

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jenjang yang wajib ditempuh baik formal maupun nonformal. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kelangsungan hidup suatu bangsa, karena dari tujuan pendidikan ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakatnya.³ Pendidikan merupakan upaya terorganisir yang memiliki makna bahwa pendidikan harus dilakukan oleh usaha sadar manusia dengan dasar dan tujuan jelas untuk mengembangkan kualitas manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pribadi, keluarga, bangsa, maupun negara, memiliki tahapan dan komitmen bersama di dalam proses pendidikan.⁴

Dalam melaksanakan pendidikan yang baik maka diperlukan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses pemberian pengajaran dan pemahaman kepada peserta didik pada materi yang akan menjadi tujuan belajar. Dalam proses tersebut guru berperan sebagai pembimbing,

³ Munandar U., *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreativitas dan Bakat*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal 46.

⁴ Sofan Amri, dkk. 2010. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2010), hal 13.

fasilitator, dan motivator untuk mendorong keberhasilan peserta didik dalam mencapai keberhasilan belajar. Proses pembelajaran yang baik dan efisien memerlukan perencanaan, pengaplikasian, dan evaluasi yang sistematis. Kegiatan pembelajaran juga melibatkan komponen-komponen yang harus berkesinambungan untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi guru, peserta didik, metode pembelajaran, lingkungan, media pembelajaran, dan sarana prasarana dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan berkembang pesat seiring dengan penambahan dan perubahan zaman yang serba canggih. Guru tidak hanya dituntut untuk lebih melek teknologi, tapi guru juga dituntut untuk membuat kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran semenarik mungkin, namun tetap sesuai dengan kebutuhan siswa yang semakin beragam seiring pertambahan gap zaman yang signifikan antara murid dan guru. Guru diharapkan lebih inovatif dan kreatif dalam mengadaptasi bahkan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Hal tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang bervariasi dan kondusif. Pemilihan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan menghambat tingkat kejenuhan siswa.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat diwujudkan dengan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, maka materi dari guru dapat tersampaikan

dengan mudah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan mendorong semangat belajar. Namun kenyataannya masih banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik motivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.⁵ Pendidik seringkali mengeneralisasi gaya belajar siswa dan kurang menjadikan keberagaman gaya tersebut sebagai pertimbangan dalam pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga kebanyakan pendidik masih menggunakan media sederhana dalam pembelajaran seperti *power point* dan papan tulis.⁶

Proses pembelajaran yang efektif tak dapat lepas dari pemilihan media yang tepat. Sarana atau materi yang menunjang proses belajar-mengajar inilah yang disebut media pembelajaran.⁷ Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah dan mendukung penyampaian informasi, materi pembelajaran, atau sebuah konsep dari pendidik kepada peserta didik.⁸ Media pembelajaran juga bertujuan untuk membuat proses belajar-mengajar tersebut menjadi lebih menarik, efektif, dan meningkatkan

⁵ Yenni Sihombing, Bongguk Haloho, and Ulung Napitu, 'Problematisasi Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8.2 (2023), p. 725, doi:10.58258/jupe.v8i2.5611.

⁶ Andi Harpeni Dewantara, Amir B, and Harnida, 'Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa', *Journal of Primary Education*, 1.1 (2020), pp. 15–28 <<https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>>.

⁷ Titin and others, 'Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran', *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4.2 (2023), pp. 111–23, doi:10.31932/jutech.v4i2.2907.

⁸ Halimatul Nadiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA Di SMA Sultan Agung Kecamatan Puger Kabupaten Jember', 2022.

keterlibatan serta keaktifan siswa. Media pembelajaran dapat berupa fisik dan teknis, seperti video, audio podcast, gambar, model fisik, dan lain sebagainya.

Data yang didapatkan dari survei yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 menunjukkan bahwa hanya sekitar 10% penduduk Indonesia yang rajin membaca buku. Hal tersebut sesuai dengan data UNESCO yang menyatakan bahwa minat baca hanya 0,001% yakni dalam kategori yang sangat rendah. Data tersebut dapat memotivasi para pendidik untuk mengembangkan atau menciptakan inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Buku paket sekolah yang cenderung besar dan tebal dinilai monoton dan tidak mudah dibawa ke sembarang tempat. Dengan demikian, perlunya media pembelajaran yang praktis dan efektif sehingga siswa dapat membaca dan *me-review* materi yang telah diajarkan guru bahkan di luar jam belajar-mengajar.

Buku Saku adalah buku kecil yang dapat disimpan secara mudah dan dibawa ke mana saja karena ukurannya yang kecil dan cenderung ringan. Buku saku memuat berbagai informasi. Buku ini dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu menunjang kemampuan individu siswa. Isi dari buku saku cenderung padat akan inti dari materi atau informasi yang ingin disampaikan oleh penulis. Selain praktis, buku saku juga dinilai memiliki desain menarik dengan perpaduan teks dan gambar

yang mampu menarik perhatian siswa.⁹ Penggunaan buku saku sebagai media dalam pembelajaran materi sistem gerak manusia dapat mempermudah siswa untuk memahami materi kompleks tersebut di dalam maupun luar kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media dan permainan dalam pembelajaran dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan keaktifan peserta didik.¹⁰ Dengan variasi media pembelajaran, guru dapat memilih dan mengkreasikan media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran ular tangga adalah salah satu media yang dapat menjadi pilihan tepat. Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan dengan cara melemparkan dadu sebagai media untuk berjalan. Permainan ini biasanya tercetak pada sebuah media dengan permukaan datar seperti kertas, papan, dan lain sebagainya. Ular tangga dilengkapi dengan kotak-kotak yang berisi angka, gambar ular, dan tangga. Permainan ini biasa dimainkan secara berkelompok dengan setiap pemainnya diharuskan melemparkan dadu secara bergantian dan berjalan berurutan langkahnya sesuai angka yang muncul pada dadu. Pembelajaran yang tidak melulu terpaku pada buku dan ceramah guru akan membuat siswa cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran. Guru dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran dengan media ular tangga ini. Guru juga

⁹ Setiyaningrum, 'Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8.2 (2020), pp. 305–17.

¹⁰ Nina Sultonurommah, 'Peran Media Pembelajaran Dan Permainan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3.2 (2024), pp. 107–16, doi:10.37680/basica.v3i2.4632.

dapat memadukan permainan dengan diskusi.¹¹

Salah satu materi biologi yang sangat cocok disampaikan melalui pendekatan permainan tersebut adalah sistem gerak manusia, karena konsep-konsep di dalamnya bersifat abstrak dan menuntut keterlibatan aktif siswa agar lebih mudah dipahami. Salah satu materi biologi yang sangat cocok disampaikan melalui pendekatan permainan tersebut adalah sistem gerak manusia, karena konsep-konsep di dalamnya bersifat abstrak dan menuntut keterlibatan aktif siswa agar lebih mudah dipahami. Sistem gerak pada manusia terdiri dari alat gerak aktif dan alat gerak pasif. Otot-otot yang menempel pada tulang dan rangka manusia termasuk dalam alat gerak aktif, sedangkan sekumpulan tulang-tulang yang membentuk rangka termasuk dalam alat gerak pasif. Kontraksi otot yang menggerakkan tulang manusia inilah yang menyebabkan terjadinya gerak.¹²

Pada penelitian sebelumnya disebutkan bahwa buku saku merupakan media pembelajaran yang layak dikembangkan dan diimplementasikan. Buku saku juga dinilai praktis serta memiliki pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar peserta didik.¹³ Begitupun dengan media pembelajaran ular tangga yang dinilai mampu melatih keterampilan berpikir kritis.¹⁴ Pada

¹¹ Rifqi Fatihatul Karimah, Supurwoko, and Daru Wahyuningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII', 2.1 (2014), pp. 6–10.

¹² Ichi Tresnaasih, 'Modul Biologi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI', *Modul*, 2020, pp. 1–49.

¹³ Patrianus Hibur, Syafruddin, and Eryuni Ramdhayani, 'Pengembangan Buku Saku (Pocket Book) Biologi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAK ST. Gregorius Sumbawa Besar Tahun Pelajaran 2018/2019', *Jurnal Kependidikan*, 3.2 (2019), pp. 62–70.

¹⁴ Fareza Vismala Bahari and Yuliani Yuliani, 'Pengembangan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA', *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10.3 (2021), pp. 617–26,

penelitian terdahulu juga telah dilakukan pengembangan ular tangga pada materi sistem saraf kemudian diperoleh ketuntasan belajar hingga 93.33%.¹⁵ Penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa pengembangan buku saku pada materi sistem gerak efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran.¹⁶

Berdasarkan wawancara dan penyebaran angket kepada guru biologi dan siswa di MAN 1 Kota Kediri, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami istilah ilmiah berbahasa latin serta menghafalkan proses biologis yang berkaitan dengan mekanisme kerja sistem gerak, khususnya hubungan antara otot, tulang, dan jenis-jenis gerak. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran membuat guru sulit menyampaikan seluruh konsep secara mendalam. Materi ini juga memiliki pokok bahasan yang cukup banyak, sehingga siswa kerap kesulitan memahami konsep secara menyeluruh. Karakter materi yang abstrak, ditambah minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, turut memengaruhi rendahnya pemahaman siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif, mempermudah pemahaman istilah dan konsep, serta menumbuhkan minat belajar mereka, misalnya melalui media permainan seperti ular tangga yang belum pernah digunakan guru namun dinilai berpotensi menarik dan efektif.

doi:10.26740/bioedu.v10n3.p617-626.

¹⁵ Nurfadilah Salam, Safei, and Jamilah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf', *Al-Ahya*, 1.pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf (2019), p. 18.

¹⁶ M. Fahrudin Ali Reza, 'Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Saku Digital Berbasis', 2017, p. 17.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bahan ajar yang dikembangkan sebelumnya masih kurang mengikuti perkembangan teknologi yang dibuktikan dengan masih banyak yang menggunakan buku paket.
2. Peserta didik masih kesulitan untuk memahami materi, sehingga perlu adanya suatu media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut.
3. Diperlukan suatu bahan ajar yang menarik bagi peserta didik, yang tidak hanya menyajikan materi saja tetapi juga aktif dalam pembelajaran dengan media permainan.
4. Pada materi sistem gerak belum banyak bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.

C. Batasan Masalah

Untuk memperoleh kedalaman kajian agar tidak melebar pada hal di luar permasalahan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga yang dilakukan dari tahap awal.
2. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE.
3. Materi sistem gerak menjadi materi yang digunakan dalam pengembangan.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia?
2. Bagaimana validitas dari media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia?
4. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia.
4. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi

sistem gerak mencakup capaian pembelajaran fase F kelas XI pada kurikulum merdeka.

2. Media pembelajaran buku saku pada materi sistem gerak yang disajikan dalam bentuk visual yang berisi materi sistem gerak secara padat dan jelas.
3. Media pembelajaran permainan ular tangga pada materi sistem gerak yang disajikan dalam bentuk visual yang terdiri dari papan ular tangga, dadu, pion, dan kertas petunjuk permainan. Papan ular tangga berisi pertanyaan dan tantangan yang harus dijawab oleh pemain.
4. Media pembelajaran buku saku dapat tersedia dalam bentuk *hardfile* maupun *softfile*.
5. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat dicetak dalam ukuran besar untuk dimainkan secara berkelompok dan dapat juga dicetak dalam ukuran kecil untuk bermain secara individu.

G. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka diharapkan penelitian ini memiliki kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan mengenai media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak manusia.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi siswa, media pembelajaran buku saku dan permainan ular

tangga diharapkan mampu menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Selain itu diharapkan pula dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat membantu kesulitan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran. Buku saku juga mempermudah siswa untuk belajar mandiri di luar kegiatan belajar mengajar.

- b. Bagi sekolah atau lembaga, pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan media pembelajaran baru untuk membantu proses pembelajaran serta dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik baik di sekolah maupun lembaga lainnya.
- c. Bagi guru, penelitian pengembangan ini dapat menjadi referensi baru untuk melakukan inovasi mengenai media pembelajaran dan menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- d. Bagi penulis dapat memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran buku saku dan permainan ular tangga pada materi sistem gerak. Pengembangan ini juga dapat menambah wawasan peneliti dan dapat memberikan masukan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media dalam pembelajaran.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Buku Saku

Buku saku merupakan buku berukuran kecil yang praktis dibawa.¹⁷

Buku saku berisi materi yang dituliskan secara singkat dan padat tanpa merubah makna dan materi. Biasanya disajikan dengan ilustrasi yang menarik.¹⁸ Buku saku memungkinkan pembaca dapat mempelajari materi di manapun dan kapanpun.¹⁹

b. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan dengan cara melemparkan dadu sebagai media untuk berjalan. Permainan ini biasanya tercetak pada sebuah media dengan permukaan datar seperti kertas, papan, dan lain sebagainya.²⁰ Ular tangga dilengkapi dengan kotak-kotak yang berisi angka, gambar ular, dan tangga. Permainan ini biasa dimainkan secara berkelompok dengan setiap pemainnya diharuskan melemparkan dadu secara bergantian dan berjalan berurutan langkahnya sesuai angka yang muncul pada dadu.²¹ Ular tangga biasanya dimainkan oleh dua sampai empat orang. Masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai kotak berangka 100. Permainan ini melibatkan interaksi para pemain yang

¹⁷ Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

¹⁸ Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press, 2014.

¹⁹ Afandi, Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Saku." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 5, no. 1, 2015, hlm. 74–80.

²⁰ L. Vitoria et al. (2020), *Teaching mathematics using snakes and ladders game to help students understand angle measurement*, *Journal of Physics: Conference Series* 1460(1):012005.

²¹ Karimah, Supurwoko, and Wahyuningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII'.

menggunakan bidak dengan warna berbeda beserta dadu yang dijalankan di papan permainan bergambar ular dan tangga.²² Setiap pemain melempar dadu secara bergiliran dan menggerakkan bidaknya sesuai angka yang muncul, dengan aturan seperti mendapat giliran ekstra saat memperoleh angka enam, serta harus turun jika mendarat di kepala ular.²³ Permainan akan berakhir ketika salah satu pemain berhasil mencapai kotak terakhir (biasanya kotak ke-100) dengan angka yang tepat.²⁴

c. Sistem Gerak Pada Manusia

Sistem gerak pada manusia terdiri dari alat gerak aktif dan alat gerak pasif. Otot-otot yang menempel pada tulang dan rangka manusia termasuk dalam alat gerak aktif, sedangkan sekumpulan tulang-tulang yang membentuk rangka termasuk dalam alat gerak pasif.²⁵ Terjadinya gerak pada manusia disebabkan oleh kerja sama antara otot dan tulang yang dihubungkan oleh sendi.²⁶ Materi sistem gerak terdapat dalam fase F kelas XI pada kurikulum merdeka.²⁷

2. Penegasan Operasional

a. Buku Saku

²² Pritchard, D. B. *The Family Book of Games*. Leicester: Brockhampton Press, 1980.

²³ Parlett, David. *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press, 1999, hlm. 91.

²⁴ Pritchard, D. B. *The Family Book of Games*. Leicester: Brockhampton Press, 1980.

²⁵ Wiarto, G. (2013). *Anatomi & Fisiologi Sistem Gerak Manusia*. Yogyakarta: Gosyen Publishing, hlm. 23.

²⁶ Sutajaya, I Made. (2018). *Sistem Gerak Manusia Edisi 2*. Bandung: Innosain, hlm. 45.

²⁷ Kemendikbud. (2022). *Modul Ajar Biologi SMA Kelas XI Fase F: Sistem Gerak dan Koordinasi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Buku saku adalah buku kecil yang dirancang khusus supaya mudah dibawa ke mana-mana, bahkan bisa dimasukkan ke dalam saku baju atau celana. Isinya biasanya ringkas dan padat, berisi informasi penting yang dibutuhkan secara cepat tanpa harus membaca buku tebal. Karena bentuknya yang praktis, buku saku sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini, khususnya untuk materi kompleks seperti sistem gerak pada manusia yang diajarkan di fase F kelas XI Kurikulum Merdeka. Dalam konteks penelitian ini, buku saku dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak secara mandiri dan fleksibel, sesuai dengan latar belakang masalah pada yang menekankan perlunya media pembelajaran praktis dan menarik guna meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, sebagaimana dijelaskan dalam bab selanjutnya, buku saku merupakan bentuk media cetak yang tidak hanya efisien secara ukuran, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif karena disusun secara padat, jelas, dan mudah dipahami.

b. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang masih sering dimainkan dan kini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang interaktif. Permainan ini menggunakan papan

bergambar kotak-kotak bernomor secara berurutan, lengkap dengan ilustrasi tangga dan ular. Setiap pemain melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan jumlah langkah, lalu menggerakkan bidaknya sesuai angka yang keluar. Keunikan dari permainan ini terletak pada elemen tangga yang mempercepat langkah dan ular yang menghambat kemajuan, sehingga permainan ini memadukan unsur strategi dan keberuntungan. Dalam konteks penelitian ini, permainan ular tangga dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem gerak manusia. Media pembelajaran seperti ular tangga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi yang bersifat kompleks dan abstrak. Sementara itu, pada selanjutnya dijelaskan bahwa permainan ular tangga dapat berfungsi sebagai alat bantu edukatif yang menyenangkan, melatih kerja sama, serta mendorong interaksi sosial dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, permainan ular tangga tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga selaras dengan kebutuhan pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang dikembangkan dalam penelitian ini.