

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA
PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
V SDN KARANGROTO 01 KOTA SEMARANG**

Aprilia Sofia Hanifah¹, Desi Wulandari²
^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

[1apriliana8102@students.unnes.ac.id](mailto:apriliana8102@students.unnes.ac.id), [2wulanipa@mail.unnes.ac.id](mailto:wulanipa@mail.unnes.ac.id),

ABSTRACT

The aim of this research is to develop a snakes and ladders learning media for the subject of science focusing on the human digestive system for fifth-grade students. The research method applied is Research and Development (R&D) based on the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation from subject matter experts reached 88%, while media experts provided validation at 91%. The development of this learning media shows that it is suitable for use in enhancing student learning outcomes. Evidence supporting this includes the t-test result with a value of $t_{count} = 23.395 > t_{table} = 2.052$ and the increase in average N-gain score of 0.68, categorized as moderate, along with an N-gain percentage of 68%, indicating that the snakes and ladders learning media is sufficiently effective for use.

Keywords: Learning Media, Snakes And Ladders, Human Digestive System

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga dalam mata pelajaran IPAS dengan fokus pada sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V. Metode penelitian yang diterapkan adalah R&D berdasarkan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dari ahli materi mencapai 88%, sedangkan ahli media memberikan validasi sebesar 91%. Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bukti yang mendukung hal ini adalah hasil uji t dengan nilai $t_{hitung} = 23,395 > t_{tabel} = 2,052$ dan hasil peningkatan rata-rata N-gain skor sebesar 0,68 yang dikategorikan sedang, serta N-gain persen sebesar 68%, menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga cukup efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Sistem Pencernaan Manusia

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini memperkenalkan Kurikulum Merdeka sebagai suatu opsi pendidikan yang bertujuan untuk mengatasi penurunan hasil belajar yang terjadi

selama masa pandemi. Dengan memberikan kebebasan "Merdeka Belajar" kepada para guru dan kepala sekolah, mereka diberikan kewenangan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengembangkan

kurikulum di sekolah dengan mempertimbangkan kebutuhan dan potensi unik dari setiap siswa (Hartoyo and Rahmadayanti 2022). Untuk memastikan pemenuhan kebutuhan dan potensi siswa, penting bagi guru untuk merencanakan pembelajaran secara cermat, termasuk dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai serta memilih media pembelajaran yang tepat (Afandi 2015).

Dalam Permendikbud No. 033 tahun 2022 tentang capaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar menjelaskan bahwa Fokus utama dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar bukanlah seberapa banyak materi yang dihafal siswa, tetapi seberapa baik siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya. Mengingat anak usia sekolah dasar cenderung melihat dunia secara menyeluruh dan sederhana, kurikulum Merdeka menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Hal ini sesuai dengan karakteristik berpikir anak usia sekolah dasar yang masih

bersifat konkrit, holistik, komprehensif, dan kurang detail.

IPAS merupakan cabang pengetahuan yang mengkaji keberadaan organisme hidup dan objek mati di alam beserta relasinya. Termasuk di dalamnya adalah penelitian tentang kehidupan manusia sebagai individu dan bagian dari komunitas yang berinteraksi dengan lingkungannya. Penerapan metode ilmiah dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk membangun sikap ilmiah pada siswa, seperti memicu rasa ingin tahu yang tinggi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta mengasah keterampilan dalam membuat kesimpulan yang akurat, sehingga memunculkan kebijaksanaan pada diri siswa (Permendikbud Nomor 033 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan yang didapatkan atau disusun melalui metode khusus, seperti pengamatan eksperimen, deduksi, pembentukan teori, serta interaksi antara berbagai metode tersebut (Khoiriyah and Sari 2018). Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu supaya siswa mempunyai pemahaman-pemahaman tentang konsep Ilmu

Pengetahuan Alam. Dalam pembelajaran IPA terdapat keterampilan dasar dan keterampilan integrasi yang harus diterapkan. Kedua keterampilan tersebut sangat penting diterapkan dalam pembelajaran IPA karena mampu membantu siswa dalam memahami hal-hal pada alam disekitarnya dan juga menyadari akan keagungan Tuhan Sang Maha Pencipta.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran IPA yang berlangsung. Pembelajaran dimulai dengan menganalisis faktor-faktor dan elemen-elemen yang memiliki potensi untuk memengaruhi peningkatan mutu pendidikan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, guru harus mampu melakukan inovasi serta menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Peningkatan inovasi tersebut dapat dilakukan dengan menciptakan suasana kelas yang aktif dan interaktif dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar. Misalnya dengan melengkapi sarana prasarana, penerapan model, metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat mendorong siswa belajar

secara optimal. Hal tersebut sesuai dengan guru yang menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah yang memperhatikan pada kebutuhan dan potensi diri siswa.

Penggunaan media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih berarti dan pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih terang serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dipahami oleh siswa dengan baik dan efisien (Marcela, Idris, and Aryaningrum 2022).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan sehingga akan tercipta sebuah proses belajar mengajar yang efektif lagi efisien (Rasyd, Tahir, and Erfan 2023). Piaget mengelompokkan perkembangan kognitif ke dalam empat tahap yang berlainan: (1) tahap sensomotorik, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional

konkret, dan (4) tahap operasional formal. Menurutnya, anak-anak yang berusia antara 7 dan 11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret (Sania Putriana, Neviyarni 2021). Menurut teori Piaget, anak-anak sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret di mana mereka menggunakan pikiran yang terorganisir dan logis serta memerlukan pengalaman belajar yang bersifat konkret atau fisik untuk memfasilitasi pemahaman. Guru dapat menggunakan objek konkret ini untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan pembelajaran yang efektif (Marcela et al. 2022). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan memperoleh proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka diperlukannya suatu benda yang konkret atau nyata yaitu media pembelajaran.

Dalam penelitian I W. Widiana, dkk dalam jurnal Education Technology Vol. 3, No. 4 tahun 2019 yang berjudul "*Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*" menyatakan penggunaan media pembelajaran dianggap sangat

penting dan efektif dalam proses belajar mengajar. Salah satu contohnya adalah penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, yang dapat diadopsi oleh siswa dengan berbagai kemampuan, termasuk siswa yang memiliki gangguan bicara. Keunggulan dari media pembelajaran ini adalah kemampuannya untuk menyajikan materi secara visual yang menarik, terutama ketika pembelajaran dipadukan dengan unsur permainan. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang melibatkan observasi, wawancara, dan analisis data dokumen dengan guru kelas V di SDN Karangroto 01 pada tanggal 3 Oktober 2023, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar. Observasi menunjukkan bahwa selama proses pengajaran, guru kelas V menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang masih cenderung berpusat pada peran guru. Meskipun sebagian besar

siswa tampak mengikuti pelajaran dengan baik, namun ada beberapa siswa yang kurang fokus pada materi sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Hasil wawancara dengan guru juga menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran, beberapa siswa cenderung kurang memperhatikan materi karena pengajaran masih terlalu bergantung pada peran guru.

Terbatasnya sumber belajar dan media pembelajaran juga merupakan salah satu kendala yang dihadapi oleh guru. Dari hasil observasi, ketika guru mengajar menggunakan media berupa buku guru, buku siswa, LKS, dan juga video pembelajaran yang diambil dari *youtube* dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Data tersebut diperkuat juga dari hasil wawancara, kurangnya media pembelajaran konkret yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Guru kelas V juga belum pernah membuat inovasi media pembelajaran, hal itu bukan karena guru tersebut tidak profesional dalam mengajar. Tetapi, guru tersebut terkendala waktu dalam membuat suatu media pembelajaran. Guru hanya menggunakan LCD proyektor

untuk menampilkan media video pembelajaran yang diambil dari *youtube* pada kegiatan pembelajaran IPA. Akibat yang ditimbulkan dalam minimnya penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar tersebut adalah siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam belajar materi IPA. Mengingat IPA adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan daya nalar yang cukup tinggi. Karena tidak semua materi IPA dapat dilihat atau disentuh secara langsung oleh siswa (Rasyd et al. 2023).

Dilihat dari kendala yang dihadapi guru tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Peneliti mendokumentasikan hasil belajar pada Penilaian Tengah Semester (PTS) gasal tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran IPAS. Nilai yang didapatkan masih sangat rendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lainnya. Berdasarkan nilai PTS, masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, nilai yang didapat paling rendah yaitu 32 dan tertinggi 94. Ada 12 peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM, lebih dari setengah jumlah siswa kelas V yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini dapat disimpulkan

bahwa keterbatasan penggunaan media pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Karangroto 01 kota Semarang.

Oleh karena itu, untuk menyikapi hal tersebut peneliti dan guru kelas mendiskusikan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak-anak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran materi IPAS dibutuhkan media sebagai alat bantu untuk siswa mendapatkan pemahaman secara langsung. Apabila sumber belajar yang digunakan guru dapat dibantu dengan bantuan media pembelajaran yang tepat, permasalahan siswa dapat diatasi dengan sebaik-baiknya. Hal itu sejalan dengan (Mar'atusholihah et al. 2019) mengenai upaya dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa, mampu memikat perhatian mereka, dan membuat mereka fokus selama proses belajar. Salah satu bentuk media yang sesuai dengan situasi ini adalah permainan edukatif, yang

sesuai dengan minat bermain yang umum dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah permainan ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga merupakan hasil pengembangan dari permainan klasik yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Adaptasi permainan ular tangga dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, dengan tujuan untuk memberikan informasi yang relevan sebagai pengantar dalam proses pembelajaran (Afandi 2015). Media pembelajaran ular tangga memiliki keunggulan, antara lain: (1) memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif, (2) mendorong kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran, (3) menyediakan bantuan visual berupa gambar yang terdapat dalam permainan tersebut untuk mempermudah pemahaman siswa, dan (4) memiliki biaya produksi yang terjangkau (Afandi 2015).

Permainan ular tangga dapat berperan penting dalam pembelajaran IPA dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan cara ini,

proses belajar tidak hanya menjadi sebuah kegiatan yang membosankan, melainkan menjadi kesempatan untuk belajar sambil bermain (Mar'atusholihah et al. 2019).

Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga karena permainan tersebut sudah akrab bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Media ini dirancang dengan menyisipkan materi dan pertanyaan seputar IPA yang disertai dengan gambar, siswa akan merasa senang menggunakan media pembelajaran ini. Pada akhirnya siswa akan mudah memahami materi tentang sistem pencernaan pada manusia.

Maka dari itu dalam artikel penulis mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar kelas V di SDN Karangroto 01 Kota Semarang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk khusus serta menguji efektivitasnya (Soegiyono 2017). Model

pengembangan yang dipilih adalah ADDIE, yang melibatkan lima fase yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Rachman A; Yochanan; Samanlangi A I; Purnomo H 2020).

Subjek penelitian untuk penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang dengan jumlah sampel 28 siswa. Variabel *Independen* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga, sedangkan variabel *dependen* yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang.

Teknik yang digunakan untuk uji kelayakan adalah uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli materi, kemudian hasil angket validator dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase data validasi menurut (Widiastika, M, Hendracipta, and Syachruroji 2021) dapat dikategorikan sesuai tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Validasi Ahli

Presentase	Kriteria
81% < x ≤ 100%	Sangat Valid
61% < x ≤ 80%	Valid

$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Valid

Uji keefektifan dapat dilihat dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* dengan melakukan uji normalitas data, uji t-test dan uji N-gain menggunakan SPSS 25.

Uji t-test digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

Ho : Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang.

Ha : Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPAS efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang.

Apabila t hitung lebih besar dibanding t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ular tangga yaitu menggunakan uji N-gain dengan rumus sebagai berikut:

Gain standar

$$= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}}$$

Menurut (Widiastika, M et al. 2021) kriteria gain standar sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Gain Standar

Nilai N-Gain	Kriteria
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \geq g \geq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis

Tahap analisis dilaksanakan untuk memperoleh informasi penggunaan media pembelajaran yang digunakan di kelas khususnya mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia. Tujuan lain dari pelaksanaan analisis kebutuhan ialah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang akan diperlukan dengan menggunakan teknik observasi pada saat pembelajaran di kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang, teknik wawancara dengan narasumber guru kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang, serta memberikan angket kebutuhan guru untuk guru kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang. Informasi yang diperoleh berdasarkan hasil

observasi, wawancara, dan angket kebutuhan guru dan siswa akan digunakan sebagai pedoman oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Hal tersebut dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik.

Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan media ular tangga sesuai dengan kebutuhan. *Pertama*, dimulai dari menentukan ukuran papan permainan ular tangga dengan ukuran 50 cm x 50 cm, bahan yang akan digunakan yaitu *flexy* atau banner, *background* ular tangga, unsur-unsur yang sesuai dengan yang dibutuhkan seperti gambar, warna, dan simbol. *Kedua*, aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media ular tangga ini adalah aplikasi canva. *Ketiga*, dalam pembuatan media ini disesuaikan dengan cakupan materinya, yaitu materi sistem pencernaan pada manusia. *Keempat*, penggunaan huruf dan warna disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas V SD. *Kelima*, pembuatan dadu dan pion juga dibuat semenarik mungkin,

dengan cara menambahkan unsur warna yang beragam agar menarik perhatian siswa.

Media ular tangga ini dirancang semenarik mungkin dengan memasukkan warna-warna yang menarik dan dirancang sederhana mungkin agar siswa tidak kesulitan dalam memainkannya. Meskipun begitu, perancangan media ular tangga ini tetap memperhatikan cakupan materinya, agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada.

Tahap Pengembangan

Pada fase pengembangan ular tangga, langkah selanjutnya adalah memproduksi produk setelah perancangan dilakukan. Media ini akan melalui proses validasi oleh pakar media dan pakar materi untuk menentukan apakah ada perlu revisi pada produk tersebut. Tujuan dari validasi produk adalah untuk menilai seberapa layak produk yang telah dibuat. Validasi oleh pakar materi akan mempertimbangkan aspek kecukupan, luasnya cakupan materi, ketepatan materi dengan kompetensi yang dituju, penggunaan bahasa yang sesuai, serta integrasi tampilan media. Sementara itu, validasi oleh pakar media akan

mempertimbangkan daya tarik visual, desain, kejelasan cetakan, kualitas bahan, kelengkapan komponen, dan keberadaan petunjuk penggunaan. Hasil penilaian dari pakar materi dan media terhadap pengembangan media ular tangga untuk materi sistem pencernaan manusia akan dipaparkan dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Rekap Validasi Media

No	Aspek Tinjauan Ahli	Validasi	Kriteria
1	Materi	88%	Sangat Valid
2	Media	91%	Sangat Valid
	Rata-rata	89,5%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan materi dan media pada media ular tangga memiliki nilai positif dengan skor 66 dan 68 dengan persentase 88% dan 91%, sehingga dikonversi oleh peneliti mendapatkan perolehan skor rata-rata dari validasi ahli sebesar 89,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Peneliti juga menerima beberapa masukan atau pandangan dari validator yang ahli dalam bidang materi dan media, yang tersaji dalam Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Komentar dan Saran Validator Terhadap Media

No	Komentar dan Saran
1	Tambahkan gambar materi saluran dan kelenjar pencernaan di papan media
2	Tambahkan materi saluran dan kelenjar pencernaan di kartu materi

Berikut ini saran perbaikan dari validator yang sudah diperbaiki oleh peneliti pada media pembelajaran ular tangga dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini.



Gambar 1 Gambar saluran dan kelenjar pencernaan belum nampak



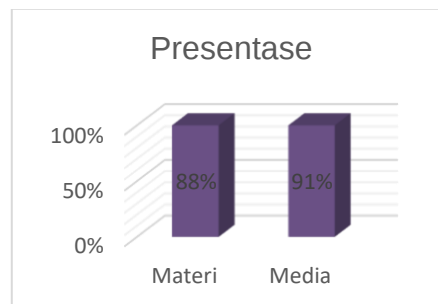
Gambar 2 Gambar saluran dan kelenjar pencernaan sudah nampak



Gambar 3
Materi saluran dan kelenjar pencernaan belum nampak



Gambar 4 Materi
saluran dan kelenjar pencernaan sudah nampak



Grafik 1 Diagram Penilaian Ahli

Berdasarkan penilaian tersebut produk media ular tangga dinyatakan sudah sangat layak untuk diterapkan kepada siswa kelas V SDN Karangroto 01 Kota Semarang.

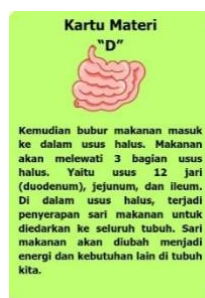
Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Rahayu Ningsih, Ismi Yunita Harun, Vina Rahmadiana, Mieke Miarsyah, Rizhal Hendi (2020) dalam Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Materi Sistem Peredaran Darah, hasil validasi oleh pakar materi mencapai 85% (sangat baik), pakar media 81% (sangat baik), dan pakar bahasa 77% (baik), dengan rata-rata keseluruhan sebesar 81%, menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran (Ningsih et al. 2020).



Gambar 5
Materi saluran dan kelenjar pencernaan belum nampak



Gambar 6 Materi
saluran dan kelenjar pencernaan sudah nampak



Gambar 7
Materi saluran dan kelenjar pencernaan belum nampak



Gambar 8 Materi
saluran dan kelenjar pencernaan sudah nampak

Berikut perolehan nilai validasi media ular tangga oleh ahli ditunjukkan pada grafik sebagai berikut.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi akan dilakukan uji keefektifan media pembelajaran ular tangga. Keefektifan media pembelajaran ular

tangga dapat diketahui dari hasil belajar siswa berupa nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media ular tangga yang dikembangkan peneliti pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia. Hasil dari *pretest* dan *posttest* siswa akan diuji normalitas, uji t-test dan uji N-gain. Hasil yang diperoleh dari uji t dua sampel dependen pada tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 23,395 > t_{tabel} = 2,052$. Sedangkan uji N-gain pada uji coba produk ditunjukkan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Produk

Data	Pretest	Posttest
Rata-rata	36	80
N-gain	0,68	
N-gain%	68%	
Kategori	Sedang	
Tafsiran	Cukup efektif	

Adanya peningkatan rata-rata tersebut membuktikan bahwa penggunaan media ular tangga digunakan oleh guru cukup efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Menyusul penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Rahayu Ningsih, Ismi Yunita Harun, Vina Rahmadiana, Mieke Miarsyah, Rizhal Hendi (2020) dalam Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Materi Sistem Peredaran Darah, hasil

validasi oleh pakar materi mencapai 85% (sangat baik), pakar media 81% (sangat baik), dan pakar bahasa 77% (baik), dengan rata-rata keseluruhan sebesar 81%, menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran (Widiana, Parera, and Yuda Sukmana 2019).

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini revisi dilakukan pada saat uji validasi media pada ahli materi yang memberikan beberapa saran berupa penambahan materi pada media pembelajaran ular tangga.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga dikembangkan dengan menggunakan prosedur penelitian R&D (*Research and Development*) menggunakan aplikasi *Canva*. Media pembelajaran ular tangga terdiri dari papan permainan ular tangga, dadu, pion, kartu materi, kartu soal, buku panduan permainan yang didalamnya terdapat tujuan pembelajaran, langkah-langkah penggunaan, materi sistem pencernaan manusia, halaman daftar pustaka, halaman profil pengembang, dan halaman belakang.

Media pembelajaran ular tangga untuk siswa kelas V telah memperoleh validasi yang sangat baik dari para ahli. Penilaian ahli materi mencapai 88% dengan tingkat validitas yang sangat baik, sementara ahli media memberikan nilai 91% dengan kategori yang sama, menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga untuk siswa kelas V telah dinilai cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan evaluasi data *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan menunjukkan N-gain skor dan N-gain persen sebesar 0,68, yang mengindikasikan tingkat efektivitas sedang, dengan 68% dalam kategori yang cukup efektif.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk ular tangga memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1(1):77. doi: 10.22219/jinop.v1i1.2450.
- Hartoyo, Agung, and Dewi Rahmadayanti. 2022. "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2247–55.
- Khoiriyah, Evi, and Eka Yuliana Sari. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sdn 3 Junjung Kecamatan Suymbegempol Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2(2):22–32. doi: 10.21067/jbpd.v2i2.2495.
- Mar'atusholihah, Herlinda, Wawan Priyanto, Aries Tika Damayani, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Ilmu Pendidikan. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan." *Mimbar PGSD Undiksha* Vol: 7 No:256.
- Marcela, Ririn, Muhamad Idris, and Kiki Aryaningrum. 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.
- Ningsih, Luthfi Rahayu, Ismi Yunita Harun, Vina Rahmadiana, Mieke Miarsyah, and Rizhal Hendi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Biologi* 9(3):1. doi: 10.24114/jpb.v9i3.12169.

- Permendikbud Nomor 033. 2022.
Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.
- Rachman A; Yochanan; Samanlangi A I; Purnomo H. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif.* Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rasyd, Anwar, Muhammad Tahir, and Muhammad Erfan. 2023. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1b):897–909. doi: 10.29303/jipp.v8i1b.1296.
- Sania Putriana, Neviyarni, Irdamurni. 2021. "Perkembangan Intelektual Pada Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(2019):1771–77.
- Soegiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: ALFABETA, CV.
- Widiana, I. Wayan, Ni P. Gita Parera, and Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2019. "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa." *Journal of Education Technology* 3(4):315. doi: 10.23887/jet.v3i4.22556.
- Widiastika, M, A., N. Hendracipta, and A. Syachruraji. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(1):47–64.