

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PINTAR  
(ULTAR) BERBANTUAN FLASHCARD PADA MATERI ENERGI UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Devi Vitria Wahyu Mela Ayunda<sup>1</sup>, Sri Cacik<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas PGRI Ronggolawe

Alamat e-mail : [devivitria99@gmail.com](mailto:devivitria99@gmail.com)<sup>1</sup>, [srcacik.mpd@gmail.com](mailto:srcacik.mpd@gmail.com)<sup>2</sup>

**ABSTRACT**

*The problem raised in this study is the low learning outcomes of grade VI students in IPAS subjects, especially energy material, which is caused by the lack of use of innovative and fun learning media. The media used are still conventional and have not been adapted to the characteristics of elementary school students who are at the concrete operational stage according to Piaget's theory. The purpose of this research is to develop innovative learning media in the form of Ular Tangga Pintar (ULTAR) assisted by Flashcards to improve the learning outcomes of grade VI elementary school students on energy material. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were students of class VI UPT SD Negeri Gemulung 3, with a total of 7 students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, documentation, as well as pretests and posttests. The data obtained were analyzed using validation test, practicality analysis, and effectiveness test with N-Gain formula. The results showed that ULTAR media assisted by flashcards was declared very valid by linguists (96%), material experts (98%), and media experts (98%). In terms of practicality, the results were very practical based on teacher questionnaires (100%) and student questionnaires (98.2%). This media also proved to be very effective in improving learning outcomes with an average N-Gain of 0.96. Thus, this media is suitable to be used as an alternative to fun and effective thematic learning in elementary schools.*

*Keywords: Learning media, Smart Ladder Snake, Flashcards, Learning outcomes, IPAS, Primary School*

**ABSTRAK**

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan. Media yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *Ular Tangga Pintar (ULTAR) berbantuan Flashcard* guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar pada materi energi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI UPT SD Negeri Gemulung 3, dengan jumlah siswa sebanyak 7 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validasi, analisis kepraktisan, dan uji efektivitas dengan rumus N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ULTAR berbantuan flashcard dinyatakan sangat valid oleh ahli bahasa (96%), ahli materi (98%), dan ahli media (98%). Dari sisi kepraktisan, diperoleh hasil sangat praktis berdasarkan angket guru (100%) dan angket siswa (98,2%). Media ini juga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,96. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran tematik yang menyenangkan dan efektif di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Ular Tangga Pintar, Flashcard, Hasil belajar, IPAS, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran yang baik akan mempermudah penyampaian materi terhadap siswa. Setiap jenis media pembelajaran memiliki ciri khas, kelebihan, dan kekurangannya masing-masing. Pemilihan media yang tepat oleh guru akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar salah satunya adalah kelengkapan sarana dan prasarana (fasilitas dan media pembelajaran). Media pembelajaran juga mengolah pola pikir siswa, membuat pembelajaran lebih konkret dan menarik, serta memungkinkan kolaborasi dan komunikasi yang lebih baik antara guru dan siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berdampak signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar

siswa melalui pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran (Putri, 2022).

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara pesan-pesan pembelajaran. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20/2003 Bab XII Pasal 45 Ayat 1 dijelaskan bahwa: "Setiap satuan pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan, intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan siswa". Pasal ini menekankan pentingnya sarana dan prasarana dalam satuan pendidikan, sebab

tanpa didukung adanya sarana dan prasarana yang relevan, maka pendidikan tidak akan berjalan secara efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi solusi efektif. Strategi pembelajaran interaktif, yang melibatkan diskusi dan pertukaran ide antar siswa, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar. Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar (Raztiani & Indra, 2019).

Di era sekarang, dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat. Sehingga metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah, perlu sedikit dikurangi. Apabila ceramah tetap digunakan harus didampingkan dengan metode-metode pembelajaran inovatif lain, bahkan dengan menggunakan gabungan media pembelajaran yang baik dan sesuai kebutuhan. Selain itu kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembuatan dan penggunaan media pembelajaran oleh guru terbatas pada saat penilaian kompetensi kerja di sekolah. Pada saat ini, motivasi siswa cenderung rendah. Ini disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu menjadi penyebab hasil belajar siswa tidak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik

siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Maisyarah & Firman, 2019). Untuk merancang siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dapat digunakan media alternatif selain buku cetak yakni media berbasis permainan khususnya permainan tradisional ular tangga.

Media ular tangga pintar (ULTAR) Berbantuan *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada siswa. Menurut (Maisyarah & Firman, 2019) mengatakan bahwa pesan yang disalurkan media ular tangga diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa mampu meningkat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Pengembangan ular tangga sebagai media edukatif membuat pembelajaran lebih interaktif. Tidak hanya itu, media ular tangga dapat juga dimanfaatkan untuk merefleksikan atau mengevaluasi materi yang telah dipelajari, serta sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga yang akan dikembangkan yaitu pada sebuah media tersebut yang mulanya hanya sebuah

permainan sebagai kesenangan hati akan dimodifikasi dengan adanya sebuah *flashcard* atau kartu soal, dan nantinya membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini diperkuat oleh temuan dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Ariyanto et al., 2020) yaitu Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar dengan hasil validator dan validasi ahli media diperoleh presentase 90%, dan dua ahli materi diperoleh presentase 90% dan 92% hal ini menunjukkan pengembangan media ular tangga pada materi pelajaran pecahan sederhana dapat memberikan motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran Matematika. Selain itu, penelitian dari (Gusti et al., 2021) dengan judul "Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Usia Dini Melalui Pembelajaran Ular Tangga Widya Suputra Berbasis Tri Hita Karena mendapat Kualifikasi Validitas Sangat Baik Sehingga Layak Untuk Diterapkan Pada Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini PAUD Dalam Pengenalan Nilai-nilai Agama Hindu. Media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh (Yuni et al., 2019) dengan judul Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil validasi para ahli,

yaitu ahli materi 93,5%, ahli media 80,5%, dan ahli agama 100%, 2) pada respon peserta didik yang dilakukan di tiga sekolah mendapatkan presentase kelayakan rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga dapat memfasilitasi peningkatan pemahaman siswa, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar yang baik.

Kehadiran media pembelajaran dapat mengefektifkan proses pembelajaran. Salah satunya pada proses pembelajaran yang digunakan di UPT SD Negeri Gemulung 3 yaitu pembelajaran IPAS, bisa dilaksanakan secara efektif dan efisien maka dibutuhkan media pembelajaran dan sumber belajar yang bervariasi, multimedia dan multisensori. Teori kognitif Piaget memberikan landasan penting dalam memahami bagaimana anak-anak belajar dan mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia, termasuk dalam pembelajaran IPAS (Marinda, 2020). Dalam konteks SD, siswa berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai memahami konsep-konsep logis tetapi masih membutuhkan pengalaman konkret. Konkret bermakna bahwa pemahaman siswa tingkat pendidikan dasar berawal dari hal yang sifatnya dapat dilihat dan dirasakan, integratif bermakna suatu pembelajaran haruslah satu kesatuan tanpa adanya sekat bidang ilmu. Hal tersebut menandakan bahwasannya peran pendidik juga penting dalam

terlaksananya proses belajar mengajar.

Pendidik yang tidak menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman dalam sistem pengajarannya akan menyebabkan cara mengajarnya kuno dan ketinggalan zaman. (Warsito et al., 2020) menegaskan bahwa konsep pembelajaran sudah mulai berubah dari mendengarkan guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan aktivitas-aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Hal tersebut terjadi pada UPT SD Negeri Gemulung 3 sejauh pengamatan peneliti hasil wawancara pada guru kelas VI Bu Suci Indriyani, S.Pd di UPT SD Gemulung 3, pada proses pembelajaran IPAS media yang digunakan diantaranya yaitu buku, gambar, peta konsep, Liquid Crystal Display (LCD) proyektor, speaker, smartpone, internet dan lain-lain. Guru kelas VI juga menyampaikan bahwa sering terjadi kurangnya nilai siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Belum ada mengenai pengembangan media seperti pop up book, diorama, dan ular tangga, media yang digunakan saat proses pembelajaran masih menggunakan media lazim seperti yang sudah disebutkan diatas.

Observasi pada tanggal 11 Maret 2025 menunjukkan peserta didik meminta mengadakan sebuah media dan permainan pada setiap proses pembelajaran, dan kurangnya nilai peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran IPAS yaitu 57%. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai tugas IPAS kelas VI, dan dilihat dari hasil pretest siswa kelas VI UPT SD Negeri Gemulung 3 dari jumlah total 7 siswa, hanya 43% atau 3 siswa yang mendapat nilai di atas KKTP. Sedangkan 57% atau 4 siswa mendapatkan nilai di bawah KKTP. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya sebuah inovasi dalam proses belajar mengajar salah satunya yaitu berupa media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hal tersebut bisa disebabkan oleh penggunaan media yang lazim pada proses pembelajaran yang menyebabkan kurangnya motivasi pada peserta didik sehingga kurangnya semangat belajar. Pentingnya keberadaan media pada proses pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa dalam membantu mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan sebuah perbaikan dan modifikasi dalam pembelajaran yang ada di kelas. Salah satunya dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa. Dari sekian jenis media, peneliti memilih pengembangan media ular tangga yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI dengan rentan umur 7-11 tahun. Sesuai dengan teori Piaget bahwa kemampuan berpikir anak pada tahap ini (7-11) masih dalam bentuk konkrit, mereka belum mampu berpikir abstrak, sehingga mereka juga hanya

mampu menyelesaikan soal-soal pelajaran yang bersifat konkret. (Marinda, 2020) Aktifitas pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pengalaman langsung sangat efektif dibandingkan penjelasan guru dalam bentuk verbal (kata-kata). Peneliti memilih media ular tangga karena media ular tangga dapat dijadikan sebagai alat untuk mendidik, menghibur siswa, dan membangun komunikasi antar siswa. Selain itu, media pembelajaran ular tangga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena pada hakikatnya anak akan menyukai hal berupa permainan sehingga peneliti mengolahnya menjadi pelajaran. Dengan demikian peneliti memilih judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar (ULTAR) Berbantuan *Flashcard* pada Materi Energi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar."

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Pintar (ULTAR) Berbantuan *Flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada materi energi. Penelitian yang akan peneliti lakukan termasuk jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* (Rengganis dkk, 2020). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini akan dilakukan uji validasi ahli dan setelah itu dilanjutkan dengan melakukan ujicoba kelayakan produk pada siswa

untuk melihat keefektifan dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang populer pada tahun 1990-an oleh seorang Raiser dan Mollenda (Aryani, 2023). Pada penelitian pengembangan ini terdapat dua jenis data dalam pengembangan media ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif peneliti diperoleh melalui wawancara dan observasi selama analisis lapangan. Data kuantitatif peneliti diperoleh dari hasil validasi oleh tim ahli menggunakan skor yang terdapat dalam lembar validasi dari para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta dari angket respon siswa danguru selama uji kepraktisan Media Ular Tangga Pintar (ULTAR) berbantuan *Flashcard* dan hasil tes siswa. Teknik pengumpulan data melalui obsevasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan: 1) analisis data dan kevalitan. 2) analisis data kepraktisan. 3) analisis data keefektifan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Analisis data adalah proses secara rinci data uji coba. Hasil dari analisis data digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* yang didasarkan pada hasil validasi para ahli, angket respon siswa dan guru, dan hasil penilaian kemampuan menulis puisi siswa.

### 1. Analisis Data Kevalidan

Penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) validator, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Proses validasi ini dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menjelaskan produk media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* yang dibuat. Para validator menilai produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria yang terdapat di dalam instrument validasi. Hasil validasi dari 3 validator dapat dianalisis menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Validitas Ahli Bahasa} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas Ahli Bahasa} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$\text{Validitas Ahli Bahasa} = 96\%$$

$$\text{Validitas Ahli Materi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

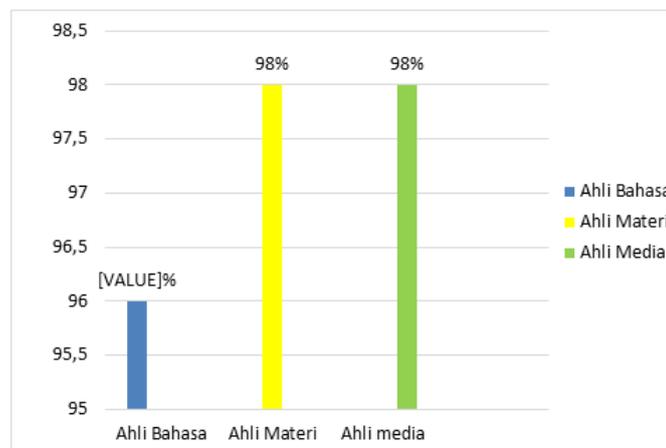
$$\text{Validitas Ahli Materi} = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$\text{Validitas Ahli Materi} = 98\%$$

$$\text{Validitas Ahli Media} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Validitas Ahli Media} = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$\text{Validitas Ahli Media} = 98\%$$



**Grafik 1. Presentase Hasil Validas**

Dalam lembar validasi untuk ahli bahasa terdapat 10 indikator penilaian. Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan gambar 4.1 hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai presentase 96%. Apabila angka presentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard*

termasuk dalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam lembar validasi ahli materi terdapat 10 indikator penilaian. Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan gambar 4.1 hasil validasi ahli materi tersebut, media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard*

memperoleh nilai presentase 98%. Apabila angka presentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* termasuk dalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Lembar validasi ahli media terdapat 20 indikator penilaian. Berdasarkan data tersebut skor tinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan gambar 4.1 presentase validasi ahli media memperoleh nilai presentase 98% apabila angka presentase tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* termasuk dalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

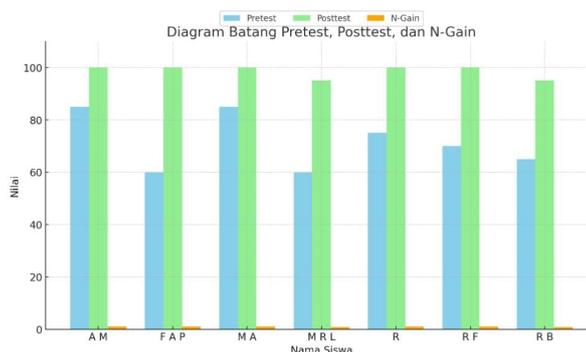
## 2. Analisis Tingkat Keefektifan

Analisis tingkat keefektifan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran Ular Tangga Pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui pemberian tes pretest dan posttest kepada 7 orang siswa kelas VI SD pada materi "Benarkah Energi di Bumi Akan Habis?".

Untuk mengetahui hasil keefektifan pada media ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* kelas VI sekolah dasar ini, dapat dilihat dari hasil penilaian tes siswa pada materi energi dengan mengacu pada indikator penilaian. Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah N-Gain} &: \\ 1,00+1,00+1,00+0,88+1,00+1,00+0,8 & \\ 6 &= 6,74 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata N - Gain} &= \frac{6,74}{7} \\ &= 0,963 \end{aligned}$$



**Grafik 2. Diagram Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain seluruh siswa ber ada pada rentang 0,75 hingga 1,00, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,96. Berdasarkan klasifikasi

menurut (Hake, 1999) nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti media sangat efektif dalam membantu meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi energi.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ULTAR berbantuan *flashcard* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik khususnya pada materi energi kelas VI Sekolah Dasar.

### 3. Analisis Tingkat Kepraktisan

Pengambilan data kepraktisan dengan mengisi angket respon yang melibatkan guru dan siswa. Hasil dari masing-masing angket adalah sebagai berikut :

#### a. Angket Respon Guru

Dalam angket respon guru terdapat 10 indikator penilaian. Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Hasil validasi dari angket respon guru dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = 100\%$$

Berdasarkan hasil angket respon guru media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* yang telah dinilai oleh guru mendapatkan skor sebesar 50 dengan persentase 100%. Hasil persentase tersebut menunjukkan kriteria "sangat praktis" digunakan untuk pembelajaran.

#### b. Angket Respon Siswa

Dalam angket respon siswa terdapat 10 indikator penilaian.

Berdasarkan data tersebut, skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1. Hasil validasi dari angket respon guru dianalisis menggunakan rumus berikut.

*Tingkat Kepraktisan*

$$= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{344}{350} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = 98,2\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh media interaktif ular tangga pintar (ULTAR) berbantuan *flashcard* yang telah dinilai oleh siswa dengan mengisi angket respon mendapatkan skor sebesar 344 dengan persentase 98,2%. Hasil persentase tersebut menunjukkan kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media ULTAR berbantuan *flashcard* dinyatakan sangat valid oleh ahli bahasa (96%), ahli materi (98%), dan ahli media (98%). Dari sisi kepraktisan, diperoleh hasil sangat praktis berdasarkan angket guru (100%) dan angket siswa (98,2%). Media ini juga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,96. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran tematik yang menyenangkan dan efektif di sekolah dasar.

### E. Daftar Pustaka

Ariyanto, Chamidah, & Suryandari. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika

- Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Aryani, Y. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Oktober 2023 Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jembe. 1–76.
- Gusti, N., Made, A., & Lestari, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga “Widya Suputra” Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 23–30. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. (Unpublished manuscript). Indiana University.
- Maisyarah, M., & Firman, F. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Padang*, 5(3), 2–11.
- Marinda, M. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Putri, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Raztiani, R., & Indra, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, 2(1), 72–86.
- Warsito, Maryani, & Purwanto. (2020). Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA kelas VI SDIT Salsabila 3 Banguntapan. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1–9. <http://eprints.uad.ac.id/21187/>
- Yuni, Y. A., Zulhanan, Z., & Sodikin, S. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 194–203. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4343>
-