

# Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Gusti Ayu Komang Setiani<sup>1\*</sup>, I Gusti Ayu Tri Agustiana<sup>2</sup>, Dewa Ayu Puteri Handayani<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received June 19, 2022

Revised June 20, 2022

Accepted July 30, 2022

Available online August 25, 2022

### Kata Kunci:

Media pembelajaran, permainan ular tangga, IPS, ADDIE.

### Keywords:

Learning media, snake and ladder game, social studies, ADDIE



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Minimnya ketersediaan media pembelajaran yang mengadaptasi suatu permainan tradisional menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi monoton, terutama pada muatan IPS. Hal tersebut berpengaruh terhadap menurunnya minat siswa untuk aktif dalam belajar. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan media permainan ular tangga IPS untuk siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan berpedoman pada model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini terdiri dari 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 2 orang praktisi, serta 10 orang siswa untuk uji kelompok kecil. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menerapkan metode kuesioner dengan instrumen *rating scale* sebagai instrumen pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menghitung validitas, kelayakan, dan kepraktisan media. Hasil analisis validitas berada pada rentang skor  $4,21 \leq Va < 5,00$  dengan kriteria sangat valid. Rata-rata skor penilaian kelayakan media menunjukkan persentase diatas 90% dengan kategori sangat layak, dan penilaian kepraktisan media ditinjau dari respon siswa memperoleh skor 92,2% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media permainan ular tangga IPS untuk siswa kelas V SD pada topik lingkungan sahabat kita dinyatakan sangat valid, layak, dan praktis diterapkan pada kegiatan belajar mengajar

## ABSTRACT

*The lack of availability of learning media that adapts a traditional game causes teaching and learning activities to become monotonous, especially in social studies content. This affects the decreasing interest of students to be active in learning. The purpose of this research is to create a social media snake and ladder game for fifth grade elementary school students. This type of research is development research based on the ADDIE development model. The subjects of this study consisted of 2 material experts, 2 media experts, 2 practitioners, and 10 students for the small group test. The data collection method in this study applies a questionnaire method with a rating scale instrument as a data collection instrument. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. The data obtained were then analyzed to calculate the validity, feasibility, and practicality of the media. The results of the validity analysis are in the range of scores of  $4.21 \leq Va < 5.00$  with very valid criteria. The average media feasibility assessment score shows a percentage above 90% in the very feasible category, and the media practicality assessment in terms of student responses gets a score of 92.2% which is categorized as very practical. Based on the results of the analysis, the Social Sciences Snakes and Ladders game media for fifth grade elementary school students on the topic of our friend's environment was declared to be very valid, feasible, and practically applied to teaching and learning activities.*

## 1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran diartikan sebagai perantara yang diterapkan oleh pendidik guna membantu siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang berupa alat bantu fisik maupun non fisik (Ghofur, 2020; Haryani et al., 2017; Suriyanti & Thoharudin, 2019). Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan perkembangan zaman yang mana di era globalisasi seperti saat ini segala kegiatan

\*Corresponding author

E-mail addresses: [ayusetiani16082000@gmail.com](mailto:ayusetiani16082000@gmail.com) (Gusti Ayu Komang Setiani)

manusia memanfaatkan teknologi informasi yang ada (Fatmawati et al., 2021; Natalia & Kristin, 2021). Kegiatan pembelajaran yang baik adalah kegiatan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi atau substansi pelajaran yang sedang diajarkan (Sumantri & Rizqi, 2019). Kreativitas guru pada proses pembelajaran sangat berpengaruh signifikan pada pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar siswa (Hafid et al., 2022; Monawati. & Fauzi., 2018). Pembelajaran yang menarik dapat berupa penggunaan teknik belajar baru dengan proporsi baik yang didukung dengan adanya media yang menarik minat siswa untuk belajar. Dalam penerapan kurikulum 2013, terdapat 5 komponen penting yang menunjang kegiatan pembelajaran meliputi materi, strategi, metode/model, media, serta penilaian (Ghofur, 2020; Prehanto et al., 2021; Suriyanti & Thoharudin, 2019). Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran tematik terutama muatan IPS sangat diperlukan sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik serta meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat jarang ditemukan (Anggraeni et al., 2021; Frasandy & Anggaraini, 2021). Hal ini kemudian berakibat pada rendahnya kualitas kegiatan belajar mengajar. Masalah dalam kegiatan belajar mengajar ini dapat berdampak terhadap minat belajar siswa. Dalam hal ini minat belajar merupakan salah satu faktor utama untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, karena dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang dapat menciptakan perhatian untuk melakukan sesuatu secara tekun dalam jangka waktu yang lama (Dalimunthe et al., 2021; Hudaya, 2018). Fenomena mengenai rendahnya penggunaan media pembelajaran juga terjadi di SD Gugus III Kecamatan Buleleng. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembaruan dan kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran masih sangat kurang, ketersediaan media pembelajaran tidak merata, siswa yang masih cenderung pasif dalam berlangsungnya proses pembelajaran, minimnya penggunaan media dalam pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPS. Permasalahan mengenai rendahnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, jika dibiarkan secara terus menerus akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Ini dikarenakan pada jenjang sekolah dasar, siswa berada pada fase operasional konkret artinya pada kegiatan belajar siswa memerlukan adanya objek nyata guna mencerna substansi yang (Khaulani et al., 2020; Septianti & Afiani, 2020). Dalam hal ini permainan dipilih menjadi suatu media pembelajaran karena bertujuan untuk mengurangi kemonotonan dalam kegiatan belajar guna menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan (Afifah & Hartatik, 2019; Dewiyanti, 2018; Widiana et al., 2019). Salah satu permainan dikenal masyarakat luas adalah permainan ular tangga. Ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang tergolong *board game* dengan papan permainan memuat gambar ular dan tangga serta terdapat sekat berupa kotak dengan nomor 1-100 (Khomsin & Rahimmatussalisia, 2021; Rahmayani & Sumitra, 2022; Rekysika & Haryanto, 2019). Melalui pengembangan media permainan ular tangga IPS dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat mencerna substansi dengan baik (Mawarni et al., 2020; Zuhriyah, 2020). Media permainan ular tangga pada tema lingkungan sahabat kita dibuat untuk mengajak siswa bermain sambil menjawab pertanyaan yang ada serta memahami informasi yang tersedia agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan saat belajar (Maros & Juniar, 2018). Keunggulan penggunaan media permainan ular tangga dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan karena mengajak siswa belajar sambil bermain serta dapat menjadi stimulasi perkembangan wawasan bahasa serta sosial siswa (Fithri et al., 2022; Wati, 2021).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa permainan ular tangga berbasis pendidikan karakter yang sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Solekhah, 2020). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa permainan ular tangga pada pembelajaran matematika mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Aziz, 2018). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa mengembangkan permainan ular tangga tematik valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran (Rahayu & Febriandi, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan hasil belajar serta minat belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara rinci membahas mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS siswa kelas V. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan dan menciptakan media permainan ular tangga pada topik lingkungan sahabat kita muatan IPS di kelas V sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pemilihan model pengembangan ini karena lebih mudah dipahami dan diimplementasikan sebab telah tersusun secara sistematis dan terdapat evaluasi di setiap tahapannya. Subjek penelitian ini yaitu pengembangan media permainan ular tangga IPS yang diuji kelayakan serta kepraktisannya oleh 2 orang sebagai ahli materi, 2 dosen sebagai ahli media, 2 guru sebagai praktisi, dan 10 orang siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu metode kuesioner (angket). Kuesioner merupakan metode pengumpulan data berupa lembaran yang memuat pertanyaan tertulis untuk mendapatkan suatu informasi dari responden sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa *rating scale*. *Rating scale* adalah data mentah dalam penelitian berupa angka dengan skala penilaian 1-5 (Ilhami & Rimantho, 2017). Dalam penelitian ini, instrumen yang telah disusun diuji validitasnya untuk menunjukkan suatu instrumen yang baik. Tahap yang dijalani untuk mengetahui validitas instrumen meliputi menyusun kisi-kisi, berkoordinasi dan konsultasi kepada dosen pembimbing, dan menyusun instrumen. Kisi-kisi instrumen validasi media permainan ular tangga IPS ditampilkan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	1,2,3,4,5,6	6
2	Isi Materi dan Soal	Relevansi latihan soal terhadap kompetensi dasar	7	1
		Relevansi latihan soal terhadap indikator	8	1
		Relevansi latihan soal terhadap tujuan pembelajaran	9	1
		Relevansi latihan soal terhadap tingkat perkembangan siswa	10	1
<b>Jumlah Butir</b>				<b>10</b>

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Desain Media	Desain sampul media	1,2,3	3
		Kualitas gambar yang ditampilkan	4,5	2
		Kejelasan teks (huruf) yang ditampilkan	6,7	2
		Tampilan media	8,9	2
		Tata letak	10	1
2	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	11,12	2
3	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan penggunaan media	13,14	2
		Kejelasan penggunaan media	15	1
<b>Jumlah Butir</b>				<b>15</b>

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Pendidik**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Sajian media	Kualitas teknis media	1,2,3,4,5	5
2	Kualitas media	Kualitas isi materi dalam media	6,7,8,9,10	3
		Kualitas instruksional	11,12,13,14,15	3
<b>Jumlah Butir</b>				<b>15</b>

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi dan Soal	Pemahaman materi	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Penggunaan Media	Kemudahan menggunakan media dalam belajar	6, 7, 8, 9,10	5
<b>Jumlah Butir</b>				<b>10</b>

Metode dan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif berkaitan dengan mengolah kata atau kalimat berupa komentar, saran, kritik, serta review para ahli guna memperbaiki media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diterapkan guna mengolah data yang sifatnya numerik. Pada hasil uji produk, data yang diperoleh kemudian dianalisis guna mengetahui validitas. Analisis data dijalankan dengan menghitung skor validitas ahli materi, media, dan praktisi serta menghitung skor rata-rata yang didapati setiap butir pada lembar validasi respon siswa. Agar pengambilan keputusan mengenai pengembangan menjadi bermakna, digunakan ketepatan yang ditampilkan pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5**

Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80% < x ≤ 100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
60% < x ≤ 80 %	Baik	Sedikit revisi
40% < x ≤ 60 %	Cukup Baik	Direvisi secukupnya
20% < x ≤ 40 %	Kurang Baik	Banyak hal yang direvisi
0% < x ≤ 20 %	Tidak Baik	Diulangi membuat produk

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran dalam bentuk media permainan ular tangga IPS kelas V SD pada topik lingkungan sahabat kita. Media permainan ular tangga IPS diujicobakan kepada 2 dosen selaku ahli materi, 2 dosen selaku ahli media, dan 2 guru selaku praktisi untuk diketahui validitas serta kelayakan media dan penilaian terhadap kepraktisan media oleh 10 orang siswa kelas V SD. Penelitian pengembangan ini dilakukan berpedoman pada model penelitian *ADDIE* yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Akan tetapi, karena waktu penelitian yang terbatas dan situasi pembelajaran yang belum sepenuhnya normal menyebabkan tahap evaluasi tidak dilaksanakan. Adapun hasil dari tiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut: tahap analisis (*analyze*), pada tahap analisis dilakukan beberapa fase yang terdiri dari analisis kurikulum, kebutuhan, karakteristik siswa, serta media. Analisis kurikulum dilakukan kegiatan menganalisis KI, KD, serta indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan topik yang dikembangkan. Analisis kebutuhan dilakukan guna mengetahui kebutuhan guru dan siswa pada proses pembelajaran yang ditandai dengan penyebaran kuesioner kepada guru kelas V sekolah dasar. Dalam melakukan analisis kebutuhan sebanyak 4 guru menyatakan perlu dikembangkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran tematik terutama muatan IPS diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa pada jenjang kelas V, dalam hal ini diperlukan ketersediaan media pembelajaran yang konkret sehingga memudahkan siswa mempelajari dan memahami materi. Sedangkan agar mengetahui media pembelajaran yang baik dan tepat pada kegiatan pembelajaran dilakukan analisis media. Hasil analisis kurikulum yang mendapati Indikator muatan IPS pada masing-masing subtema pada topik lingkungan sahabat kita ditampilkan pada [Tabel 6](#).

**Tabel 6. Indikator Muatan IPS pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita**

No	Subtema	Indikator
1	Subtema 1 Manusia dan Lingkungan	3.3.1 Menguraikan jenis-jenis peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat.
		3.3.2 Mengidentifikasi macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
2	Subtema 2 Perubahan Lingkungan	3.3.1 Menguraikan jenis-jenis peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat.
		3.3.3 Mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitar.
3	Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan	3.3.1 Menguraikan jenis-jenis peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat.
		3.3.4 Menguraikan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat.

Tahap kedua yakni tahap perancangan, pada tahap ini dilaksanakan proses membuat rancangan media permainan ular tangga IPS menggunakan *Adobe Illustrator* kemudian dicetak menggunakan bahan kertas *luster* dan *glossy* agar tidak mudah robek dan rusak. Media permainan ular tangga IPS yang dikembangkan dilengkapi dengan sampul media, papan permainan, petunjuk bermain, KD dan indikator, serta 2 kartu meliputi kartu pertanyaan dan kartu informasi. Adapun desain papan permainan ular tangga IPS ditampilkan pada [Gambar 1](#) dan [Gambar 2](#).



**Gambar 1.** Papan Permainan Ular Tangga IPS



**Gambar 2.** Kartu Pertanyaan dan Kartu Informasi

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan yang dilaksanakan dengan uji produk oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, praktisi, serta penilaian respon siswa. Uji ahli materi, ahli media, dan praktisi bertujuan untuk memperoleh komentar, saran, serta masukan mengenai media permainan ular tangga IPS yang dikembangkan. Uji validitas instrumen dan kelayakan media melibatkan 2 dosen ahli materi, uji media melibatkan 2 dosen ahli media, dan praktisi melibatkan 2 guru kelas V. Sedangkan uji kepraktisan melibatkan 10 orang siswa untuk memperoleh respon siswa mengenai media yang dikembangkan. Hasil validitas dari butir penilaian instrumen secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata dengan rentang  $4,21 \leq Va < 5,00$  dengan kategori sangat valid. Terkait uji kelayakan media permainan ular tangga ditinjau dari penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi memperoleh hasil pada rentang skor  $80\% < x \leq 100\%$  dengan kategori sangat layak. Sedangkan terkait uji kepraktisan media yang ditinjau dari penilaian respon siswa kelas V sekolah dasar memperoleh hasil dengan persentase 92,2 % dengan kategori sangat praktis. Setelah dilakukan penilaian terhadap media permainan ular tangga IPS terdapat beberapa komentar, masukan, dan saran maka dilakukan tahap revisi produk. Revisi produk ini bertujuan guna memperbaiki media yang dikembangkan dengan harapan guna media yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan maksimal. Tahap keempat yakni tahap implementasi, yang dilaksanakan melalui mengimplementasikan dan mengaplikasikan media permainan ular tangga IPS untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Tahap implementasi dilaksanakan kepada 2 guru dan 10 siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri 1 Banjar Jawa dan SD Negeri 1 Astina. Dengan dilakukannya penerapan media permainan ular tangga IPS ini diharapkan mampu membantu guru saat menyampaikan materi IPS yang termuat pada topik lingkungan sahabat kita sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini berlandaskan pada pedoman pengembangan model ADDIE dengan melalui 5 fase. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kurikulum, kebutuhan, karakteristik siswa,



serta menganalisis media. Setelah tahap analisis dilanjutkan dengan tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan instrumen yang akan digunakan untuk menilai dan memvalidasi media yang telah dikembangkan. Selain itu dilakukan perancangan media dengan menggunakan *Adobe Illustrator* yang kemudian dicetak dan dilakukan proses bimbingan kepada dosen terkait. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, yang mana dilakukan kegiatan penilaian produk oleh para ahli untuk mendapati validitas dan kelayakan media permainan ular tangga IPS yang dikembangkan. Tahap terakhir adalah tahap implementasi dengan menerapkan media yang dihasilkan pada kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media permainan ular tangga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran (Afifah & Hartatik, 2019; Dewiyanti, 2018; Mawarni et al., 2020; Widiana et al., 2019; Zuhriyah, 2020). Hasil validitas dari media permainan ular tangga IPS yang dikembangkan menunjukkan nilai rata-rata dari pakar materi secara keseluruhan 4,55 dengan kategori sangat valid, nilai rata-rata dari pakar media secara keseluruhan 4,73 dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata dari respon pendidik keseluruhan 4,97 dengan kategori sangat valid. Jadi, ini menunjukkan berdasarkan hasil analisis data uji validitas media permainan ular tangga IPS yang dikembangkan dinyatakan sangat baik dan sangat valid digunakan pada kegiatan pembelajaran (Maros & Juniar, 2018). Perhitungan kelayakan media ditinjau dari segi pakar materi mendapati nilai rata-rata dengan persentase 93%, ditinjau dari segi pakar media mendapati nilai rata-rata dengan persentase 96%, dan ditinjau dari segi respon pendidik mendapati nilai rata-rata dengan persentase 99%. Dengan demikian dinyatakan bahwa media permainan ular tangga IPS sangat layak diterapkan pada proses pembelajaran (Rahayu & Febriandi, 2022). Selain itu, sesuai dengan hasil perhitungan kepraktisan media ditinjau dari respon siswa sebanyak 10 orang mendapati skor rata-rata dengan persentase 92,2% dengan kriteria sangat praktis (Sudarmika et al., 2018). Penerapan media permainan ular tangga IPS ini berimplikasi bagi guru maupun siswa. Keberadaan media permainan ular tangga IPS ini, mampu menunjang guru dalam mempresentasikan substansi dengan cara yang kreatif dan inovatif (Khaulani et al., 2020; Septianti & Afiani, 2020). Pada umumnya, saat menjelaskan materi IPS guru lebih dominan memberikan penjelasan dengan metode ceramah karena IPS adalah mata pelajaran yang dominan akan konsep dan hafalan sehingga diperlukan cara tertentu agar mampu memunculkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak monoton bagi siswa. Sedangkan bagi siswa dengan adanya media permainan ular tangga IPS ini mampu memfasilitasi siswa dalam belajar untuk memahami substansi yang disampaikan dengan cara yang berbeda sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan maksimal (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021; Rahmayani & Sumitra, 2022; Rekysika & Haryanto, 2019). Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa permainan ular tangga berbasis pendidikan karakter yang sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Solekhah, 2020). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa permainan ular tangga pada pembelajaran matematika mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Aziz, 2018). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa mengembangkan permainan ular tangga tematik valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran (Rahayu & Febriandi, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan ular tangga merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan hasil belajar serta minat belajar siswa.

#### 4. SIMPULAN

Media permainan ular tangga IPS untuk siswa kelas V SD pada topik lingkungan sahabat kita yang dihasilkan sangat valid digunakan pada kegiatan belajar mengajar dengan kategori sangat layak dan praktis. Hal ini berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi, serta respon siswa.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96. <https://doi.org/10.33394/mpm.v6i2.1689>.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

- Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341-1348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.888>.
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28862>.
- Fithri, A., Karjatin, A., & Lestari, F. S. (2022). Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Phbs Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodifikasi. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(1). <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.2058>.
- Frasandy, R. N., & Anggaraini, S. (2021). Hubungan Penggunaan Media Nyata Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 43. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i2.11026>.
- Ghofur. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144-152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Hafid, A., Sudirman, S., Amran, M., & Magvira, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 166-173. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.201>.
- Haryani, S., Prasetya, A. T., & Bahrone, H. (2017). Building the character of pre-service teachers through the learning model of problem-based analytical chemistry lab work. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 229-236. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10688>.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2). <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>.
- Khaulani, F., Neviyarni, & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisia, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.
- Maros, H., & Juniar, S. (2018). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa Kelas IV Pada Materi Hak Dan Kewajiban. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(11), 1-23. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24678>.
- Mawarni, P., Mawardi, & Yahya, M. (2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 2 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5(1). <https://doi.org/10.24815/jimps.v5i1.15079>.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>.
- Natalia, S. G., & Kristin, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom sebagai Bentuk Peningkatan Kualitas Hasil Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5043-5049. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1586>.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32-38. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/33696/15360>.
- Rahayu, A. R. D., & Febriandi, R. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of ...*, 2(2), 1-14. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/269>.
- Rahmayani, Y., & Sumitra, A. (2022). Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 164. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10327>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Solekhah, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan

- Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Di MA Hidayatul Mubtadi'in. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i1.5998>.
- Sudarmika, K. B., Parmiti, D., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20259>.
- Sumantri, M., & Rizqi, A. T. (2019). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i2.18071>.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 117. <https://doi.org/10.30595/jppm.v3i1.3507>.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 2(1), 68. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1728/568>.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 315. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22556>.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>.