

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UTAPSI (ULAR TANGGA
PINTAR EDUKASI) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS
SISWA KELAS IV SDN 26 CAKRANEGARA**

Indah Apriliani¹, Alwan Mahsul², Muhammad Anwar Sani³

^{1,2,3}PGMI FTK Universitas Islam Negeri Mataram

¹1220106058.mhs@uinmataram.ac.id, ²alwanmahsul@uinmataram.ac.id,

³muhammadanwarsani@uinmataram.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of the low understanding of IPS concepts among fourth-grade students at SDN 26 Cakranegara. This condition is caused by the lack of utilization of innovative and interactive learning media that can help students understand the learning material. This study aims to develop Utapsi learning media that are valid, practical, and effective in improving the conceptual understanding of fourth-grade students at SDN 26 Cakranegara. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The results of the study show that: (1) Utapsi media is declared very feasible or valid based on validation tests by material experts, obtaining a percentage of 80%, and media experts, obtaining 92.5%. (2) Utapsi media is declared very practical to use in the learning process, as evidenced by the teacher response questionnaire, which obtained a score of 96%.. and the student response questionnaire in the field trial stage, which reached 94%. (3) Utapsi Media has been proven effective in improving students' understanding of IPAS concepts. Based on the trial results, there was an increase in the average score from a pretest of 56.79 to a posttest of 85.89. In addition, the effectiveness analysis using the N-Gain formula showed a score of 0.69, which falls into the 'Quite Effective' category. Thus, Utapsi media is feasible and effective to use as a learning aid to optimize the understanding of IPS material for fourth-grade elementary school students.

Keywords: Utapsi Media, Concept Understanding, IPAS, 4D Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Utapsi yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media Utapsi dinyatakan sangat layak atau valid berdasarkan uji validasi oleh ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 80% dan ahli media sebesar 92,5%. (2) Media Utapsi dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan hasil angket

respon guru yang memperoleh skor 96% dan angket respon siswa pada tahap uji coba lapangan yang mencapai 94%. (3) Media Utapsi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa. Berdasarkan hasil uji coba, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 56,79 menjadi 85,89 pada *posttest*. Selain itu, analisis efektivitas menggunakan rumus *N-Gain* menunjukkan skor sebesar 0,69 yang termasuk dalam kategori "Cukup Efektif". Dengan demikian, media Utapsi layak dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengoptimalkan pemahaman materi IPAS bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Utapsi, Pemahaman Konsep, IPAS, Model 4D

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi oleh tenaga pendidik kepada peserta didiknya dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Casmudi pada proses pembelajaran antara tenaga pendidik dan peserta didiknya harus terjalin suatu interaksi sosial, maka dari itu proses pembelajaran berujung pada pengembangan kecerdasan intelektual, sikap, serta keterampilan sesuai dengan kebutuhannya. (Casmudi, 2021). Hal tersebut juga sesuai dengan tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, tentunya pendidik tidak bisa terlepas dari penggunaan suatu model, strategi, metode, pendekatan dan media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran dikelas. Salah satu komponen paling penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. (Meliyawati 2003). Dalam memilih media

pembelajaran pendidik harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi ajar, karakteristik serta kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, agar nantinya dapat mencapai efesiensi dan efektivitas pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang sifatnya menyenangkan seperti bermain dan menggunakan hal-hal yang konkret, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada suatu materi pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah IPAS. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting dalam mengembangkan keterampilan ilmiah dan karakter yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Kemampuan ini menjadi fondasi pengembangan IPTEK dalam menyelesaikan berbagai masalah global, seperti perubahan iklim, kesehatan, ketimpangan sosial, dan keberlanjutan lingkungan, untuk mencapai kemampuan tersebut

diperlukan pemahaman konsep yang baik dalam pembelajaran IPAS.

Pemahaman konsep merupakan penguasaan materi pelajaran dimana peserta didik mampu untuk memahami apa yang diajarkan dan mengungkapkan kembali dengan kata-kata sendiri yang lebih mudah dipahami. (Ahmad Fadholi, 2025) Ketika peserta didik memiliki pemahaman konsep yang kuat tentang suatu materi IPAS, mereka akan lebih mudah untuk mengajukan pertanyaan yang mendalam, mencari hubungan antara berbagai fenomena, dan mengembangkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang belum mereka ketahui. Konsep yang dipahami dengan baik dapat menjadi dasar yang kokoh untuk membantu peserta didik membangun semangat eksplorasi. Namun kenyataan yang didapati di lapangan masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami konsep pada pembelajaran IPAS.

Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep pada pembelajaran IPAS disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih konvensional. Hal ini dapat dilihat dari

hasil observasi peneliti saat proses pembelajaran di kelas IV SDN 26 Cakranegara. Guru hanya menjelaskan materi di depan kelas dan sesekali duduk dikursinya tanpa terlalu memperhatikan fokus peserta didiknya, bahkan terlihat beberapa dari mereka tidak memperhatikan penjelasan gurunya dan asik berbicara dengan teman disampingnya. Selain itu media yang digunakan guru juga kurang bervariasi dan mengandalkan buku tema yang diberikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak.

Setelah melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan didapati hasil wawancara bahwa guru seringkali memiliki keterbatasan waktu dalam merancang dan menyiapkan media pembelajaran, selain itu juga fasilitas yang disediakan oleh sekolah masih terbatas, sehingga guru seringkali merasa lebih nyaman dengan cara mengajar yang sudah dikuasai sebelumnya yakni hanya menggunakan media pembelajaran yang ada di buku tema.

Rendahnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS juga dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar mereka. Diketahui nilai KKTP yang ditentukan untuk mata pelajaran IPAS di SDN 26 Cakranegara adalah 70, sedangkan nilai rata-rata ketuntasan peserta didik di kelas IV adalah 56,25%. Jika peserta didik dibiarkan dengan kondisi pemahaman konsep yang rendah, maka akan menghambat penguasaan materi IPAS selanjutnya dan dapat menurunkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran IPAS.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melakukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik adalah media permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan yang berbentuk kertas segi empat bermotif bidak dengan aneka gambar, angka dan ilustrasi yang

disisipi gambar ular dan gambar tangga. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani pion. Papan permainannya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100. (Ria Francisca dkk, 2020).

Media permainan ular tangga yang diterapkan didalam kelas dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat mengatasi kelemahan metode konvensional dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih fokus dan secara suka rela berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang merupakan persyaratan penting untuk pemahaman yang mendalam, sehingga lebih efektif untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas.(Dita Priska Pravita Sari dkk, 2021)

Keberhasilan media ular tangga ini juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitrah Al Anshori dan Sukmawati tahun 2021 dengan judul penelitian “Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga

pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus satu sebanyak 35,71% yang berhasil mencapai nilai KKM menjadi 85,71% pada siklus dua dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.(Fitrah al-anshori,2021) Sejalan dengan penelitian tersebut Widiana dkk juga menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “ Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA” bahwa permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA.(Widiana dkk,2020) Dari penemuan beberapa penelitian tersebut dapat memperkuat pandangan peneliti bahwa adaptasi dan pengembangan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan sebuah upaya dalam mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media

pembelajaran Utapsi (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV di SDN 26 Cakranegara.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan Adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sudaryono,2016). Model yang digunakan adalah model 4D yang mencakup 4 tahapan utama, yaitu tahap pendefinisian (*define*) untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahap perancangan (*design*) melibatkan penyusunan draf media, pemilihan format, dan pembuatan instrumen penilaian. Tahap pengembangan (*develop*) mencakup validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan. Terakhir, tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan untuk mensosialisasikan produk akhir.(Marinu Waruwu, 2024).

Penelitian ini dilakukan di SDN 26 Cakranegara yang bertempat di

Kelurahan Dasan Cermen, Kecamatan Sandubaya, Kota Mataram. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Mei.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 26 Cakranegara sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan serta dua orang ahli yakni ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi : observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, wawancara untuk mengetahui informasi lebih lanjut tentang pembelajaran didalam kelas serta tanggapan guru tentang media pembelajaran yang dikembangkan, dokumentasi yakni dengan cara menyimpan berbagai kegiatan dalam penelitian berupa gambar, angket untuk menilai atau mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media.dan terakhir menggunakan tes yakni untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep IPAS siswa sebelum (*pretes*) dan sesudah (*postes*) menggunakan media utapsi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis

data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil wawancara, observasi, kritik dan saran dari ahli validator materi dan media, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan:

- a. rumus validitas atau kelayakan yakni: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P : angka presentase

f : skor yang diperoleh

N : skor keseluruhan

Skor yang diperoleh kemudian akan disesuaikan dengan kriteria kevalidan produk yang dikembangkan

Tabel 1

Kriteria Persentase Validitas Produk	
Persentase (%)	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat tidak valid

- b. Kepraktisan media akan dihitung menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : angka presentase

R : skor yang diperoleh

SM : skor keseluruhan

Skor yang diperoleh kemudian akan disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk, yakni:

Tabel 2

Kriteria Persentase Kepraktisan Produk	
Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Tidak praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

- c. Keefektifan media dihitung menggunakan rumus N Gain yakni:

$$N\text{-Gain} =$$

$$\frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 3 Interpretasi Skor N Gain

Skor N Gain	Kategori Efektivitas
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 - 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu Utapsi (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa pada kelas IV di SDN 26 Cakranegara. Media berbasis *game* ini tidak hanya mengajak siswa untuk bermain semata, tapi juga memberikan edukasi atau pembelajaran yang akan membuat siswa menjadi pintar dan paham dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran Utapsi dikembangkan dengan model 4D yang terdiri dari tahapan yaitu *define*, *desaign*, *development*, dan *disseminate*. Berikut uraian dari tahapan dari pengembangan media pembelajaran Utapsi menggunakan model pengembangan 4D:

- a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* merupakan tahap awal yang digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan media pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep mereka. Hal ini dilakukan dengan wawancara dan observasi secara langsung proses pembelajaran siswa kelas IV di SDN 26 Cakranegara. Adapun masalah yang ditemukan diantaranya adalah Nilai rata-rata ketuntasan siswa di kelas IV 56,25% dan terbilang masih rendah dari nilai KKM yang telah ditentukan yakni 70. media yang digunakan guru kurang bervariasi dan mengandalkan buku tema, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami suatu konsep pada mata pelajaran IPAS, hal ini dikarenakan guru seringkali memiliki keterbatasan waktu dalam merancang media pembelajaran, sehingga guru lebih nyaman dengan cara mengajar yang sudah dikuasai sebelumnya.

Media ular tangga yang diterapkan didalam kelas dapat memberikan kontribusi yang positif

terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat mengatasi kelemahan metode konvensional dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membuat siswa lebih fokus dan secara suka rela berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang merupakan persyaratan penting untuk pemahaman yang mendalam, sehingga lebih efektif untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan hasil *define*, maka hal ini dijadikan dasar untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yakni media Utapsi (Ular Tangga Pintar Edukasi) agar siswa tidak bosan untuk belajar dengan pembelajaran yang hanya berpedoman pada guru dan buku tema.

b. Tahap Disain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka atau desain permulaan dari media utapsi adapun draf yang dirancang meliputi bentuk, ukuran, desain, warna, dan bahan yang akan dipilih, berikut adalah hasil rancangan media utapsi:

1. Papan permainan ular tangga didesain menggunakan aplikasi

canva dengan ukuran 3m x 2,12m. Jumlah kotak pada papan permainan 100 kotak. Elemen yang digunakan seperti warna dan gambar disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar yakni menggunakan warna cerah dan gambar yang dicantumkan juga disesuaikan dengan materi peta pada mata pelajaran IPAS.

2. Dadu pada permainan ular tangga ini dibuat menggunakan kain yang dijait menyerupai bentuk kubus. Ukuran dadu dibuat lebih besar yakni 20cm x 20cm.
3. Pion pada permainan ular tangga digantikan oleh siswa kelas IV.
4. Kartu pertanyaan didesain lebih menarik menggunakan website dari *wodrwall* yang akan ditampilkan didepan kelas. Kartu pertanyaan ini akan dijawab oleh setiap siswa yang mendapatkan giliran untuk melempar dadu. Kartu pertanyaan disesuaikan dengan materi peta pada mata pelajaran IPAS kelas IV.
5. Petunjuk permainan akan didesain lebih menarik menggunakan aplikasi canva. Petunjuk permainan ini dibuat lebih jelas agar permainan ular

tangga mudah diaplikasikan oleh guru dan siswa. Ukuran untuk kertas yang digunakan adalah A4 yang kemudian dilaminating, tujuannya agar tidak mudah robek dan rusak.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan dari produk UTAPSI, adapun instrumen yang disusun untuk menilai kelayakan produk yakni berupa angket validasi ahli materi dan ahli media. Untuk mengukur kepraktisan produk, peneliti menyusun angket respon guru dan angket respon siswa. Selain itu juga peneliti membuat kisi-kisi terkait materi peta yang akan digunakan sebagai acuan untuk membuat soal *pretes* dan *postes* guna untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pengembangan produk berdasarkan hasil rancangan pada tahap sebelumnya. Kegiatan pengembangan ini difokuskan pada penyusunan dan penyempurnaan

Utapsi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil pengembangan media Utapsi (Ular tangga pintar edukasi) :



Gambar 1. papan permainan ular tangga



Gambar 2. dadu utapsi



Gambar 3. kartu pertanyaan pada wordwall



Gambar 4. petunjuk permainan

Setelah mengembangkan produk awal, maka produk tersebut akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dilakukannya validasi terhadap produk Utapsi adalah untuk mendapatkan penilaian dan masukan terhadap media yang dikembangkan. Adapun hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil validasi ahli

Ahli	Skor	Kategori
Materi	80%	Valid
Media	92,5%	Sangat valid

Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran utapsi (ular tangga pintar edukasi) dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran kemudian peneliti melakukan uji coba produk untuk mengukur kepraktisan penggunaan media Utapsi (Ular Tangga Pintar Edukasi). Uji coba ini melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna langsung media Utapsi dalam kegiatan pembelajaran, setelah proses pembelajaran guru dan siswa diberikan angket respon untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan media Utapsi yang dikembangkan. Berikut adalah hasil data praktisi dari guru dan siswa:

Tabel 5. data praktisi

Praktisi	Skor	Kategori
Guru	96%	Sangat praktis
Siswa	94%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran utapsi (ular tangga pintar edukasi dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media diukur dari data tes hasil belajar siswa. Data ini diperoleh melalui dua tahap evaluasi yaitu *pretes* dan *postes*. kemudian hasil pretes dan postes digunakan untuk menghitung N Gain score. Berikut adalah data hasil perhitungan N Gain score.

Tabel 6. Hasil N Gain Score

Indikator	Jumlah Siswa (N)	Total Skor	Rata-rata
Pretes	28	1.590	56,79
Postes	28	2.405	85,89
N-Gain Score	28	19,30	0,69%

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh peningkatan nilai rata-rata (*mean*) siswa yang cukup signifikan, dari 56,79 pada sesi *pretes* menjadi 85,89 pada sesi *postes*. Hasil analisis efektifitas menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,69% yang dikategorikan dalam efektifitas “sedang/cukup”. maka dari itu, media pembelajaran utapsi (ular tangga pintar edukasi dinyatakan cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan fase akhir dari model pengembangan 4D. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mengomunikasikan dan mendistribusikan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif kepada pengguna. Mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, tahap penyebaran pada penelitian ini dilakukan dalam skala terbatas di SDN 26 Cakranegara dengan

menyerahkan satu unit lengkap media Utapsi (Ular Tangga Pintar Edukasi) beserta perangkat pendukungnya seperti dadu berukuran besar, petunjuk permainan, serta tautan *link* dan *barcode* kartu soal interaktif *wordwall* kepada pihak sekolah agar mudah diakses sebagai bahan ajar tambahan. Berikut adalah *link* dan *barcode* yang diberikan:

<https://wordwall.net/id/resource/111456551>

wordwall.net/id/resource/111456551



Gambar 5. *Barcode* kartu soal interaktif *wordwall*

D. Kesimpulan

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran Utapsi (ular tangga pintar edukasi) memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 26 Cakranegara. Kelayakan media

dibuktikan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 80% (valid) dan ahli media yang mencapai 92,5% (sangat valid). Tingkat kepraktisannya juga tergolong sangat tinggi berdasarkan respon guru yakni 96% dan respon siswa sebesar 94%. Media Utapsi juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 56,79 (pretes) menjadi 85,89 (postes) serta perolehan skor N-Gain sebesar 0,69% dengan kriteria cukup efektif.

b. Saran

keberhasilan implementasi media Utapsi diharapkan dapat mendorong guru untuk memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran inovatif, memotivasi siswa dalam mengoptimalkan pemahaman konsep melalui aktivitas belajar sambil bermain, memicu dukungan sekolah dalam memfasilitasi sarana media edukatif, serta menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa dengan cakupan materi yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Casmudi. (2021). *Pembelajaran Diferensiasi Abad 21 Konsep Pembelajaran untuk Memenuhi*

- Kebutuhan Siswa dalam Transformasi Digital.* Yogyakarta: Karya Bakti Makmur
- Meliyawati. (2023). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Jurnal :**
- Ahmad Fadholi, Fina Fakhriyah, Nurul Fathonah.(2025). Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS Kelas V Melalui Model PJBL Menggunakan Media Visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 30 Juni 2025. (Universitas Muria Kudus). 1-10
- Dita Pravita Sari, Martono. Slamet Utomo. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal JPE: Jurnal Pendidikan Edutama*. 01 Jan 2021. (Universitas Muria Kudus). 1-11
- Fitrah Al anshori dan Sukmawati. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*. 30 Juni 2021. (Universitas Cokroaminoto Palopo). 28-36
- Marinu Waruru.(2024) Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 05 Mei 2024
- (Universitas Kristen Sarya Wacana). 1120-1230
- Ria Fransisca. Sri Wulan. Asep Supena. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 17 Jan 2020 (Universitas Negeri Jakarta). 630-642
- Widiana dkk, (2020), Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA, *Jurnal Of Education Technology*, 11 Nov 2020 (Universitas Pendidikan Ganesha). 315-322