

Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD

Bella Tri Arumsari

Universitas PGRI Madiun

Korespondensi penulis: arumsaribellatri242@gmail.com

Dian Nur Antika Eky Hastuti

Universitas PGRI Madiun

Korespondensi penulis : rektorat@unipma.ac.id

Maya Kartika Sari

Universitas PGRI Madiun

Korespondensi penulis: rektorat@unipma.ac.id

Abstract. *This research aims to develop snakes and ladders game media to improve student learning outcomes in social studies subjects in elementary schools. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This researcher produced a snakes and ladders game media product to overcome students' boredom and saturation in learning. In this development the media was validated by 2 validators and there was a teacher and student response questionnaire to determine the suitability of the media. Meanwhile, to determine the increase in student learning outcomes, pretests and posttests were given to students. The calculation results obtained the completeness of the game media by achieving a score of 93.36% for media experts, 95.38% for material experts, and teacher responses were obtained 84.61%, to find out the percentage of student responses to the questionnaire totaling 26 students, an average calculation was carried out and a score of 93.69% was obtained. Meanwhile, for student learning outcomes, the average was 0.57 which was calculated using the N Gain score formula. You can It was concluded that the snake and ladder game media was included in the valid category or suitable for use for learning in class IV elementary schools.*

Keywords: *Media, Snakes and Ladders, Learning Outcomes, Social Sciences.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Peneliti ini menghasilkan sebuah produk media permainan ular tangga untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa dalam pembelajaran. Pada pengembangan ini media divalidasi oleh 2 validator dan terdapat angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan dari media. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa maka diberikannya pretest dan posttest kepada siswa. Hasil perhitungan diperoleh ketuntasan media permainan dengan meraih skor 93,36% untuk ahli media, 95,38% untuk ahli materi, dan respon guru diperoleh 84,61%, untuk mengetahui presentase angket respon siswa yang berjumlah 26 siswa maka dilakukan perhitungan rata-rata dan diperoleh skor 93,69%. Sedangkan untuk hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 0,57 yang dihitung menggunakan rumus N Gain skor. Dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga termasuk dalam kategori valid atau layak digunakan untuk pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media, Ular Tangga, Hasil Belajar, IPS.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya memaksimalkan potensi peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang positif secara aktif sehingga dapat dilaksanakan baik di dalam maupun di luar lembaga pendidikan. Keberhasilan pendidikan juga mempengaruhi pembelajaran di sekolah dan dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Karena guru membantu siswa mencapai potensi penuh mereka selama proses pembelajaran, mereka memainkan peran penting dalam bagaimana pembelajaran dilakukan di sekolah. (Sujana, 2019). Maka dari itu guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses mengajar salah satunya adalah media pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Bastian, 2019).

Dahsanranca (dalam Hajar, 2023) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sangatlah penting untuk menyongsong paradigma baru pembelajaran di era digital. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media ular tangga yang dapat mencegah kebosanan saat belajar dan sangat menarik perhatian siswa di SD dikarenakan siswa ikut terlibat dalam pengajaran kelas dengan adanya permainan ular tangga (Mar'atusholihah, Priyanto, & Damayani, 2019). Pembelajaran IPS merupakan kunci disiplin ilmu sosial dasar sejarah, geografi, ekonomi, pemerintahan, dan kewarganegaraan termasuk studi sosial. Tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mendorong siswa untuk berperilaku baik dan menghormati norma, nilai, dan tradisi masyarakat (Uge, 2019). Namun dalam penerapannya pembelajaran IPS sangat membosankan dikarenakan hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media yang mendukung sehingga siswa SD kurang begitu suka dalam mata pelajaran IPS sosial. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Erna Wurjanti (2023) menjelaskan hasil belajar berupa pencapaian pembelajaran kompetensi, yang meliputi informasi, kemampuan, sikap, dan nilai-nilai yang diterapkan pada kebiasaan berpikir siswa. Hasil belajar adalah tingkat penugasan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dilihat dari kognitif peserta didik.

Hal ini sudah dibuktikan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran penelitian yang dilakukan oleh Sudarmika, Kadek Bisma, dkk (2018) dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Dari hasil temuan validitas produk yang diciptakan

oleh Media Ular Tangga Inovatif, khusus untuk profesional desain pembelajaran, memberikan evaluasi positif (88%). Peringkat para ahli untuk media pembelajaran sangat baik (95%). Untuk pengujian solo, tes kelompok kecil, dan uji coba lapangan, peringkat yang sangat baik berkisar dari 95% hingga 93,1% dan 91,30%, masing-masing. Pencapaian konversi tingkat skala 5 telah menyebabkan penyesuaian evaluasi.

Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan peneliti terdahulu yaitu terletak pada hasil belajar bila penelitian terdahulu memunculkan minat belajar penelitian yang saya lakukan yaitu memunculkan hasil belajar dan desain media yang berbeda, serta waktu dan tempat penelitian dan sampel yang akan diteliti. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Madiun Lor

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan maka penelitian yang dikembangkan adalah "Media Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SD".

KAJIAN TEORITIS

Cecep Kustandi (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan memiliki maksud untuk membuat tujuan pelajaran lebih jelas dan tepat. Ratnaningsih (dalam Setiawati, 2019) berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan di mana jumlah langkah yang harus diambil sepotong ditentukan oleh dadu bergulir. Hasrian (2023), menjelaskan hasil belajar adalah efek dari pembelajaran seseorang dan berfungsi sebagai bukti bahwa belajar melalui perubahan perilaku. Nurohmah (2023) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang memadukan aspek norma, moral, bahasa, seni, dan budaya dengan ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nur Qomariyah Nawfilah, (2020). "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Matematika Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan". Temuan penelitian ini mendukung pernyataan berikut: 1) Produk matematika ular tangga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berhitung mereka; 2) Kualitas produk sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran; 3) Produk dapat menghasilkan pencapaian tujuan pembelajaran; dan 4) Penggunaan produk dapat meningkatkan mobilitas belajar anak karena belajar tidak membosankan.

Penelitian diatas merupakan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini dan memiliki kesamaan tentang pembuatan media permainan ular tangga. Namun, ada perbedaan antara studi yang telah disajikan diatas yaitu dalam hal tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan gaya penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian dan pengembangan. Studi yang telah dilakukan, sebagai bahan rujukan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 3 Madiun Lor.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D, Sugiyono (2022) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai studi yang digunakan untuk mengembangkan dan membangun produk baru, menguji efikasi produk yang ada, dan menghasilkan desain produk baru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengarah pada desain penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu: anlisi, desaian, implementasi, dan evaluasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN 03 Madiun Lor yang terdiri dari kelas A, B, dan C. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni kelas IV A. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Random Sampling (Sugiyono, 2019).

Tabel 1 Populasi Siswa Kelas IV A,B, dan C

Kelas IV	Jumlah Siswa
A	26 Siswa
B	28 Siswa
C	27 Siswa
Total	81 Siswa

Teknik pengumpulan data yang diapaki untuk memperoleh data pada penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Sugiyono (2022) menyatakan bahwa observasi memiliki kualitas yang unik, jika dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, seperti wawancara dan survei.

2. Angket

Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa kuesioner atau angket merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk ditanggapi sebagai bagian dari prosedur pengumpulan data. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari angket atau kuesioner yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa dianalisis untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga.

- a. Pertama, memberikan nilai pada setiap kriteria sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 2 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono dalam Efendi, 2021)

- b. Kedua, melakukan perhitungan pertanyaan yang diberikan menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Presentase Validitas

TSe = Total Skor Empiris Jumlah Skor Penilaian Oleh Validator

TSh = Total Skor Maksimum Hasil Validasi

Setelah masing-masing hasil uji validitasnya sudah diketahui, maka untuk mengetahui presentase keseluruhan, peneliti melakukan perhitungan gabungan dengan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$V = \frac{V_1 + V_2 + V_3 + \dots}{26} = \dots \%$$

- c. Ketiga, melakukan kesimpulan dari hasil perhitungan untuk melihat kelayakan dari media sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Kelayakan

Skor Presentase	Keterangan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Puji Suharmanto,dkk., 2021)

3. Tes

Djaali (2020) menyebutkan bahwa tes adalah alat yang digunakan untuk menilai seberapa baik siswa telah belajar sebagai hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tes dalam bentuk pilihan ganda dengan 20 butir soal. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Untuk menentukan hasil pretest dan posttest peserta didik maka dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}}$$

(Novita, dkk., 2019)

Tabel 4 Kriteria Kategori Skor Hasil Belajar

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Syafii & Yasin dalam Ulhaq, 2020)

Tabel 5 Kriteria N Gain

Nilai	Kriteria
G ≥ 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g < 0,7	Sedang
G < 0,3	Rendah

(Novita,dkk., 2019)

4. Dokumentasi

Hajar Hasan (2022) menjelaskan bahwa dokumentasi adalah jenis tindakan atau proses sistematis yang melibatkan melihat, menganalisis, mengumpulkan, dan menyebarluaskan. Bentuk dari dokumentasi berupa tulisan, foto, video, dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk media ular tangga pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV SD. Untuk mengetahui kelayakan dari media permainan ular tangga maka diperlukannya hasil penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dan hasil uji coba yang diperoleh dari SDN 03 Madiun Lor khususnya pada siswa kelas IV A dan wali kelas IV A. Sebelum media permainan ular tangga diujicoba kepada siswa kelas IV A SDN 03 Madiun Lor siswa terlebih dahulu diberikan diberikan soal pretest untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang akan diberikan, soal pretest berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Setelah melakukan uji coba media permainan ular tangga siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan dan untuk melihat perbandingan apakah mengalami peningkatan ketika belajar menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SD (Keberagaman Rumah Adat di Indonesia), soal posttest berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analisis : Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis materi untuk menentukan tujuan penelitian melalui observasi awal. Analisis kebutuhan merupakan analisis tahap awal yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi awal di SDN 03 Madiun Lor pada kelas IV. Peneliti mengobservasi tentang permasalahan – permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 03 Madiun Lor peneliti memperoleh berbagai informasi yaitu: (a) siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, (b) siswa kurang paham akan keberagaman rumah adat yang ada di Indonesia, (c) media yang digunakan oleh guru yaitu berupa buku IPS dan beberapa gambar rumah adat yang ada, dan (d) pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas masih kurang.

Tahap Desain : Mendesain papan permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS. Dalam tahap desain peneliti menggunakan aplikasi Corel Draw X7 untuk mendesain papan permainan ular tangga. Untuk aturan dalam permainan, soal dan pertanyaan dibuat terpisah dengan papan permainan. Ukuran papan permainan ular tangga ini adalah 3 x 3 m. Media yang dibuat berupa papan permainan ular tangga yang terdiri atas 36 kotak dengan gambar ular dan tangga serta pada setiap kotak terdapat gambar rumah adat di Indonesia beserta penjelasannya, dan setiap kotak terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Setiap pertanyaan memiliki jawaban yang cocok dengan nomor pertanyaan yang tertulis di papan permainan. Pertama, membuat lembar kerja dengan 36 kotak. Menu Graph Paper digunakan dalam tampilan menu untuk membuat kotak ular tangga. Kemudian, isi setiap kotak dengan gambar atau beragam

detail yang berkaitan dengan keragaman rumah adat di Indonesia. Berikut gambar papan permainan ular tangga dan penjelasan tentang kartu rumah adat.



Gambar 1. Papan permainan ular tangga

Tahap Pengembangan : Melakukan validasi produk media permainan ular tangga untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dibuat untuk pembelajaran. Tahapan ini diuji oleh dua validator ahli media dan ahli materi. validasai ini berbentuk kuesioner tertutup yang menggunakan skala likert. Proses penilaian dilakukan dengan cara memberikan ceklist dan pemberian skor oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Presentase	Kategori
Respon Guru	53	55	93,36%	Sangat Layak
Ahli Materi	62	65	95,38%	Sangat Layak

Hasil perhitungan diperoleh ketuntasan media permainan ular tangga dengan meraih skor 93,36% untuk ahli media dan 95,38% untuk ahli materi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SD termasuk dalam kategori Layak atau valid digunakan dalam pembelajaran dikelas IV SDN 03 Madiun Lor.

Tahap Implementasi : Tahap ini yaitu menguji cobakan media permainan ular tangga kepada siswa kelas IV di SDN 03 Madiun Lor yang berjumlah 26 siswa. Tahap uji coba ini diberikannya angket respon guru dan angket respon siswa untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Guru diberikan angket respon berupa 12

pernyataan dengan 5 kriteria yaitu sangat setuju (5), setuju (4), cukup setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Berikut merupakan hasil respon dari guru:

Tabel 7 Hasil Angket Respon Guru

Indikator	Skor yg diperoleh	Skor maksimum	Presentase	Kategori
Respon Guru	55	60	84,61%	Sangat Layak

Hasil persentase yang diperoleh ialah 84,61% dan masuk pada kategori sangat layak. Komentar yang diberikan oleh guru wali kelas IV ialah media permainan ular tangga yang digunakan sangat kreatif dan dapat membantu dalam proses pembelajaran. Selanjutnya siswa kelas IV A yang berjumlah 26 siswa diberikan angket respon berupa 10 pertanyaan dengan 5 kriteria yaitu sangat setuju (5), setuju (4), cukup setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). Berikut merupakan hasil angket respon siswa..

Tabel 8 Hasil Angket Respon siswa

No	Nama	Pertanyaan Ke-										Jumlah Skor	Skor %	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AGP	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	45	90%	Sangat Layak
2	AME	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	47	94%	Sangat Layak
3	AFE	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	47	94%	Sangat Layak
4	AA	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	94%	Sangat Layak
5	APR	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	45	90%	Sangat Layak
6	ACA	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	46	92%	Sangat Layak
7	AZM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
8	BAR	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	92%	Sangat Layak
9	DAP	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47	94%	Sangat Layak
10	ENR	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46	92%	Sangat Layak
11	FZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
12	FNA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
13	GPP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%	Sangat Layak
14	KNKA	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	94%	Sangat Layak
15	MGPK	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	48	96%	Sangat Layak
16	MAE	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90%	Sangat Layak
17	MFR	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	45	90%	Sangat Layak
18	MRP	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	96%	Sangat Layak
19	NDMP	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	47	94%	Sangat Layak
20	NAP	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	45	90%	Sangat Layak
21	OFA	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	47	94%	Sangat Layak
22	RCS	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	46	92%	Sangat Layak
23	SDP	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47	94%	Sangat Layak
24	TAD	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	45	90%	Sangat Layak
25	WA	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47	94%	Sangat Layak
26	YAW	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	45	90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas hasil angket respon siswa yang diperoleh dari 26 siswa kelas IV jika sudah dipersentasekan rata-rata memperoleh hasil dari 90% hingga 100% dan semua angket respon masuk pada kriteria sangat baik.

Tahap Evaluasi : Pada tahap terakhir dari penelitian pengembangan dengan model ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini adalah tahap untuk mengevaluasi media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SD kelas IV. Apakah media permainan ular tangga yang telah dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi, dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam belajar sesuai dengan hasil validasi ahli serta saran dan masukan dari kedua validator. Dari skor hasil belajar siswa dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 9 Data Skor Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai		Post - Pre	S.max - Pre	N Gain Skor	Kategori N gain
		Pre	Post				
1	AGP	25	55	30	75	0,4	Sedang
2	AME	30	60	30	70	0,428571429	Sedang
3	AFE	45	85	40	55	0,727272727	Sedang
4	AA	35	65	30	65	0,461538462	Sedang
5	APR	35	70	35	65	0,538461538	Sedang
6	ACA	35	70	35	65	0,538461538	Sedang
7	AZM	40	80	40	60	0,666666667	Sedang
8	BAR	35	70	35	65	0,538461538	Sedang
9	DAP	30	60	30	70	0,428571429	Sedang
10	ENR	50	80	30	50	0,6	Sedang
11	FZA	30	60	30	70	0,428571429	Sedang
12	FNA	40	80	40	60	0,666666667	Sedang
13	GPP	30	60	30	70	0,428571429	Sedang
14	KNKA	65	95	30	35	0,857142857	Tinggi
15	MGPK	75	100	25	25	1	Rendah
16	MAE	40	80	40	60	0,666666667	Sedang
17	MFR	20	50	30	80	0,375	Sedang
18	MRP	30	60	30	70	0,428571429	Sedang
19	NDMP	65	90	25	35	0,714285714	Sedang
20	NAP	50	80	30	50	0,6	Sedang
21	OFA	40	70	30	60	0,5	Sedang
22	RCS	30	65	35	70	0,5	Sedang
23	SDP	30	75	45	70	0,642857143	Sedang
24	TAD	50	85	35	50	0,7	Sedang
25	WA	35	65	30	65	0,461538462	Sedang
16	YAW	60	90	30	40	0,75	Sedang
	Rata-rata	39,6	72,4	32,8	60,4	0,571915085	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa media ular tangga pada mata pelajaran IPS (keberagaman rumah adat di Indonesia) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Skor pre-test yang didapatkan oleh kelas IV adalah sebesar 39,6 (Kurang) sedangkan untuk post-test sebesar 72,4 (Baik), dengan rata-rata peningkatan gain sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga sebagai bahan ajar pembelajaran IPS di kelas IV SDN 03 Madiun Lor. Kesimpulan data dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SD (Keberagaman Rumah Adat di Indonesia) menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media permainan ular tangga berpedoman pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasition*). Media ini dikembangkan berupa permainan ular tangga yang didalamnya memuat materi, gambar rumah adat, gambar animasi, dan background. Materi yang dikembangkan yaitu keberagaman rumah adat di Indonesia.

Media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di SD dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan siswa. Hasil uji validasi media yaitu 96,36% dalam kategori sangat layak, demikian juga hasil uji materi diperoleh nilai 95,38% dalam kategori sangat layak. Dari uji validasi tersebut diperoleh rata-rata yang diperoleh nilai 95,87%. Dari hasil respon guru diperoleh 84,61% termasuk dalam kriteria valid. Sedangkan respon siswa kelas IV A SDN 03 Madiun Lor yang berjumlah 26 siswa terhadap media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SD diperoleh hasil dari 90% hingga 100% dan semua angket respon masuk pada kriteria sangat baik. Hasil presentase keseluruhan diperoleh nilai 93,69%.

DAFTAR REFERENSI

- Bastian, A., Zaliluddin, D., Ramdani, A. M., Informatika, P. S., Teknik, F., & Majalengka, U. (2019). Pengembangan Media Learning Game Al- Qur ' an. *Infotech*, 5, 29–33.
- Cecep Kustandi, M. P., & Dr. Daddy Darmawan, M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. bumiaksara.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29. <http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Hidayat, F., Hajar, A., Nurpratiwi, S., Afnanda, M., Handayani, R., & Yahya, A. M. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=UULBEAAAQBAJ>
- 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. *Mimbar PGSD Undiksha, Vol: 7, No, 255*.
- Nawafilah, N. Q., & Masrurroh, M. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 37. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 66. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T. (2023). Relevansi Kebijakan Kurikulum Merdeka Dengan Pendidikan Abad 21 Pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari*, 9(3), 24–35. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7594483>
- Setiawan, H. R., Bahtiar, A., & Harfiani, R. (2023). *Monograf: Metode Role play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=rFmoEAAAQBAJ>
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & ... (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech ...*, 6(1), 20–29. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20259>
- Sugiyono. (2019). *Metedologi Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ RND)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmanto, P., & Forum, E. (2021). *Journa l. 05*(February), 21–24.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Uge, S., Neolaka, A., & Yasin, M. (2019). Development of social studies learning model based on local wisdom in improving students' knowledge and social attitude. *International Journal of Instruction*, 12(3), 375–388. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12323a>
- Ulhaq*, R., Huda, I., & Rahmatan, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Modul Konstruktivisme Radikal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 244–252. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.17874>
- Wurjanti, E., & Murtikusuma, E. M. H. M. P. M. S. R. P. (2022). *STUDY GROUP SOLUSI MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR*. Penerbit P4I. <https://books.google.co.id/books?id=K0CDEAAAQBAJ>