

Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar

Bella Tri Arumsari ✉, Universitas PGRI Madiun
Dian Nur Antika Eky Hastuti, Universitas PGRI Madiun
Maya Kartika Sari, Universitas PGRI Madiun

✉ triarumsari1301@gmail.com

Abstract: The aim of the study was to develop a media for playing snakes and ladders on social studies subjects in elementary schools. The development of the snakes and ladders media game was motivated by the existing problems found from observations at Madiun Lor 03 Elementary School, namely (a) students did not participate in learning, (b) students did not understand the diversity of traditional houses in Indonesia, (c) the media used by the teacher was in the form of social studies books and some pictures of existing traditional houses, and (d) students' understanding of the material taught in class was still lacking. The research and development of the ADDIE model (Sugiyono, 2019) has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The calculation results obtained a percentage of 96.36% for media experts, 95.38% for material experts, and the teacher response questionnaire obtained a percentage of 84.61% and for student response questionnaires with a total of 26 students obtained an average of 90% to 100%. So it can be concluded that the snake and ladder game media is feasible to use in the learning process

Keywords: Media, Snakes and Ladders Game, Social Sciences

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Pengembangan media permainan ular tangga ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada ditemukan dari hasil observasi di SDN 03 Madiun Lor 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. Penelitian dan pengembangan model ADDIE (Sugiyono, 2019) terdapat 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil perhitungan diperoleh presentase 96,36% untuk ahli media, 95,38% untuk ahli materi, dan angket respon guru memperoleh presentase 84,61% serta untuk angket respon siswa dengan jumlah 26 siswa memperoleh rata-rata 90% hingga 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kata kunci: Media, Permainan Ular Tangga, IPS



PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sangatlah penting. Dahsanranca (dalam Hidayat, 2013) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah penting demi menyongsong paradigma baru pembelajaran di era digital. Pemanfaatan teknologi yang membantu pada pencapaian tujuan pendidikan, transformasi digital yang berkembang membuat paradigma baru akan muncul dalam penerapan pendidikan dengan visi dan misi sesuai jangka yang telah ditetapkan, semua permasalahan ini harus terpikirkan agar pendidikan bisa seiring mengikuti perkembangan zaman dan sesuai tuntutan di era digital sekarang ini. Kemp dan Dayton (dalam Lindasari, dkk. 2019) mengungkapkan jika media pembelajaran digunakan dalam kelompok besar, mereka harus dapat melakukan tiga tugas utama, dua di antaranya adalah meningkatkan minat atau tindakan dan memberikan arahan. Tujuan media pembelajaran untuk tujuan instruksional adalah untuk melibatkan siswa secara emosional dan kognitif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menggunakan media pembelajaran untuk mempraktekkan tingkat pembelajaran yang lebih dalam dan untuk terlibat, termotivasi, dan puas dengan pembelajaran tersebut. Minat siswa terhadap proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh pembuatan media pembelajaran berbasis game. Anjani (dalam Kartika Yuni Purwanti, 2022) menegaskan bahwa motivasi siswa secara signifikan dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis permainan, yang juga dapat meningkatkan kebahagiaan, kegembiraan, rasa tantangan, dan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain.

Media permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang dapat mencegah kebosanan saat belajar dan sangat menarik bagi siswa di sekolah dasar hal ini dikarenakan siswa ikut terlibat dalam pengajaran kelas dengan adanya permainan ular tangga (Mar'atusholihah, Priyanto, & Damayani, 2019). Konsep permainan ular tangga ini sangat sederhana dimana permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih dengan menggunakan alat berupa dadu, gambar yang terdiri dari beberapa kotak yang terdapat gambar ular tangga (Syawaluddin, dkk. 2020). Permainan ular tangga mencakup berbagai komponen, seperti papan permainan, dadu, pion, kartu dengan pertanyaan, kartu ilmiah, kartu bonus, pertanyaan kejutan, dan kartu zonk (Meriyati, dkk. 2019). Setiap kali bidak bergerak, dadu menentukan tindakan apa yang harus diambil. Setiap peserta akan mengontrol pion, yang merupakan penghitung. Ketika pemain mendarat di tangga dalam permainan, pion mereka dapat naik tangga, tetapi jika berhenti di ekor ular, mereka harus turun ke mulut ular, yang berarti mereka akan tertinggal.

Siswa SD khususnya pada mata pelajaran IPS menganggap bahwa pelajaran IPS sangat membosankan. Akibatnya, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di kelas dengan menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan. Dengan bantuan sumber belajar dapat tercipta suasana kelas yang hidup dan tidak monoton. Masalah dan gejala sosial dalam masyarakat dipelajari, dikaji, dan dianalisis dalam berbagai aspek kehidupan di bidang ilmu sosial (M. A. Lubis, 2019).

Uge (2019) menjelaskan bahwa IPS merupakan kunci disiplin ilmu sosial dasar sejarah, geografi, ekonomi, pemerintahan, dan kewarganegaraan termasuk studi sosial. Di sekolah dasar, IPS diajarkan dengan tujuan mendorong siswa untuk berperilaku baik dan menghormati norma, nilai, dan tradisi masyarakat. Karena peran penting yang dimainkan IPS dalam pembelajaran siswa, penting bagi guru untuk mempersiapkan rencana pelajaran mereka dengan hati-hati untuk menghindari siswa memperoleh materi yang tidak berarti.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada SDN 03 Madiun Lor pada tanggal 3 April 2023 diperoleh masalah pada pembelajaran IPS pada kelas IV 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 buku IPS dan beberapa gambar rumah adat yang ada, (d) topik yang diajarkan di kelas masih belum sepenuhnya dipahami oleh siswa. Pembelajaran IPS di SDN 03 Madiun Lor

sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPS. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di SD.

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki dampak yang cepat. Ilmu pengetahuan sosial sangat dibutuhkan oleh masyarakat agar dapat bersaing dengan dunia luar. Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk membangun lingkungan belajar dan proses belajar sehingga siswa dapat sepenuhnya menyadari potensi mereka. Dampak yang diperoleh dari pendidikan Indonesia melalui penggunaan lembaga di mana guru dan siswa akan berinteraksi dengan tujuan meningkatkan karakter siswa sementara juga memberikan pengetahuan dan pemahaman yang luas. Sebagai bagian dari tanggung jawab mereka untuk belajar, siswa diharapkan untuk memperhatikan apa yang dikatakan guru mereka dan menerapkan apa yang mereka pelajari di kelas. Dengan memanfaatkan media imajinatif dan mutakhir, guru berupaya meningkatkan pengetahuan siswanya (Sudrajat, Meiliana Lovienica, & Vina Iasha, 2021).

Suprijono (dalam Erna Wurjanti, 2023) menjelaskan hasil belajar berupa pencapaian pembelajaran kompetensi, yang meliputi informasi, kemampuan, sikap, dan nilai-nilai yang diterapkan pada kebiasaan berpikir siswa. Pemahaman, tindakan, apresiasi, nilai, sikap, dan kemampuan yang ditampilkan dapat digunakan untuk menentukan hasil belajar. Belajar adalah proses mengubah dan membentuk perilaku seseorang untuk memasukkan unsur informasi, kemampuan, sikap, dan nilai-nilai yang tertanam dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Keberhasilan belajar didapatkan oleh siswa selama proses kegiatan belajar mengajar.

Hal ini sudah dibuktikan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan media ular tangga sebagai media pembelajaran penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, Dyana Cindy, dkk (2020) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia". Temuan penelitian disajikan dalam bentuk sumber belajar permainan ular tangga yang dapat digunakan oleh siswa kelas V SDN Baktijaya 3 Depok. Media ini telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan menerima skor rata-rata 4,32 pada kriteria "sangat baik". Temuan penelitian ini juga mencakup temuan validasi material, yang menerima skor rata-rata 4,13 pada kriteria "baik". Oleh karena itu, sangat tepat menggunakan media

Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada hasil belajar siswa penelitian terdahulu belum memunculkan adanya hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang akan saya laksanakan akan memunculkannya hasil dari belajar siswa menggunakan media permainan ular tangga, tempat penelitian, waktu penelitian, sampel yang akan diteliti serta rumus untuk menghitung hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan maka penelitian yang dikembangkan adalah " Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Sugiyono (2022) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai studi yang digunakan untuk mengembangkan dan membangun produk baru, mengevaluasi efektifitas produk yang sudah dibuat, dan menciptakan ide produk baru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengarah pada desain penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu : analisis, desain, pengembangan, 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).

Teknik pengumpulan data yang dipakai 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. Tujuan dari teknik observasi ini adalah untuk mendapatkan informasi dari objek yang diamati oleh pengamat untuk mengetahui permasalahan – permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS.

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.

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

TABEL 1 *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 kesimpulan dari hasil perhitungan untuk melihat kelayakan dari media sesuai dengan tabel berikut:

TABEL 2 *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. Dokumentasi

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

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran berupa Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang di uraikan 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 slaka likert. Proses penilaian dilakukan dengan cara memberikan ceklist dan pemberian skor oleh ahli media dan ahli materi.

TABEL 3. Tabel 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:

TABEL4. Hasil Angket Respon Guru

| Indikator | Skor yang 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 5. 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. Berdasarkan data tersebut maka disimpulkan bahwa siswa kelas IV tertarik dengan media permainan ular tangga pada matapelajaran IPS yang telah dikembangkan.

Tahap Evaluasi : Evaluasi adalah tahap akhir dari penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. 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.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Media permainan ular tangga dikembangkan sesuai dengan tahapan penelitian ADDIE (Sugiyono, 2019) desaian penelitian ini terdapat 5 langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran sebagai sarana untuk membantu siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga belajar lebih efektif dan siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Manfaat media permainan ular tangga menurut Ria Fransisca (2020) yaitu dapat mendorong siswa untuk bersosialisasi dengan teman sekelas. Meningkatkan kepercayaan diri anak. Siswa akan lebih optimis, siswa dapat menyuarakan pikiran mereka tanpa rasa takut. Jadi belajar menggunakan media permainan ular tangga dapat memotivasi belajar siswa. Dengan adanya media permainan ular tangga siswa akan lebih mudah untuk mengingat, memperhatikan dan mempelajari materi pembelajaran.

Berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi maka diketahui bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan mendapatkan presentase yang tinggi dari para ahli. Dari evaluasi diatas, untuk ahli media mendapatkan persentase sebesar 96,36%, ahli materi mendapatkan persentase 95,38%, sedangkan angket respon guru mendapat persentase 84,61%, dan hasil respon siswa mendapatkan persentase 93,69%. Setelah mendapatkan hasil penilaian dari dari ahli validasi peneliti dan angket respon guru dan siswa peneliti dapat menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS layak digunakan saat proses pembelajaran dikelas. Pengaruh pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sangat baik hal ini sesuai dengan pendapat Mashuri dan Budiyo (2020).

SIMPULAN

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 Evaluasi*). 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 permainan 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 PUSTAKA

1. 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>
2. Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
3. 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>
4. 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>
5. Kartika Yuni Purwanti, S. P. M. P., & Kusumaningsih, D. (2022). *GAME BASED LEARNING DENGAN PERFECT NUMBER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD*. Penerbit Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=GpRnEAAAQBAJ>
6. Lindasari, E., Ansari, K., & Marice, M. (2019). Interactive Multimedia Development in Learning of Film Review Text for 8th Grade Students in Senior High School (SMP) 1 Tanjungmorawa. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 355–362. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.522>
7. 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*.
8. Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
9. Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
10. Meriyati, M., Latifah, S., Hidayah, N., Shawmi, A. N., Amrullah, M. A., & Fitriana, N. S. (2019). Snake and Ladder Game Integrated with Asmaul-husna: Development of Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012024>
11. Rahayu, E., AR, R., & Deskoni. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal PROFIT : Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 157.

12. Sudrajat, A., Meiliana Lovienica, & Vina Iasha. (2021). Pengaruh Model Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 70–75. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3217>
13. Sugiyono. (2019). *Metedologi Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ RND)*. Bandung: Alfabeta.
14. Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
15. Suharmanto, P., & Forum, E. (2021). *J ourna l. 05*(February), 21–24
16. Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
17. 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>