena sinar matahari b. Wajahnya kotor c. Wajahnya tampak berseri dan cerah d. Wajahnya gelap	✓	
38	38. Pagi itu, menyari tersenyum cerah dari ufuk timur Hatiku melleh seperti lilin melihta senyumannya Dia benar-benar bintang dihatiku Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah a. Metafora	✓	

	b. Simile c. Personifikasi d. Ironi		
39	39. Makna majas metafora dari "kau adalah nyawa dalam tubuhku" adalah a. Kau adalah orang penting bagiku b. Kau tinggal bersamaku c. Kau mirip dengangku d. Kau menyakitiku	✓	
40	40. "Bagus sekali tulisanmu, sampai aku tak bisa membacanya!." Bila dibandingkan dengan kalimat "Langkah kakinya cepat seperti kilat." Perbedaan jenis majas dalam kalimat tersebut adalah a. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan ironi b. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile c. Kalimat pertama menggunakan ironi, kalimat kedua menggunakan simile d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi	✓	

Kolom Komentar

Soal - Soal sudah valid

Jakarta, Mei 2025

Ahli Soal

Sukardi

Dr. H. Sukardi, M.Pd

Lampiran 8 : Uji Coba Instrumen Pretest Soal Skala Kecil

UJI COBA INSTRUMEN PRETEST SEMESTER II BAHASA INDONESIA
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama : Alvinia. Khayra. A224460... Kelas : 9C.....

Hari/ Tanggal : Senin, 16 JUNI 2025.....

Kelas : ...9C.....

33

I. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan majas?

 - a. Kalimat yang selalu menggunakan kata kerja akif
 - b. Kalimat yang mengandung makna sebenarnya
 - c. Gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah kalimat
 - d. Kalimat yang hanya terdiri dari satu kata

21/2

218

✓ Majas yang memberikan sifat manusia kepada benda mati disebut

✓ Kalimat “Dia berdiri secerat kilet saat diketahui anjing” menggunakan maja

34. Kultum Dina berarti secepat kilat saat dikejar menjing menggunakan

 - a. Hiperbola
 - b. Simile
 - c. Metafora
 - d. Personifikasi

4. Tujuan penggunaan majas dalam sebuah kalimat adalah

- a. Membingungkan pembaca
 - b. Menambahkan jumlah kata
 - c. Membuat kalimat menjadi
 - d. Mengganti tanda baca

8. Kalimat berikut yang mengandung majas personifikasi adalah

- a. Ombak itu berlari mengejar anak-anak di pantai
 - b. Ayah membaca koran di teras rumah
 - c. Daun-daun jatuh tertutup angin sore
 - d. Adik bermain bola Bersama temannya

6. Kalimat berikut yang menggunakan majas metafora adalah

- a. Wajahnya catih seperti bulan
 - b. Ia adalah binatang kelas yang bersinar terang
 - c. Pelangi muncul setelah hujan
 - d. Ayah pergi ke pasar membeli sayur

✓ Kalimat "Hatiku sekers batu melihat kenyataan itu" mengandung majas

- | | |
|-------------|-----------------|
| a. Simile | ✗ Personifikasi |
| b. Metafora | d. Ironi |

✗ 8. Kalimat "Hatinya seluas samudra" menggunakan majas

- | | |
|------------------|--------------|
| ✗ Metafora | c. Hiperbola |
| b. Personifikasi | d. Simile |

✗ 9. Tangismu mengguncang bumi

Jeritmu meyayat langit

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- | | |
|--------------|------------------|
| a. Hiperbola | ✗ Metafora |
| b. Simile | d. Personifikasi |

10. Fungsi utama majas personifikasi dalam kalimat adalah

- | | |
|------------------------------------|---|
| a. Membandingkan dua benda berbeda | ✗ Membuat benda mati seolah hidup seperti manusia |
| b. Mengulang kata agar menarik | c. Mengungkapkan makna secara langsung |

✗ 11. Kalimat "Dia adalah pelita dalam keluarga" menggunakan majas ironi agar

- | | |
|--|--|
| ✗ Menyatakan fakta tentang lampu | b. Menjelaskan bahwa dia menyalah seperti pelita |
| c. Menggambarkan bahwa dia menerangi dan menuntun keluarga | d. Mengatakan bahwa dia suka lilin |

12. Majas digunakan dalam kalimat cerita atau puisi agar

- | | |
|---|--|
| a. Bahasa lebih lugas dan ilmiah | ✗ b. Kalimat bisa dihafal dengan cepat |
| c. Pembaca tertarik dan memahami makna secara lebih dalam | d. Kalimat lebih mudah dijumlahkan |

13. Apa fungsi majas dalam sebuah kalimat?

- | | |
|---|--|
| a. Menambah jumlah kata dalam kalimat | b. Menjadikan kalimat lebih Panjang |
| c. Membuat Bahasa lebih indah dan menarik | ✗ d. Mengganti kata yang tidak diketahui |

14. Fungsi dari majas hiperbola dalam kalimat adalah

- | | |
|--|---|
| ✗ a. Menyampaikan makna secara berlebihan untuk menekankan sesuatu | b. Menjelaskan langkah-langkah dalam proses |
|--|---|



- c. Menunjukkan makna sebenarnya
d. Menyingkat kalimat agar hemat kata
15. Kalimat "Angin malam membela wajahku" menggunakan majas personifikasi agar
a. Menjelaskan bahwa angin memiliki tangan
b. Menunjukkan kelembutan angin seperti manusia
✓ Menggambarkan bahwa angin bisa berbicara
d. Memberi tahu bahwa angin sedang tidur
16. Majas yang membandingkan dua hal tanpa kata "seperti" disebut
a. Simile
b. Metafora
c. Personifikasi
✓ d. Sarkasme
17. Kalimat "Dia menangis air mata darah karena kecewa" termasuk majas
a. Ironi
✓ b. Hiperbola
c. Simile
d. Personifikasi
18. Kalimat berikut yang mengandung majas simile adalah
a. Ia adalah mawar berduri di taman sekolah
b. Burung-burung menyanyikan lagu pagi
✓ c. Angin malam membela pipiku lembut
d. Suaranya menggelengar seperti petir di langit
19. Kalimat yang mengandung majas ironi adalah
a. Wah, kamu memang sangat rajin... sampai lupa mandi!
b. Angin itu membisikkan rahasia malam
✓ c. Tangannya dingin seperti salju
d. Hatinya seputih kapas
20. Fungsi utama dari majas metafora dalam sebuah kalimat adalah
✓ a. Menyindir sesuatu dengan kata yang berlawanan makna
b. Membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding
c. Menjelaskan suatu hal dengan sangat berlebihan
d. Menyatakan fakta dengan kalimat langsung dan jelas
21. Fungsi utama dari majas ironi dalam sebuah kalimat adalah
a. Menjelaskan keadaan dengan sangat berlebihan
b. Membandingkan dua hal dengan kata penghubung
c. Memberi sifat manusia pada benda mati
✓ d. Menyindir secara halus dengan makna yang berlawanan dari yang dikatakan



✓ 22. Fungsi utama dari majas simile dalam sebuah kalimat adalah

- a. Menyindir seseorang secara halus
- b. Menyampaikan fakta dengan langsung
- c. Membandingkan dua hal yang berbeda
- d. Menyebutkan makna sebenarnya dalam kalimat

✓ 23. Menteri pagi tersenyum ramah

Menyapu embun di ujung daun

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah

- a. Metafora Personifikasi
- b. Simile Hiperbola

✓ 24. "Mulutnya manis seperti gula." Bila dibandingkan dengan kalimat "Ia adalah bunga di antara duri." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi
- d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola

✓ 25. Kau adalah bintang di hatiku

Bersinar walau langit tak cerah

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Simile c. Litotes
- b. Metafora d. Personifikasi

✓ 26. Kalimat "Bintang-bintang tersenyum mala mini" mengandung majas

- a. Metafora c. Simile
- b. Personifikasi d. Ironi

✓ 27. "Langit menagis saat senja tiba." Bila dibandingkan dengan kalimat "Tanganya panjang sekali, bisa mengambil dari jarak jauh." Perbedaan jenis majas dalam dua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan hiperbola, kalimat kedua menggunakan personifikasi
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan metafora
- d. Kalimat pertama menggunakan personifikasi, kalimat kedua menggunakan hiperbola

✓ 28. Engkau bagi rembulan di malam gelapku

Menjadi cahaya dalam kelamku

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah



Simile

b. Hiperbola

c. Personifikasi

d. Ironi

29. "Dia adalah mentari dalam hidupku." Bila dibandingkan dengan kalimat "Hatinya lembut seperti kapas." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
- b. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi
- c. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola

30. Angin malam menyapa mesra

Mengiringi rindu padamu

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Metafora
- b. Personifikasi
- c. Ironi
- d. Litotes

31. Makna majas personifikasi dari "suara petir menyapa malam" adalah

- a. Petir berbicara
- b. Malam terdengar
- c. Petir bersuara keras saat malam
- d. Petir muncul di pagi hari

32. Diantara derai hujau

Langkahku mengalun pelan

Malam memelukku dengan dingin kesepian

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Simile
- b. Personifikasi
- c. Sarkasme
- d. Metafora

33. Kalimat "Dia adalah yangan kanan ayah di toko itu" menggunakan majas

- a. Metafora
- b. Personifikasi
- c. Simile
- d. Hiperbola

34. Kalimat "Bagus sekali tulisanmu, seperti ceker ayam!" menggunakan majas

- a. Metafora
- b. Simile
- c. Sarkasme
- d. Ironi

35. Kalimat "Tangisannya bisa membanjiri rumah" menggunakan majas

- a. Ironi
- b. Simile
- c. Hiperbola
- d. Personifikasi

36. Kalimat "Engkau cahaya dalam gelapku menggunakan majas

- a. Simile
- b. Personifikasi
- c. Metafora
- d. Hiperbola



37. Makna majas simile dari "wajahnya bersinar seperti mentari" adalah
- a. Wajahnya terkena sinar matahari
 - c. Wajahnya tampak berseri dan cerah
 - b. Wajahnya kotor
 - d. Wajahnya gelap
38. Pagi itu, menyari tersenyum cerah dari ufuk timur
- Hatiku melleh seperti lilin melihta senyumannya
Dia benar-benar bintang dihatiku
Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah
- a. Metafora
 - c. personifikasi
 - b. Simile
 - d. Ironi
39. Makna majas metafora dari "kau adalah nyawa dalam tubuhku" adalah
- a. Kau adalah orang penting bagiku
 - c. Kau mirip denganku
 - b. Kau tinggal bersamaku
 - d. Kau menyakitiku
40. "Bagus sekali tulisanmu, sampai aku tak bisa membacanya!" Bila dibandingkan dengan kalimat "Langkah kakinya cepat seperti kilat." Perbedaan jenis majas dalam kalimat tersebut adalah
- a. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan ironi
 - b. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
 - c. Kalimat pertama menggunakan ironi, kalimat kedua menggunakan simile
 - d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi



Lampiran 9 : Uji Coba Instrumen Posttest Soal Skala Kecil

UJI COBA INSTRUMEN POSTTEST SEMESTER II BAHASA INDONESIA
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama : Fari'sha IFFahwriyyah Kelas : 4C
 Hari/ Tanggal : Senin - 16-11-2025

75

B : 30

S : 10

I. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan majas?
 - a. Kalimat yang selalu menggunakan kata kerja akif
 - b. Kalimat yang mengandung makna sebenarnya
 - c. Gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah kalimat
 - d. Kalimat yang hanya terdiri dari satu kata
2. Majas yang memberikan sifat manusia kepada benda mati disebut
 - a. Simile
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Personifikasi
3. Kalimat "Dia berlari secepat kilat saat dikejar anjing" menggunakan majas
 - a. Hiperbola
 - b. Simile
 - c. Metafora
 - d. Personifikasi
4. Tujuan penggunaan majas dalam sebuah kalimat adalah
 - a. Membingungkan pembaca
 - b. Menambahkan jumlah kata
 - c. Membuat kalimat menjadi lebih indah dan hidup
 - d. Mengganti tanda baca
5. Kalimat berikut yang mengandung majas personifikasi adalah
 - a. Ombak itu berlari mengejar anak-anak di pantai
 - b. Ayah membaca koran di teras rumah
 - c. Daun-daun jatuh tertidup angin sore
 - d. Adik bermain bola Bersama temannya
6. Kalimat berikut yang menggunakan majas metafora adalah
 - a. Wajahnya cantik seperti bulan
 - b. Ia adalah binatang kelas yang bersinar terang
 - c. Pelangi muncul setelah hujan
 - d. Ayah pergi ke pasar membeli sayur



- c. Menunjukkan makna sebenarnya
d. Menyingkat kalimat agar hemat kata
15. Kalimat "Angin malam membela wajahku" menggunakan majas personifikasi agar
a. Menjelaskan bahwa angin memiliki tangan
 b. Menunjukkan kelembutan angin seperti manusia
c. Menggambarkan bahwa angin bisa berbicara
d. Memberi tahu bahwa angin sedang tidur
16. Majas yang membandingkan dua hal tanpa kata "seperti" disebut
a. Simile Personifikasi
b. Metaphora d. Sarkasme
17. Kalimat "Dia menangis air mata darah karena kecewa" termasuk majas
 a. Ironi c. Simile
b. Hiperbola d. Personifikasi
18. Kalimat berikut yang mengandung majas simile adalah
a. Ia adalah mawar berduri di taman sekolah
b. Burung-burung menyanyikan lagu pagi
c. Angin malam membela pipiku lembut
 d. Suaranya menggelenggar seperti petir di langit
19. Kalimat yang mengandung majas ironi adalah
a. Wah, kamu memang sangat rajin... sampai lupa mandi!
b. Angin itu membisikkan rahasia malam
c. Tangannya dingin seperti salju
 d. Hatinya seputih kapas
20. Fungsi utama dari majas metafora dalam sebuah kalimat adalah
a. Menyindir sesuatu dengan kata yang berlawanan makna
 b. Membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding
c. Menjelaskan suatu hal dengan sangat berlebihan
d. Menyatakan fakta dengan kalimat langsung dan jelas
21. Fungsi utama dari majas ironi dalam sebuah kalimat adalah
a. Menjelaskan keadaan dengan sangat berlebihan
b. Membandingkan dua hal dengan kata penghubung
c. Memberi sifat manusia pada benda mati
 d. Menyindir secara halus dengan makna yang berlawanan dari yang dikatakan

22. Fungsi utama dari majas simile dalam sebuah kalimat adalah

- a. Menyindir seseorang secara halus
- b. Menyampaikan fakta dengan langsung
- c. Membandingkan dua hal yang berbeda
- d. Menyebunyikan makna sebenarnya dalam kalimat

23. Mentari pagi tersenyum ramah

Menyapu embun di ujung daun

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah

- a. Metafora
- b. Simile
- c. Personifikasi
- d. Hiperbola

24. "Mulutnya manis seperti gula." Bila dibandingkan dengan kalimat "Ia adalah bunga di antara duri." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi
- d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola

25. Kau adalah bintang di hatiku

Bersinar walau langit tak cerah

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Simile
- b. Metafora
- c. Litotes
- d. Personifikasi

26. Kalimat "Bintang-bintang tersenyum mala mini" mengandung majas

- a. Metafora
- b. Personifikasi
- c. Simile
- d. Ironi

27. "Langit menagis saat senja tiba." Bila dibandingkan dengan kalimat "Tanganya panjang sekali, bisa mengambil dari jarak jauh." Perbedaan jenis majas dalam dua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan hiperbola, kalimat kedua menggunakan personifikasi
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan metafora
- d. Kalimat pertama menggunakan personifikasi, kalimat kedua menggunakan hiperbola

28. Engkau bagi rembulan di malam gelapku

Menjadi cahaya dalam kelamku

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah



- a. Simile
 b. Hiperbola
 c. Personifikasi
 d. Ironi

29. "Dia adalah mentari dalam hidupku." Bila dibandingkan dengan kalimat "Hatiya lembut seperti kapas." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
 b. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi
 c. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
 d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola

30. Angin malam menyapa mesra

Mengiringi rinduku padamu

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Metafora
 b. Personifikasi
 c. Ironi
 d. Litotes

31. Makna majas personifikasi dari "suara petir menyapa malam" adalah

- a. Petir berbicara
 b. Malam terdengar
 c. Petir bersuara keras saat malam
 d. Petir muncul di pagi hari

32. Diantara derai hujau

Langkahku mengalun pelan

Malam memelukku dengan dingin kesepian

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Simile
 b. Personifikasi
 c. Sarkasme
 d. Metafora

33. Kalimat "Dia adalah yangan kanan ayah di toko itu" menggunakan majas

- a. Metafora
 b. Personifikasi
 c. Simile
 d. Hiperbola

34. Kalimat "Bagus sekali tulisanmu, seperti ceker ayam!" menggunakan majas

- a. Metafora
 b. Simile
 c. Sarkasme
 d. Ironi

35. Kalimat "Tangisannya bisa membanjiri rumah" menggunakan majas

- a. Ironi
 b. Simile
 c. Hiperbola
 d. Personifikasi

36. Kalimat "Engkau cahaya dalam gelapku menggunakan majas

- a. Simile
 b. Personifikasi
 c. Metafora
 d. Hiperbola



37. Makna majas simile dari "wajahnya bersinar seperti mentari" adalah

- a. Wajahnya terkena sinar matahari Wajahnya tampak berseri dan cerah
- b. Wajahnya kotor d. Wajahnya gelap

38. Pagi itu, menyari tersenyum cerah dari ufuk timur

Hatiku melleh seperti lilin melihta senyumannya

Dia benar-benar bintang dihatiku

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Metafora c. personifikasi
- b. Simile d. Ironi

39. Makna majas metafora dari "kau adalah nyawa dalam tubuhku" adalah

- Kau adalah orang penting bagiku c. Kau mirip denganku
- b. Kau tinggal bersamaku d. Kau menyakitiku

40. "Bagus sekali tulisanmu, sampai aku tak bisa membacanya!" Bila dibandingkan dengan kalimat "Langkah kakinya cepat seperti kilat." Perbedaan jenis majas dalam kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan ironi
- b. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
- c. Kalimat pertama menggunakan ironi, kalimat kedua menggunakan simile
- d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi



Lampiran 10 : Uji Coba Instrumen Pretest Soal Skala Besar

==

UJI COBA INSTRUMEN PRETEST SEMESTER II BAHASA INDONESIA
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama : Sugihyo Sanodani
 Hari/ Tanggal : Senin 16 juni 2025

Kelas : 4d
 J: 16
 S: 24

48

I. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan majas?
 - a. Kalimat yang selalu menggunakan kata kerja akif
 - b. Kalimat yang mengandung makna sebenarnya
 - c. Gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah kalimat
 - d. Kalimat yang hanya terdiri dari satu kata
2. Majas yang memberikan sifat manusia kepada benda mati disebut
 - a. Simile
 - b. Metafora
 - c. Hiperbola
 - d. Personifikasi
3. Kalimat "Dia berlari secepat kilat saat dikejar anjing" menggunakan majas
 - a. Hiperbola
 - b. Simile
 - c. Metafora
 - d. Personifikasi
4. Tujuan penggunaan majas dalam sebuah kalimat adalah
 - a. Membingungkan pembaca
 - b. Menambahkan jumlah kata
 - c. Membuat kalimat menjadi lebih indah dan hidup
 - d. Mengganti tanda baca
5. Kalimat berikut yang mengandung majas personifikasi adalah
 - a. Ombak itu berlari mengejar anak-anak di pantai
 - b. Ayah membaca koran di teras rumah
 - c. Daun-daun jatuh tertidup angin sore
 - d. Adik bermain bola Bersama temannya
6. Kalimat berikut yang menggunakan majas metafora adalah
 - a. Wajahnya catih seperti bulan
 - b. Ia adalah binatang kelas yang bersinar terang
 - c. Pelangi muncul setelah hujan
 - d. Ayah pergi ke pasar membeli sayur



7. Kalimat "Hatiku sekeras batu melihat kenyataan itu" mengandung majas

- a. Simile
- c. Personifikasi
- b. Metafora
- d. Ironi

8. Kalimat "Hatinya seluas samudra" menggunakan majas

- a. Metafora
- c. Hiperbola
- b. Personifikasi
- d. Simile

9. Tangismu mengguncang bumi

Jeritmu meyayat langit

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Hiperbola
- c. Metafora
- b. Simile
- d. Personifikasi

10. Fungsi utama majas personifikasi dalam kalimat adalah

- a. Membandingkan dua benda berbeda
- b. Membuat benda mati seolah hidup seperti manusia
- c. Mengulang kata agar menarik
- d. Mengungkapkan makna secara langsung

11. Kalimat "Dia adalah pelita dalam keluarga" menggunakan majas ironi agar

- a. Menyatakan fakta tentang lampu
- b. Menjelaskan bahwa dia menyala seperti pelita
- c. Menggambarkan bahwa dia menerangi dan menuntun keluarga
- d. Mengatakan bahwa dia suka lilin

12. Majas digunakan dalam kalimat cerita atau puisi agar

- a. Bahasa lebih lugas dan ilmiah
- b. Kalimat bisa dihafal dengan cepat
- c. Pembaca tertarik dan memahami makna secara lebih dalam
- d. Kalimat lebih mudah dijumlahkan

13. Apa fungsi majas dalam sebuah kalimat?

- a. Menambah jumlah kata dalam kalimat
- b. Menjadikan kalimat lebih Panjang
- c. Membuat Bahasa lebih indah dan menarik
- d. Mengganti kata yang tidak diketahui

14. Fungsi dari majas hiperbola dalam kalimat adalah

- a. Menyampaikan makna secara berlebihan untuk menekankan sesuatu
- b. Menjelaskan langkah-langkah dalam proses



- c. Menunjukkan makna sebenarnya
d. Menyingkat kalimat agar hemat kata
15. Kalimat "Angin malam membela wajahku" menggunakan majas personifikasi agar
a. Menjelaskan bahwa angin memiliki tangan
 b. Menunjukkan kelembutan angin seperti manusia
c. Menggambarkan bahwa angin bisa berbicara
d. Memberi tahu bahwa angin sedang tidur
16. Majas yang membandingkan dua hal tanpa kata "seperti" disebut
 a. Simile
b. Metafora
c. Personifikasi
d. Sarkasme
17. Kalimat "Dia menangis air mata darah karena kecewa" termasuk majas
a. Ironi
b. Hiperbola
c. Simile
 d. Personifikasi
18. Kalimat berikut yang mengandung majas simile adalah
 a. Ia adalah mawar berduri di taman sekolah
b. Burung-burung menyanyikan lagu pagi
c. Angin malam membela pipiku lembut
d. Suaranya menggelengar seperti petir di langit
19. Kalimat yang mengandung majas ironi adalah
 a. Wah, kamu memang sangat rajin... sampai lupa mandi!
b. Angin itu membisikkan rahasia malam
c. Tangannya dingin seperti salju
d. Hatinya seputih kapas
20. Fungsi utama dari majas metafora dalam sebuah kalimat adalah
a. Menyindir sesuatu dengan kata yang berlawanan makna
b. Membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding
 c. Menjelaskan suatu hal dengan sangat berlebihan
d. Menyatakan fakta dengan kalimat langsung dan jelas
21. Fungsi utama dari majas ironi dalam sebuah kalimat adalah
a. Menjelaskan keadaan dengan sangat berlebihan
 b. Membandingkan dua hal dengan kata penghubung
c. Memberi sifat manusia pada benda mati
d. Menyindir secara halus dengan makna yang berlawanan dari yang dikatakan

22. Fungsi utama dari majas simile dalam sebuah kalimat adalah

- a. Menyindir seseorang secara halus
- b. Menyampaikan fakta dengan langsung
- c. Membandingkan dua hal yang berbeda
- d. Menyebunyikan makna sebenarnya dalam kalimat

23. Menteri pagi tersenyum ramah

Menyapu embun di ujung daun

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah

- a. Metafora
- b. Simile
- c. Personifikasi
- d. Hiperbola

24. "Mulutnya manis seperti gula." Bila dibandingkan dengan kalimat "Ia adalah bunga di antara duri." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi
- d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola

25. Kau adalah bintang di hatiku

Bersinar walau langit tak cerah

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Simile
- b. Metafora
- c. Litotes
- d. Personifikasi

26. Kalimat "Bintang-bintang tersenyum mala mini" mengandung majas

- a. Metafora
- b. Personifikasi
- c. Simile
- d. Ironi

27. "Langit menagis saat senja tiba." Bila dibandingkan dengan kalimat "Tanganya panjang sekali, bisa mengambil dari jarak jauh." Perbedaan jenis majas dalam dua kalimat tersebut adalah

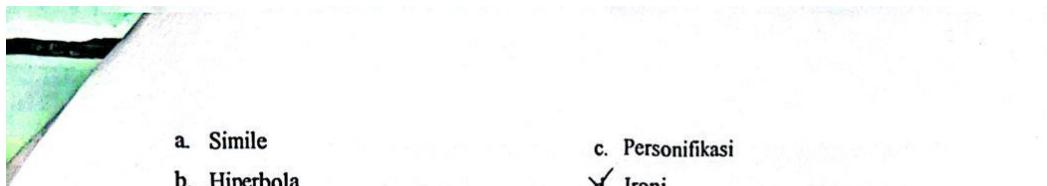
- a. Kalimat pertama menggunakan hiperbola, kalimat kedua menggunakan personifikasi
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan metafora
- d. Kalimat pertama menggunakan personifikasi, kalimat kedua menggunakan hiperbola

28. Engkau bagai rembulan di malam gelapku

Menjadi cahaya dalam kelamku

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah





- a. Simile c. Personifikasi
b. Hiperbola d. Ironi

29. "Dia adalah mentari dalam hidupku." Bila dibandingkan dengan kalimat "Hatinya lembut seperti kapas." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah

a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
b. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi
c. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola

30. Angin malam menyapa mesra

Mengiringi rinduku padamu

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

a. Metafora c. Ironi
 b. Personifikasi d. Litotes

31. Makna majas personifikasi dari "suara petir menyapa malam" adalah

a. Petir berbicara b. Malam terdengar d. Petir muncul di pagi hari

32. Diantara derai hujau

Langkahku mengalun pelan

Malam memelukku dengan dingin kesepian

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

a. Simile c. Sarkasme
b. Personifikasi d. Metafora

33. Kalimat "Dia adalah yangan kanan ayah di toko itu" menggunakan majas

a. Metafora c. Simile
b. Personifikasi d. Hiperbola

34. Kalimat "Bagus sekali tulisanmu, seperti ceker ayam!" menggunakan majas

a. Metafora c. Sarkasme
 b. Simile d. Ironi

35. Kalimat "Tangisannya bisa membanjiri rumah" menggunakan majas

a. Ironi b. Simile d. Personifikasi

36. Kalimat "Engkau cahaya dalam gelapku menggunakan majas

a. Simile c. Metafora
b. Personifikasi d. Hiperbola

37. Makna majas simile dari "wajahnya bersinar seperti mentari" adalah

 - a. Wajahnya terkena sinar matahari
 - b. Wajahnya kotor
 - c. Wajahnya tampak berseri dan cerah
 - d. Wajahnya gelap

38. Pagi itu, menyari tersenyum cerah dari ufuk timur

Hatiku melleh seperti lilin melihta senyumannya
Dia benar-benar bintang dihatiku

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

 - a. Metafora
 - b. Simile
 - c. personifikasi
 - d. Ironi

39. Makna majas metafora dari "kau adalah nyawa dalam tubuhku" adalah

 - a. Kau adalah orang penting bagiku
 - b. Kau tinggal bersamaku
 - c. Kau mirip denganku
 - d. Kau menyakitiku

40. "Bagus sekali tulisanmu, sampai aku tak bisa membacanya!" Bila dibandingkan dengan kalimat "Langkah kakinya cepat seperti kilat." Perbedaan jenis majas dalam kalimat tersebut adalah

 - a. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan ironi
 - b. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
 - c. Kalimat pertama menggunakan ironi, kalimat kedua menggunakan simile
 - d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi

Lampiran 11 : Uji Coba Instrumen Posttest Soal Skala Besar

UJI COBA INSTRUMEN POSTTEST SEMESTER II BAHASA INDONESIA
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama : M. HASAN AL-BANI Kelas : 4D
 Hari/ Tanggal : Selasa, 16/6/2025

8:33 (83)
 5:7

I. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Apa yang dimaksud dengan majas?
 a. Kalimat yang selalu menggunakan kata kerja akif
 b. Kalimat yang mengandung makna sebenarnya
 c. Gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah kalimat
 d. Kalimat yang hanya terdiri dari satu kata
2. Majas yang memberikan sifat manusia kepada benda mati disebut
 a. Simile c. Hiperbola
 b. Metafora d. Personifikasi
3. Kalimat "Dia berlari secepat kilat saat dikejar anjing" menggunakan majas
 a. Hiperbola b. Metafora
 c. Simile d. Personifikasi
4. Tujuan penggunaan majas dalam sebuah kalimat adalah
 a. Membingungkan pembaca
 b. Menambahkan jumlah kata
 c. Membuat kalimat menjadi lebih indah dan hidup
 d. Mengganti tanda baca
5. Kalimat berikut yang mengandung majas personifikasi adalah
 a. Ombak itu berlari mengejar anak-anak di pantai
 b. Ayah membaca koran di teras rumah
 c. Daun-daun jatuh tertutup angin sore
 d. Adik bermain bola Bersama temannya
6. Kalimat berikut yang menggunakan majas metafora adalah
 a. Wajahnya catih seperti bulan
 b. Ia adalah binatang kelas yang bersinar terang
 c. Pelangi muncul setelah hujan
 d. Ayah pergi ke pasar membeli sayur

7. Kalimat "Hatiku sekers batu melihat kenyataan itu" mengandung majas

 - a. Simile
 - b. Metafora
 - c. Personifikasi
 - d. Ironi

8. Kalimat "Hatinya seluas samudra" menggunakan majas

 - a. Metafora
 - b. Personifikasi
 - c. Hiperbola
 - d. Simile

9. Tangismu mengguncang bumi
Jeritmu meyayat langit
Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

 - a. Hiperbola
 - b. Simile
 - c. Metafora
 - d. Personifikasi

10. Fungsi utama majas personifikasi dalam kalimat adalah

 - a. Membandingkan dua benda berbeda
 - b. Membuat benda mati seolah hidup seperti manusia
 - c. Mengulang kata agar menarik
 - d. Mengungkapkan makna secara langsung

11. Kalimat "Dia adalah pelita dalam keluarga" menggunakan majas ironi agar

 - a. Menyatakan fakta tentang lampu
 - b. Menjelaskan bahwa dia menyala seperti pelita
 - c. Menggambarkan bahwa dia menerangi dan menuntun keluarga
 - d. Mengatakan bahwa dia suka lilin

12. Majas digunakan dalam kalimat cerita atau puisi agar

 - a. Bahasa lebih lugas dan ilmiah
 - b. Kalimat bisa dihafal dengan cepat
 - c. Pembaca tertarik dan memahami makna secara lebih dalam
 - d. Kalimat lebih mudah dijumlahkan

13. Apa fungsi majas dalam sebuah kalimat?

 - a. Menambah jumlah kata dalam kalimat
 - b. Menjadikan kalimat lebih Panjang
 - c. Membuat Bahasa lebih indah dan menarik
 - d. Mengganti kata yang tidak diketahui

14. Fungsi dari majas hiperbola dalam kalimat adalah

 - a. Menyampaikan makna secara berlebihan untuk menekankan sesuatu
 - b. Menjelaskan langkah-langkah dalam proses

- c. Menunjukkan makna sebenarnya
d. Menyingkat kalimat agar hemat kata

15. Kalimat "Angin malam membela wajahku" menggunakan majas personifikasi agar
a. Menjelaskan bahwa angin memiliki tangan
☒ Menunjukkan kelembutan angin seperti manusia
c. Menggambarkan bahwa angin bisa berbicara
d. Memberi tahu bahwa angin sedang tidur

16. Majas yang membandingkan dua hal tanpa kata "seperti" disebut
☒ Simile
a. Metafora
c. Personifikasi
d. Sarkasme

17. Kalimat "Dia menangis air mata darah karena kecewa" termasuk majas
☒ Ironi
b. Hiperbola
c. Simile
d. Personifikasi

18. Kalimat berikut yang mengandung majas simile adalah
☒ Ia adalah mawar berduri di taman sekolah
b. Burung-burung menyanyikan lagu pagi
c. Angin malam membela pipiku lembut
d. Suaranya menggelenggar seperti petir di langit

19. Kalimat yang mengandung majas ironi adalah
☒ Wah, kamu memang sangat rajin... sampai lupa mandi!
b. Angin itu membisikkan rahasia malam
c. Tangannya dingin seperti salju
d. Hatinya seputih kapas

20. Fungsi utama dari majas metafora dalam sebuah kalimat adalah
a. Menyindir sesuatu dengan kata yang berlawanan makna
☒ Membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding
c. Menjelaskan suatu hal dengan sangat berlebihan
d. Menyatakan fakta dengan kalimat langsung dan jelas

21. Fungsi utama dari majas ironi dalam sebuah kalimat adalah
a. Menjelaskan keadaan dengan sangat berlebihan
b. Membandingkan dua hal dengan kata penghubung
c. Memberi sifat manusia pada benda mati
☒ Menyindir secara halus dengan makna yang berlawanan dari yang dikatakan

22. Fungsi utama dari majas simile dalam sebuah kalimat adalah

- a. Menyindir seseorang secara halus
- b. Menyampaikan fakta dengan langsung
- c. Membandingkan dua hal yang berbeda
- d. Menyebunyikan makna sebenarnya dalam kalimat

23. Mentari pagi tersenyum ramah

Menyapu embun di ujung daun

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah

- a. Metafora
- b. Simile
- c. Personifikasi
- d. Hiperbola

24. "Mulutnya manis seperti gula." Bila dibandingkan dengan kalimat "Ia adalah bunga di antara duri." Perbedaan jenis majas dalam kedua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi
- d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan hiperbola

25. Kau adalah bintang di hatiku

Bersinar walau langit tak cerah

Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah

- a. Simile
- c. Litotes
- b. Metafora
- d. Personifikasi

26. Kalimat "Bintang-bintang tersenyum mala mini" mengandung majas

- a. Metafora
- c. Simile
- b. Personifikasi
- d. Ironi

27. "Langit menagis saat senja tiba." Bila dibandingkan dengan kalimat "Tanganya panjang sekali, bisa mengambil dari jarak jauh." Perbedaan jenis majas dalam dua kalimat tersebut adalah

- a. Kalimat pertama menggunakan hiperbola, kalimat kedua menggunakan personifikasi
- b. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan metafora
- c. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan metafora
- d. Kalimat pertama menggunakan personifikasi, kalimat kedua menggunakan hiperbola

28. Engkau bagai rembulan di malam gelapku

Menjadi cahaya dalam kelamku

Jenis majas yang digunakan dalam bait tersebut adalah



37. Makna majas simile dari "wajahnya bersinar seperti mentari" adalah
- a. Wajahnya terkena sinar matahari Wajahnya tampak berseri dan cerah
 - b. Wajahnya kotor d. Wajahnya gelap
38. Pagi itu, menyari tersenyum cerah dari ufuk timur
- Hatiku melleh seperti lilin melihta senyumannya
Dia benar-benar bintang dihatiku
- Jenis majas yang digunakan dalam puisi tersebut adalah
- a. Metafora c. personifikasi
 - b. Simile d. Ironi
39. Makna majas metafora dari "kau adalah nyawa dalam tubuhku" adalah
- a. Kau adalah orang penting bagiku c. Kau mirip denganku
 - b. Kau tinggal bersamaku d. Kau menyakitiku
40. "Bagus sekali tulisanmu, sampai aku tak bisa membacanya!" Bila dibandingkan dengan kalimat "Langkah kakinya cepat seperti kilat." Perbedaan jenis majas dalam kalimat tersebut adalah
- a. Kalimat pertama menggunakan simile, kalimat kedua menggunakan ironi
 - b. Kalimat pertama menggunakan metafora, kalimat kedua menggunakan simile
 - c. Kalimat pertama menggunakan ironi, kalimat kedua menggunakan simile
 - d. Kalimat pertama dan kedua sama-sama menggunakan personifikasi

Lampiran 12 : Kisi-kisi Instrumen Soal

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL

Materi Majas Kelas IV

No	Indikator Soal	Nomor Soal	Taksonomi Bloom	Bentuk Soal
1	Siswa dapat menyebutkan pengertian majas	1, 4	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda
2	Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis majas (Simile dan metafora)	3, 7, 8, 16, 33, 36	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda
3	Siswa dapat menemukan majas dalam kalimat	5, 6, 18, 19	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda
4	Siswa dapat menafsirkan dan majas dalam kalimat	10, 12, 14, 21, 22	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda
5	Siswa dapat menjelaskan fungsi majas dalam kalimat	11, 13, 15, 20	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda
6	Siswa dapat menentukan jenis-jenis yang terdapat dalam kutipan puisi	9, 23, 25, 28, 30, 32, 38	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda
7	Siswa dapat membedakan jenis-jenis majas (personifikasi, ironi, dan hiperbola)	2, 9, 12, 26, 34, 35	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda
8	Siswa data membedakan macam-macam majas	24, 27, 29, 40	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda
9	Siswa dapat menafsirkan makna dari macam kalimat majas	31, 37, 39	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda



Lampiran 13 : Surat Izin Ujicoba Instrumen



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
 Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.sps.uhamka.ac.id

Nomor : 801/B.04.02/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin Ujicoba Instrumen**

23 Dzulkaidah 1446 H
21 Mei 2025 M

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri RAWA BUAYA 01
 Jl. Bojong Raya RT 003 RW 004, Rawa Buaya, Cengkareng
 Kota. Jakarta Barat, DKI Jakarta Kode Pos, 11740.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
 mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin ujicoba instrumen
 kepada mahasiswa kami :

N a m a	: Nur Jihadah Islamiah
NIM	: 2309087027
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Semester	: Genap
Tahun Akademik	: 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
 satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
 Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

**"Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk
 Meningkatkan Motivasi Belajar Siwa Kelas IV SDN Rawa Buaya 01".**

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
 Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

*Wabillahittaifiq wal hidayah,
 Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Kaprodi Pendas,
 Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
 Direktur SPs (Sebagai laporan)

Lampiran 14 : Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
 Telp. (021) 79184063, 79184068 Fax. (021) 79184068
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor :	/B.04.02/2025	13 Dzulhijjah	1446 H
Lampiran :	-	9 Juni	2025 M
Perihal :	Izin Penelitian		

Yang terhormat,
Kepala Sekolah SDN RAWA BUAYA 01
 Jl.Bojong Raya Rt. 003 / Rw. 04, Rawa Buaya, Cengkareng, Jakarta
 Barat 11740

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa kami :

N a m a	: Nur Jihadah Islamiah
NIM	: 2309087027
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Semester	: Genap
Tahun Akademik	: 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

"Pengembangan Assesment Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN RAWA BUAYA 01".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.


 Dr. H. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
 Direktur (Sebagai laporan)

Lampiran 15 : Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA



No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Media	
1	Tampilan Visual	Tata letak (layout) menarik dan terstruktur	3	
		Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran	4	
		Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD	2	
2	Navigasi & Kemudahan Akses	Navigasi antar muka desain yang intuitif siswa mudah memahami strukturnya dan cara bermain	3	
		Ulasan digital mudah diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dll)	3	
3	Kualitas Media	Resolusi gambar baik dan tidak pecah	3	
		Elemen multimedia berfungsi dengan baik	3	
4	Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warna, layout, dan font)	3	
		Penempatan elemen (judul, teks, gambar) konsisten dan tidak mengganggu permainan	3	
5	Dukungan terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konsep "majas"	3	
		Ilustrasi dan contoh dalam media mendukung tujuan pembelajaran	3	
6	Kreativitas dan Inovasi	Inovatif dan menarik bagi siswa	3	
		Penggunaan canva sebagai media visual efektif dan efisien	3	
Jumlah skor yang diperoleh			39	
Nilai skor			52	
Nilai skor akhir			75,00	

Lampiran 16 : Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Materi
A	Kelayakan Isi		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi sesuai dengan KI dan KD Bahasa Indonesia kelas IV SD	4
2	Kecukupan materi	Materi mencakup semua konsep fakta dan opini yang dibutuhkan	4
3	Akurasi materi	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten	4
4	Keterbaruan materi	Materi sesuai perkembangan terbaru	4
B	Kelayakan Penyajian		
5	Kejelasan penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	4
6	Keterpaduan penyajian	Materi disajikan secara runtut dan logis	4
7	Contoh relevan	Contoh majas sesuai konteks kehidupan siswa	4
8	Kemenarikan penyajian	Materi disajikan secara menarik untuk siswa SD	4
C	Kebahasaan		
9	Ketepatan penggunaan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
10	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD	4
Jumlah skor yang diperoleh			39
Nilai skor			40
Nilai skor akhir			97,50

Lampiran 17 : Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Ahli Bahasa
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	4
		Bahasa indonesia yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD	4
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami	3
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	3
3	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan mudah dipahami siswa	4
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknis yang membingungkan	4
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "majas" disampaikan dengan jelas dan sistematis	4
		Contoh dan latihan "majas" relevan dan mudah dimengerti	4
5	Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam penggunaan EYD	3
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca	3
		Ketepatan dalam penggunaan istilah	4
6	Ketepatan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4
Jumlah skor yang diperoleh		44	
Nilai skor		48	
Nilai skor akhir		91,67	

Lampiran 18 : Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecil

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.697	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan

rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,697.

Nilai ini lebih besar dari ambang batas 0,60, yang secara umum digunakan sebagai standar minimum untuk menyatakan bahwa suatu instrumen reliabel.

Lampiran 19 : Hasil Uji Reliabilitas Skala Besar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.827	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,827. Nilai ini lebih besar dari ambang batas 0,60, yang secara umum digunakan sebagai standar minimum untuk menyatakan bahwa suatu instrumen reliabel.

Lampiran 20 : Hasil Nilai Pretest-Possstest Skala Kecil

No	Nama	Kelas	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE		
			Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score
1	AF	4C	75	46	29	54	0,54
2	DPA	4C	88	33	55	67	0,82
3	FIH	4C	83	55	28	45	0,62
4	MDA	4C	75	50	25	50	0,50
5	MAD	4C	78	33	45	67	0,67
6	NAA	4C	93	63	30	37	0,81
7	RK	4C	85	50	35	50	0,70
8	RKN	4C	87	67	20	33	0,61
9	SAJ	4C	73	37	36	63	0,57
10	YE	4C	75	43	32	57	0,56
MEAN			81,2	47,7	33,5	52,3	0,64
							64,02

Lampiran 21 : Hasil Nilai Pretest-Posstest Skala Besar

No	Nama	Kelas	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
			Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	AND	4D	83	50	33	50	0,66	66,00
2	AJB	4D	75	47	28	53	0,53	52,83
3	AG	4D	95	70	25	30	0,83	83,33
5	AH	4D	88	43	45	57	0,79	78,95
5	ANA	4D	78	55	23	45	0,51	51,11
6	AA	4D	75	43	32	57	0,56	56,14
7	BRZ	4D	90	70	20	30	0,67	66,67
8	DAZ	4D	63	28	35	72	0,49	48,61
9	EDH	4D	95	63	32	37	0,86	86,49
10	FSA	4D	80	68	12	32	0,38	37,50
11	GSF	4D	90	68	22	32	0,69	68,75
12	KS	4D	83	40	43	60	0,72	71,87
13	KAE	4D	75	33	42	67	0,63	62,69
14	KZ	4D	75	53	22	47	0,47	46,81
15	MD	4D	90	50	40	50	0,80	80,00
16	MFA	4D	88	40	48	60	0,80	80,00
17	MHA	4D	83	53	30	47	0,64	63,83
18	MIZ	4D	73	30	43	70	0,61	61,43
19	MPS	4D	83	46	37	54	0,69	68,52
20	MZA	4D	75	30	45	70	0,64	64,29
21	MZA	4D	88	55	33	45	0,73	73,33
22	MZG	4D	70	50	20	50	0,40	40,00
23	NTA	4D	85	53	32	47	0,68	68,09
24	NP	4D	75	63	12	37	0,32	32,43
25	RFA	4D	85	50	35	50	0,70	70,00
26	RM	4D	83	68	15	32	0,47	46,88
27	RS	4D	75	68	7	32	0,22	21,88
28	SAK	4D	78	43	35	57	0,61	61,40
30	SR	4D	78	40	38	60	0,63	63,33
31	ZAK	4D	88	48	40	52	0,77	76,92
MEAN			81,40	50,60	30,80	48,40	0,62	61,66

Lampiran 22 : Dokumentasi Skala Kecil



Membagikan soal pretest



Menjelaskan materi majas



Menjelaskan ular tangga digital



Siswa sedang bermain media ajar



Siswa sedang bermain media ajar



Membagikan soal posttest

Lampiran 23 : Dokumentasi Skala Besar



Membagikan soal pretest



Menjelaskan materi majas



Menjelaskan ular tangga digital



Siswa sedang bermain media ajar



Siswa sedang bermain media ajar



Membagikan soal posttest

Lampiran 24 : Dokumentasi Dengan Guru



Lampiran 25 : Ular Tangga Digital

Media Pembelajaran Digital "Ular Tangga"

1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan guru

- Komputer / laptop
- Aplikasi google slide
- Aplikasi zoom / webex / gmeet (jika digunakan saat pjj)
- Lcd (jika digunakan saat pembelajaran normal di sekolah)
- Koneksi internet
- Aplikasi dadu digital

2. Persiapan sebelum bermain.

- Buatlah kelompok terdiri dari 2-3 kelompok.
- Tentukan ketua kelompok untuk setiap kelompok.
- Tentukan urutan melempar dadu untuk setiap kelompok.

3. Cara bermain.

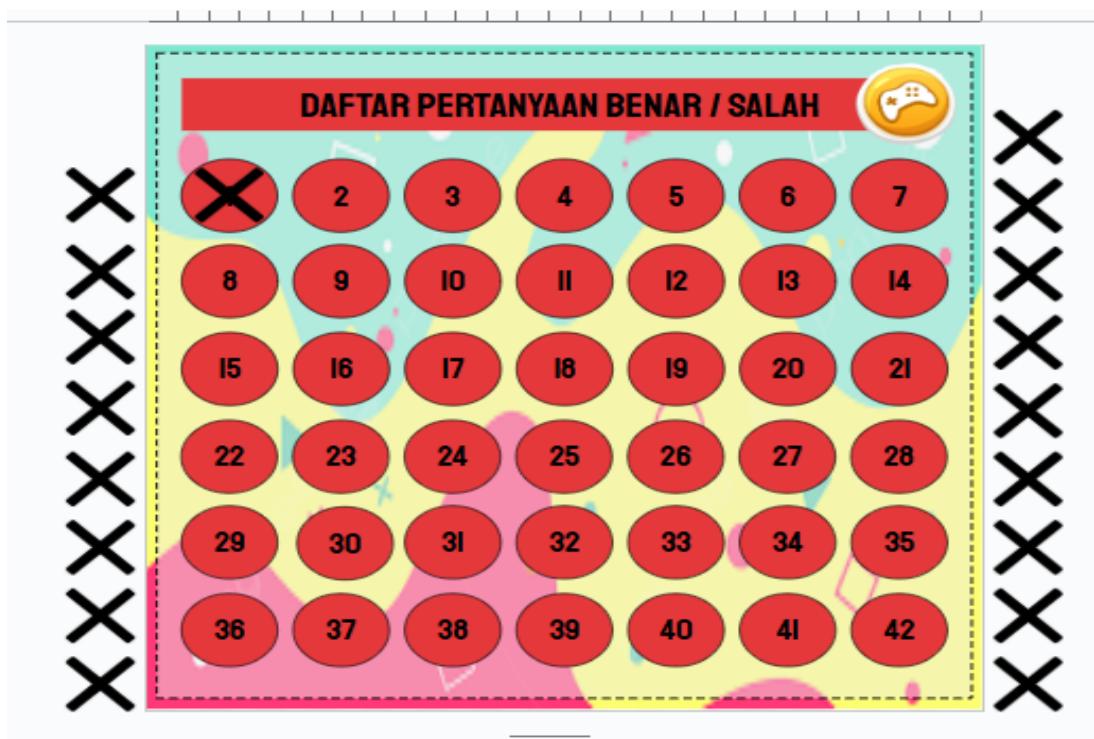
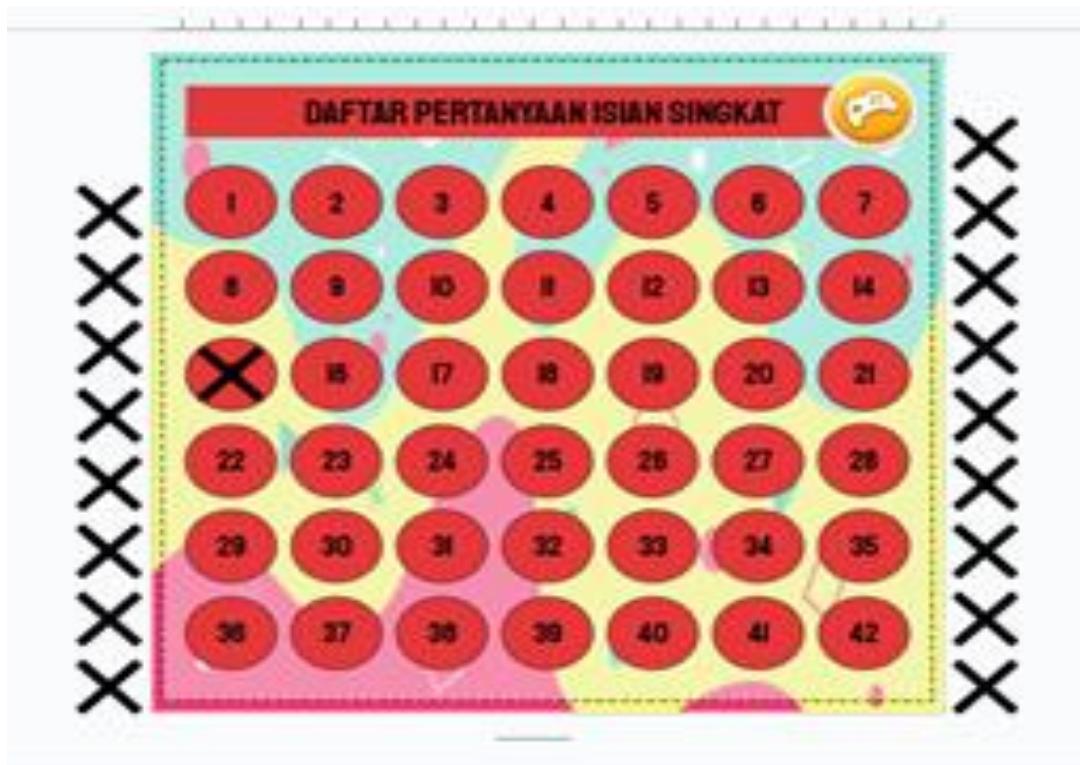
- Setiap satu putaran, masing-masing kelompok melempar dadu, kemudian bidak tiap kelompok dipindahkan sesuai hasil lemparan dadu.
- Sebelum bidak menempati kotak (sesuai lemparan dadu), setiap kelompok harus menjawab pertanyaan, jika salah maka ia kembali ke tempat semula. Jika benar ia berhak menempati kotak itu.
- Jika bidak berada di kotak bersimbol tangga, maka ia harus naik.
- Jika bidak berada di kotak bersimbol ular maka ia harus turun.
- Kelompok pertama yang berhasil menempati kotak nomor 100, mereka menjadi pemenangnya.

Virtually roll a die

100 99 98 97 96 95 94 93 92 91
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90
 80 79 78 77 76 75 74 73 72 71
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70
 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PERTANYAAN ISIAN SINGKAT

PERTANYAAN BENAR/SALAH



:25

1. Kalimat "Buku adalah jendela dunia" termasuk majas ...

Berikan jawaban kalian

YUK CEK JAWABANNYA

:00

16. Kalimat "Dia berbicara dengan suara yang lembut seperti Sutra" merupakan contoh majas personifikasi

Berikan jawaban kalian

BENAR

SALAH

Lampiran 26 : Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA**

1. Nama : Nur Jihadah Islamiah
2. Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 31 Juli 2001
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status Perkawinan : Belum Menikah
6. Alamat : Jl. Suka Menanti RT 08 RW 11 No. 107A Klingkit
Rawa Buaya, Cengkareng, Kota Jakarta Barat
7. Alamat Email : njihadahislamiah@gmail.com

Pendidikan Formal

1. SD di SDN Rawa Buaya 010 tahun 2007 - 2013
2. SMP di MTsN 11 Jakarta tahun 2013 - 2016
3. SMA di SMK Budi Murni 2 tahun 2016 - 2019
4. Perguruan Tinggi S1 di UHAMKA tahun 2019 -2023
5. Perguruan Tinggi S2 di UHAMKA tahun 2023-2025

Demikian daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan serta dipergunakan sebagaimana mestinya.