

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
PADLET ULIK (ULAR TANGGA INTERAKTIF KREATIF) SEBAGAI
PENUNJANG PEMBELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**



SKRIPSI

Oleh:

NAZWA NABELA

2110113220016

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
PADLET ULIK (ULAR TANGGA INTERAKTIF KREATIF) SEBAGAI
PENUNJANG PEMBELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

**Oleh:
NAZWA NABELA
2110113220016**

**Skripsi
diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Ekonomi**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

Juli 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nazwa Nabela

NIM : 2110113220016

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *PADLET* ULIK (ULAR TANGGA INTERAKTIF KREATIF) SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X SMA NEGERI 11 BANJARMASIN” ini dengan benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penelitian lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Banjarmasin, Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Nazwa Nabela

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nazwa Nabela


NIM : 2110113220016

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Padlet* ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) sebagai Penunjang Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Banjarmasin

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin, Juli 2025

Pembimbing,


Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.
NIP. 19621213 198811 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Padlet* ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) sebagai Penunjang Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Banjarmasin.

Yang disusun oleh : Nazwa Nabela, NIM : 2110113220016, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 08 Juli 2025.

Dewan Penguji

Pembimbing

Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.
NIP. 19621213 198811 1 001

Penguji I

Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 19820413 200501 1 001

Penguji II

Dr. Melly Agustina Permatasari, M.Pd
NIP. 19850811 200812 2 003

Mengetahui

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ekonomi**


Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 19820413 200501 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

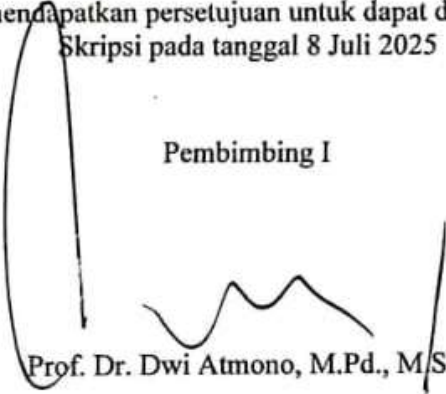
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
PADLET ULIK (ULAR TANGGA INTERAKTIF KREATIF) SEBAGAI
PENUNJANG PEMBELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

Oleh

**NAZWA NABELA
2110113220016**

Skripsi ini telah mendapatkan persetujuan untuk dapat disajikan dalam Sidang Skripsi pada tanggal 8 Juli 2025

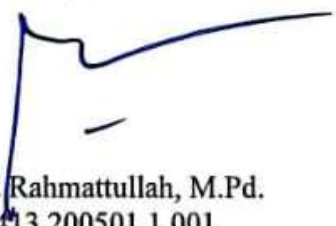
Pembimbing I



**Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.
NIP. 19621213 198811 1 001**

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd.
NIP. 19820413 200501 1 001**

ABSTRAK

Nazwa Nabela, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) sebagai Penunjang Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Banjarmasin.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (Pembimbing: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Padlet ULIK* sebagai penunjang dalam pembelajaran Ekonomi, khususnya materi Industri Keuangan Nonbank (IKNB) untuk siswa kelas X SMA Negeri 11 Banjarmasin yang ditinjau berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *four-D (4D)* Thiagarajan (1974) yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu *Define, Design, dan Develop*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Padlet ULIK* memperoleh skor rata-rata kevalidan sebesar 4,46 yang termasuk dalam kategori sangat valid, sementara persentase kepraktisan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa sebesar 89,3% yang tergolong sangat praktis. Media ini mengintegrasikan konten teks, video, dan permainan edukatif ular tangga dalam satu *platform* digital yang menarik dan mudah diakses. Berdasarkan hasil tersebut, media *Padlet ULIK* dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi, serta mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di jenjang pendidikan menengah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Padlet*, Ular Tangga Edukatif, Ekonomi

ABSTRACT

Nazwa Nabela, 2025. *Development of Learning Media Based on the ULIK Padlet Application (Creative Interactive Snakes and Ladders) as a Support for Economic Learning for Grade X Students of SMA Negeri 11 Banjarmasin. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Lambung Mangkurat University Banjarmasin. (Supervisor: Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si.)*

This study aims to develop learning media based on the ULIK Padlet application as a support for learning Economics, especially the Non-Bank Financial Industry (IKNB) material for grade X students of SMA Negeri 11 Banjarmasin which is reviewed based on its validity and practicality aspects. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the Thiagarajan (1974) four-D (4D) model which is modified into three stages, namely Define, Design, and Develop. The validation results show that the ULIK Padlet media obtained an average validity score of 4.46 which is included in the very valid category, while the percentage of media practicality based on the assessment of material experts, media experts, and student responses was 89.3% which is classified as very practical. This media integrates text content, videos, and educational snakes and ladders games in one attractive and easily accessible digital platform. Based on these results, the ULIK Padlet media is declared feasible and practical for use in the economics learning process, and is able to increase student participation and understanding interactively and enjoyably. This research is expected to be a reference in the development of technology-based interactive learning media at the secondary education level.

Keywords: *Learning Media, Padlet, Educational Snakes and Ladders, Economics*

MOTTO

”Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya.”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Apabila engkau telah selesai (dengan suatu kebajikan), teruslah bekerja keras (untuk kebajikan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu berharaplah.”

(Q.S Al-Insyirah: 5-8)

“Jangan lupa untuk berdoa, selalu bersyukur, tetap tersenyum dan bahagia”

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, Taufiq, hidayah dan inayah-Nya serta berkah yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya, cinta pertama dalam hidupku Ayah dan Pintu surga sekaligus cahaya hidupku Ibu.

”Terima kasih atas cinta, kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti. Ayah dan Ibu selalu berjuang keras untuk memastikan bahwa anaknya mendapatkan pendidikan yang terbaik. Pengorbanan dan kerja keras Ayah dan Ibu menjadi sumber Inspirasi terbesar dalam hidup. Tanpa dukungan dan doa dari Ayah dan Ibu, saya tidak akan mampu mencapai titik ini. Skripsi ini adalah wujud dari usaha dan semangat yang Ayah dan Ibu tanamkan dalam diri saya.”

Kakak-kakakku tersayang serta Adik-adikku tercinta.

“Terima kasih kalian selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah perjuanganku. Dukungan motivasi, dan cinta kalian menjadi kekuatan yang tak ternilai serta mendorong saya untuk terus berjuang dan tidak pernah menyerah.”

Keluarga

“Kepada seluruh keluarga baik dari keluarga Ayah maupun keluarga Ibu yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas doa, nasihat, dan seala bentuk dukungan yang telah diberikan. Semoga karya ini dapat menjadi ungkapan rasa terima kasih yang tulus untuk kalian semua.”

Diri sendiri

“Terima kasih untuk diri sendiri karena sudah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Yang telah berani merantau, meninggalkan zona nyaman demi masa depan. Terima kasih karena sudah berusaha sekuat tenaga untuk tidak menyerah sesulit apapun rintangan perkuliahan dan rumitnya proses penyusunan skripsi ini.

Tidak menyerah meski sering merasa lelah dan ingin pulang. Menyelesaikan semuanya dengan sepenuh hati adalah pencapaian besar yang layak dibanggakan. Terima kasih sudah sejauh ini, tetap kuat dan terus melangkah.”

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, atas limpahan ilmu, inspirasi, serta kemuliaan yang diberikan. Berkat kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Padlet* ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) sebagai Penunjang Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Banjarmasin”**.

Penelitian ini sebagai penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Padlet* dengan konsep permainan edukatif Ular Tangga Interaktif Kreatif (ULIK). Media ini dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 11 Banjarmasin.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor, Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M. Kes., AIFO selaku dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Muhammad Rahmattullah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Sekaligus dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu, memberikan saran dan masukan yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Dwi Atmono, M.Pd., M.Si. selaku dosen Pembimbing yang banyak memberikan bimbingan, motivasi, saran, arahan serta bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Dr. Melly Agustina Permatasari, M.Pd., selaku dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran-saran dan masukan yang bermanfaat untuk penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan limpahan ilmu, wawasan, motivasi, nasihat, dan pengalaman selama menempuh perkuliahan.
7. Bapak Dr. Baseran Nor, M.Pd. dosen Pendidikan Ekonomi, selaku ahli media dalam penelitian ini yang telah memberikan masukan dan saran dalam pengembangan media.
8. Ibu Sari Oktarina, M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 11 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ibu Rahmilianti, S.Pd. dan Ibu Aida Noormala Santi, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 11 Banjarmasin sekaligus ahli materi dalam penelitian ini yang telah memberikan masukan dan saran dalam pengembangan media.
10. Ibu Mahriyati Hikmah, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran TIK SMA Negeri 11 Banjarmasin sekaligus ahli media dalam penelitian ini yang telah memberikan masukan dan saran dalam pengembangan media.
11. Siswa kelas XF SMA Negeri 11 Banjarmasin yang telah bersedia berpartisipasi dan membantu pelaksanaan penelitian ini.
12. Sahabat saya, Aisyah Puspita Sari teman semasa menempuh Sekolah Dasar hingga sampai saat ini, yang sudah menjadi pendengar keluh kesah, selalu memberikan dukungan dan semangat untuk pantang menyerah.
13. Teman-teman angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang senantiasa selalu memberikan semangat satu sama lain dari awal perkuliahan hingga saat ini.
14. Teman-teman bimbingan Prof. Dr. Dwi Atmono M.Pd., M.Si, Amalia Wahyuni Putri, Daniel Aditya Putra, dan Norhidayah yang sejak awal ditulis sampai selesainya skripsi ini telah membersamai setiap kali bimbingan. Selalu berbagi informasi dan saling menyemangati satu sama lain.

15. Ayu Dewi Suryani teman perkuliahan semasa awal hingga saat ini yang selalu menjadi tempat pendengar, memberikan semangat dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih telah kebersamai selama menjadi anak rantauan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan akibat keterbatasan yang dimiliki. Meskipun demikian, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta turut berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Banjarmasin, 20 Juni 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nazwa Nabela', with a long horizontal stroke extending to the right.

Nazwa Nabela

NIM 2110113220016

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Teoritis	10
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	29
D. Model Pengembangan.....	30

E. Prosedur Pengembangan	31
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Jenis Data	38
H. Instrumen Penelitian.....	38
I. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	85
C. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase E Kurikulum Merdeka	23
Tabel 2. 2 Alur Tujuan Pembelajaran Tahun Pelajaran 2024/2025	24
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Angket dengan Skala <i>Likert</i>	37
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran	40
Tabel 3. 5 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif	41
Tabel 3. 6 Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif	42
Tabel 4. 1 Materi Pokok.....	46
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 4. 4 Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan	82
Tabel 4. 5 Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Padlet</i> ULIK	84
Tabel 4. 6 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Padlet</i> ULIK	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Beranda <i>Padlet</i>	19
Gambar 2. 2 Pilihan Model <i>Padlet</i>	19
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir Penelitian	28
Gambar 3. 1 Model Pengembangan Media.....	30
Gambar 4. 1 Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	50
Gambar 4. 2 Halaman <i>Slideshow</i> Awal Media Pembelajaran.....	50
Gambar 4. 3 Halaman <i>Slideshow</i> Petunjuk Penggunaan Media	51
Gambar 4. 4 Halaman <i>Slideshow</i> Pertanyaan Pemantik Pertemuan satu.....	51
Gambar 4. 5 Halaman <i>Slideshow</i> Materi Industri Keuangan Nonbank	52
Gambar 4. 6 Halaman <i>Slideshow</i> Materi Produk IKNB	53
Gambar 4. 7 Halaman <i>Slideshow</i> <i>Game</i> Interaktif Ular Tangga.....	54
Gambar 4. 8 Laman Utama Permainan Interaktif Ular Tangga	55
Gambar 4. 9 Menu Utama Permainan Interaktif Ular Tangga.....	56
Gambar 4. 10 Petunjuk Permainan Interaktif Ular Tangga.....	56
Gambar 4. 11 Menu <i>Login</i> dan Identitas Pemain.....	57
Gambar 4. 12 Permainan Interaktif Ular Tangga.....	59
Gambar 4. 13 Tampilan Jika Jawaban Benar	59
Gambar 4. 14 Tampilan Jika Jawaban Salah	60
Gambar 4. 15 Halaman <i>Slideshow</i> Lembar Kerja Siswa	61
Gambar 4. 16 Halaman <i>Slideshow</i> Evaluasi Pembelajaran Pertemuan 1.....	61
Gambar 4. 17 Halaman <i>Slideshow</i> Refleksi Belajar Materi IKNB	62
Gambar 4. 18 Halaman <i>Slideshow</i> Selesaiya Pertemuan Satu	62
Gambar 4. 19 Halaman <i>Slideshow</i> Pertanyaan Pemantik Pertemuan 2	63
Gambar 4. 20 Halaman <i>Slideshow</i> Materi Otoritas Jasa Keuangan.....	64
Gambar 4. 21 Halaman <i>Slideshow</i> Materi Literasi Keuangan	64
Gambar 4. 22 Halaman <i>Slideshow</i> Permainan Interaktif Ular Tangga Materi OJK dan Literasi Keuangan	65
Gambar 4. 23 Laman Utama Permainan Interaktif Ular Tangga	66
Gambar 4. 24 Menu Utama Permainan Interaktif Ular Tangga.....	67

Gambar 4. 25 Petunjuk Permainan Interaktif Ular Tangga.....	67
Gambar 4. 26 Menu <i>Login</i> dan Identitas Pemain.....	68
Gambar 4. 27 Permainan Interaktif Ular Tangga.....	70
Gambar 4. 28 Tampilan Jika Jawaban Benar.....	70
Gambar 4. 29 Tampilan Jika Jawaban Salah	71
Gambar 4. 30 Halaman <i>Slideshow</i> Lembar Kerja Siswa	72
Gambar 4. 31 Halaman <i>Slideshow</i> Evaluasi Pembelajaran Pertemuan 1.....	72
Gambar 4. 32 Halaman <i>Slideshow</i> Refleksi Belajar Materi OJK	73
Gambar 4. 33 Halaman <i>Slideshow</i> Selesaiya Pertemuan 2	73
Gambar 4. 34 Rubrik Penilaian Lembar Kerja Siswa	80
Gambar 4. 35 Halaman Kesimpulan Setelah Revisi	81
Gambar 4. 36 Halaman Materi Sebelum Revisi.....	81
Gambar 4. 37 Halaman Materi Setelah Revisi.....	81
Gambar 4. 38 Halaman Evaluasi Pembelajaran	82

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah.....	103
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	104
Lampiran 4 Pedoman Wawancara (Daftar Pertanyaan).....	105
Lampiran 5 Hasil Wawancara	106
Lampiran 6 Data Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X	108
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	112
Lampiran 9 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	117
Lampiran 10 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 11 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	126
Lampiran 12 Lembar Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	136
Lampiran 13 Hasil dan Cara Perhitungan Validasi Materi	148
Lampiran 14 Hasil dan Cara Perhitungan Validasi Media.....	151
Lampiran 15 Hasil dan Cara Perhitungan Uji Coba Lapangan.....	154
Lampiran 16 Tampilan Materi Dalam Media Pembelajaran.....	155
Lampiran 17 Tampilan Permainan Ular Tangga Interaktif.....	167
Lampiran 18 Hasil Revisi Media Pembelajaran	173
Lampiran 19 Dokumentasi Validasi Materi dan Media.....	178
Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba Lapangan.....	179
Lampiran 21 Lembar Bimbingan Skripsi.....	180