PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KEBERAGAMAN INDONESIA (UTAGASIA) UNTUK PEMBELAJARAN PPKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Suci Andini[1], Munjiatun[2], Eddy Noviana[3]
[1]PGSD FKIP Universitas Riau
[2]PGSD FKIP Universitas Riau
[3]PGSD FKIP Universitas Riau
[1]suci.andini1882@student.unri.ac.id,
[2]munjiatun@lecturer.unri.ac.id,
[3]eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id,

ABSTRACT

The use of learning media in the teaching and learning process is important to increase the effectiveness and involvement of students in understanding the material. One of the learning media that can be used in learning Civics in grade V is the learning media of Indonesian diversity snakes and ladders (utagasia). This research aims to develop a valid and practical learning media of Indonesian diversity snakes and ladders (utagasia) in elementary schools. This media was developed using the R&D research method with the 4D model. Research data were collected by means of observation, interviews, and distributing questionnaires. Product validation was carried out by two experts, namely media experts and material experts with an overall average score of 88.01% with a very valid category. The results of product trials conducted on 16 students obtained an overall average score of 90.43% with a very practical category and a teacher response of 95% with a very practical category. Based on the results of validation and trials, it can be concluded that the learning media of Indonesian diversity snakes and ladders (utagasia) is suitable for use in learning.

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders, Indonesian Diversity

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Salah satu media pembelajaran yagg dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas V adalah media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) di seklah dasar yang valid dan praktis. Media ini dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian R&D dengan model 4D. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan 88,01% dengan kategori sangat valid. Hasil ujicoba produk yang dilakukan kepada 16 orang peserta didik memperoleh skor rata-rata keseluruhan 90,43% dengan kategori sangat praktis

dan respon guru sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga, Keberagaman Indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum merdeka. Pembelajaran PPKn merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan Indonesia.

Tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran PPKn ini yaitu kurangnya daya tarik atau keterlibatan siswa terhadap materi yang bersifat teoritis dan abstrak. Salah satu hal yang membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yaitu penyampaian materi yang dilakukan guru biasanya hanya dilakukan dengan cara konvensional saja seperti hanya dengan menggunakan metode ceramah.

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) masih jarang dilakukan oleh guru, dalam pembelajaran PPKn biasanya hanya dilakukan dengan hafalan tentunya siswa akan kurang tertarik dalam belajar. Sehingga untuk itulah dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Menurut (Tafonao, 2018) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media yang benar dapat menyederhanakan penyampaian pesan yang diberikan.

Menurut Ahmad Rohani dalam (Fadilah & Kanya, 2023), Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Selanjutnya, penggabungan media ke dalam proses pendidikan telah terbukti menarik minat peserta didik dan merangsang motivasi mereka untuk belajar, yang mengarah pada

peningkatan hasil belajar (Marhadi et al., 2022). Secara umum media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

Siswa kelas V merupakan siswa yang terdiri atas rentang usia 7-11 tahun. Usia ini merupakan usia operasional konkrit, dimana hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu memamahami dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan konsep-konsep konkret dan nyata. Ini terlihat dari peserta didik cendrung lebih terlibat dan antusias ketika pembelajaran disajikan melalui aktifitas yang mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar serta mengkombinasikkan dengan bermain (SM et al., 2024).

Pengembangan media pembelajaran ular tangga ini akan dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan materi mengenai keragaman budaya Indonesiaku dan diberi nama ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia). Adapun pengembangan yang dilakukan yaitu dalam setiap kotak ular tangga akan mewakili setiap provinsi yang ada di Indonesia dan di dalam kotak tersebut berisi informasi terkait budaya provinsi tersebut, kemudian cara permainannya juga dilengkapi dengan kartu soal yang disusun sesuai dengan ranah kognitif atau level yang berbeda. Permainan ini disusun dengan informasi yang mempertimbangkan tingkat kognitif siswa yaitu terdiri atas C1-C6 dan juga terdapat pengembangan berupa level dalam permainan ini sehingga pembelajaran menjadi lebih menantang.

Permainan ini dimodifikasi dari permainan ular tangga yang dilakukan oleh (M. Ramadhani et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Materi Indahnya Keragaman Budaya Di Indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis” dimana pada pengembangan ini dilakukan modifikasi berupa cara permainan yang sebelumnya dimainkan pada kertas kemudian dimodifikasi dengan permainan berskala besar yaitu

dengan menggunakan karpet ular tangga yang dimainkan secara berkelompok. Kemudian, modifikasi juga dilakukan pada konten dari ular tangga sendiri yaitu dengan memperluas konten yang terdiri atas budaya seperti makanan khas, rumah adat, pakaian adat, dan alat music tradisional. Selain itu modifikasi juga dilakukan dengan pembuatan pertanyaan berlevel disetiap aspek budaya. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Keberagaman Indonesia (utagasia) Untuk Pembelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut (Batubara, 2020) dalam (Aztera et al., 2025) pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran melalui proses penelitian sehingga dapat menghasilakan media pembelajaran yang valid dan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan berbagai macam jenis media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Arkadiantika et al., 2020). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate.*

Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi berupa kritik, saran perbaikan, dan tanggapan validator, serta tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ular tangga ini berupa angket (kuisioner). (Sekaran & Bougie, 2016) dalam (Ardiansyah et al., 2023) menjelaskan bahwa Angket atau kuesioner adalah alat yang digunakan untuk

mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang telah dirancang dengan tujuan mengukur variabel penelitian.

Data yang diperoleh dari lembar validasi dan angket akan dianalisis menggunakan skala likert ngan empat kategori penilaian yang terdiri Atas:

Kategori	Skor
Tidak Setuju	1
Kurang Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Setelah melakukan penghitungan skor, maka langlkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan penghitungan kembali guna mengubah hasil tersebut menjadi ke bentuk persen. Penghitungan ini dilakukan dengan mengggunakan rumus yaitu:

Presentase = (Skor yang diperoleh)/(skor maksimum) × 100%

Adapun kriteria kelayakan media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Persentase	Kategori
81,25% ≤ skor < 100%	Sangat Valid
62,50% ≤ skor < 81,25%	Valid
43,75% ≤ skor < 62,50%	Kurang Valid
25% ≤ skor < 43,75%	Tidak Valid

Kemudian untuk mengetahui seberapa efektifnya media ini digunakanan, maka dilakukan perhitungan N-Gain dengan mengukur hasil belajar siswa melalui soal pre-test dan post-test. Data skor pretest dan potstest diperoleh dari soal yang diberikan kepada peserta didik dan menghitung N-Gain. N-Gain merupakan perbandingan skor gain yang diperoleh siswa dengan skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa (Sugiyono, 2015) dalam (Ramdhani & Khoirunnisa, 2020).

Adapun rumus yang digunakan untuk melihat gain adalah

N-gain (g) = $\frac{nilai\ posttest - nilai\ pretest}{nilai\ max - nilai\ pretest}$

Sumber: (R. Ramadhani & Amudi, 2020)

Kemudian dari hasil perhitungan ini ditentukan tingkat kategori keefektifan media berdasarkan tingkat kategori kualifikasi N-gain pada tabel berikut:

Nilai N-Gain	Kategori
N-Gain ≥ 0,70	Tinggi
0,30 < N-Gain < 0,70	Sedang
N-Gain ≤ 0,30	Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia)

untuk pembelajaran ppkn di kelas v sekolah dasar yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan penjelasan data hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) untuk pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

a. Analisis Kurikulum

Bertujuan untuk mengetahui jenis kurikulum yang digunakan sekolah sebagai landasan dalam merumuskan materi dan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Berdasarkan hasil wawancara, kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 84 Pekanbaru adalah dengan menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan metode, materi, dan media pembelajaran dengan kebutuhan, minat, serta karakteristik peserta didik. salah satu ciri utamanya adalah pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, aktif, dan bermakna.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Karakteristik peserta didik dalam penelitian ini yaitu berada pada fase operasional konkret dimana dalam hal ini peserta didik telah mampu memahami dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan konsep yang konkret dan nyata. Dalam tahap ini peserta didik belajar paling baik dengan aktivitas nyata seperti penggunaan alat peraga atau media dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari peserta didik yang cenderung lebih terlibat dan antusias ketika pembelajaran disajikan melalui aktifitas yang mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar serta mengkombinasikan dengan permainan.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Berdasarkan hasil analisis materi

PPKn kelas V diperoleh hasil bahwa materi yang digunakan terdapat pada kurikulum merdeka yang termuat dalam mata pelajaran PPKn. Materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran ini terkait tema keragaman budaya Indonesiaku dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bhineka tunggal ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	1. Melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) peserta didik dapat mengenal keberagaman budaya Indonesia 2. Melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) peserta didik dapat menganalisis cara dalam menghormati, menjaga, dan melestarikan budaya setiap provinsi yang ada di Indonesia.

d. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh beberapa temuan yaitu proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab, penggunaan media pembelajaran lebih sering berbasis teknologi, kurangnya penggunaan media pembelajaran melalui permainan. Kemudian dalam pembelajaran terutama topik keberagaman budaya Indonesia, peserta didik hanya mengenal beberapa daerah saja sehingga diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai keberagaman budaya yang ada di seluruh Indonesia.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, rancangan awal produk dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Tujuan dari tahap design ini adalah menghasilkan *prototype* awal yang dapat dijadikan acuan dalam proses pengembangan lebih lanjut. Rancangan ini mencakup struktur, konten, media, dan komponen lain yang relevan dengan kebutuhan pengguna serta tujuan

pengembangan. Tahapan ini sesuai dengan prinsip pengembangan ASSURE yaitu *Utilize Media and Materials* (Perencanaan Penggunaan Media). Meskipun implementasi penuh terjadi di tahap berikutnya, dalam tahap Design telah disusun pula bagaimana media akan digunakan, termasuk skenario penggunaannya di kelas, instruksi bermain, tata letak papan permainan, dan mekanisme integrasi materi pelajaran ke dalam elemen-elemen permainan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini, rancangan awal media direalisasikan menjadi produk nyata dalam *prototype* awal, yang kemudian diuji cobakan dan direvisi secara bertahap. Tahap validasi terdiri atas dua tahapan yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi. setelah dilakukan validasi kemudian prduk diuji cobakan pada kelompok kecil dengan jumlah siswa 6 orang dan uji kelompok terbatas sebanyak 16 orang.

Tahap pengembangan ini dilakukan dalam beberapa macam pengembangan yaitu berupa pengembangan papan atau karpet ular tangga, kartu materi, kartu soal, kartu hukuman, dan pengembangan aturan dalam permainan. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media ini yaitu:

a. Pengembangan Media Pembelajaran Ulaar Tangga Keberagaman Indonesia (Utagasia)

1) Pengembangan papan ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia)



Papan ular tangga dibuat berukuran besar dengan ukuran panjang 3,4 meter dan lebar 1,8 meter, sehingga bentuk

pengembangan dalam papan ular tangga ini berupa karpet yang menuntut peserta didik untuk turut aktif dalam bermain dan menjadi pion yang bertugas melompat di atas karpet ular tangga.

2) Kartu materi keberagaman budaya









3) kartu soal









4) Kartu hukuman





b. Tahap Validasi

Setelah melakukan tahapan pengembangan produk, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi terhadap dua orang validator ahli yaitu validator media dan validator materi. Adapun hasil validasi dari dua orang ahli untuk pengembangan media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia ini terdapat pada tabel di bawah ini:

No.	Validator	Presentase Skor	Kategori
1.	Ahli Media	88,57 %	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	87,45 %	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		88,01%	Sangat Valid

Berdasarkan tahap validasi yang telah dilakukan oleh dua orang ahli, skor rata-rata keseluruhan yang didapatkan sebesar 88,01% dengan kategori sangat valid. Hal ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan.

c. Tahap Uji Kelompok Kecil

Tahap uji kelompok kecil dilakukan kepada dua kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri atas tiga orang. Uji kelompok kecil ini dilakukan kepada peserta didik kelas V di lingkungan rumah peneliti yang diambil secara acak. Adapun hasil angket Kelayakan peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel Hasil Angket Kelayakan Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Presentase	Kategori
1	Pembelajaran	81,63	Sangat Praktis
2	Pemahaman	93	Sangat Praktis
3	Manfaat	86,48	Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan		**87**	**Sangat Praktis**

d. Tahap Uji Kelompok Terbatas

Pelaksanaan uji kelompok terbatas dilakukan dalam empat kali pertemuan dengan materi yang berbeda. Pada pertemuan pertama membahas mengenai materi makanan tradisional, pertemuan kedua membahas mengenai rumah adat, pertemuan ketiga membahas mengenai pakaian adat, dan pertemuan terakhir membahas mengenai alat music tradisional.

Uji kelompok terbatas ini dilakukan terhadap 16 orang speserta didik dengan membentuk empat kelomppok yang masing-masing kelompoknya berjumlah empat orang. Pelaksanaan uji coba kelompok terbatas ini memiliki tujuan untuk melihat seberapa praktis atau layaknya media ular tangga keberagaman Indonesia ini digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil praktikalitas uji kelompok terbatas ini dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata presenta	Kategori

		se	
1.	Pembelajaran	89%	Sangat Praktis
2.	Pemahaman	90,1%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	92,2%	Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan		**90,43%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian Kelayakan media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) pada uji coba lapangan memiliki presentase rata-rata keseluruhan 90,43% dan termasuk ke dalam kategori "sangat praktis". Selain penyebaran angket respon siswa, peneliti juga melakukan tes sederhana yang diberikan kepada peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 10 soal dalam bentuk objektif. Hal ini untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun hasil tes tertulis peserta didik yaitu:

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor ideal – Pretest	n-gain skor	n-gain skor persen
PD 1	100	100	0	0	0	0
PD 2	80	90	10	20	0,5	50
PD 3	90	100	10	10	1	100
PD 4	80	90	10	20	0,5	50
PD 5	60	90	30	40	0,75	75
PD 6	70	90	20	30	0,66	66
PD 7	70	100	30	30	1	100
PD 8	70	90	20	30	0,66	66
PD 9	70	100	30	30	1	100
PD 10	60	100	40	40	1	100
PD 11	80	100	20	20	1	100
PD 12	50	80	30	50	0,6	66
PD 13	80	100	20	20	1	100
PD 14	80	100	20	20	1	100
PD 15	60	100	40	40	1	100
PD 16	60	80	20	40	0,5	50
Rata-rata	72,5	94,3			0,76	76,43

Tes tertulis yang dilakukan oleh peserta didik mendapat nilai rata-rata pretest 72,5 dan posttest 94,3. Dari data pada tabel 16 orang peserta didik mencapai skor N-Gain 0,76 Dengan kategori tinggi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran utagasia efektif untuk digunakan.

e. Tahap Uji Kelayakan Respon Guru

Setelah melakukan uji coba terhadap peserta didik, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba Kelayakan kepada guru kelas V SDN 84 Pekanbaru. Tujuan dari

dilakukannya uji coba Kelayakan ini untuk melihat bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) yang digunakan peserta didik. Adapun hasil angket Kelayakan guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel Hasil Rekapitulasi Respon Guru

Nama	Aspek Penilaian	Rata-rata Indikator	Kategori
Guru Kelas V	Materi Pembelajaran	100%	Sangat Praktis
	Manfaat	90%	Sangat Praktis
Rata-rata keseluruhan		**95%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel di atas, maka uji coba Kelayakan dai produk media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) yang dinilai oleh guru memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kategori “sangat praktis”.

4. Tahap *Dessiminate* (Penyebaran)

Merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menyebarluaskan hasil pengembangan kepada pihak-pihak yang relevan. Setelah produk diuji coba dan dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validitas dan uji kepraktisan, langkah selanjutnya adalah menyerahkan produk kepada sekolah sebagai pengguna akhir.

Penyerahan produk berupa media ini dilakukan secara resmi kepada pihak sekolah, khususnya kepada kepala sekolah dan guru yang menjadi sasaran pengguna. Produk hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia). Dalam proses ini juga dilakukan pemberian informasi mengenai cara penggunaan media di sekolah agar dapat diimplementasikan secara optimal. Selain itu, peneliti juga membuka ruang umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut jika produk akan dikembangkan atau digunakan dalam skala lebih luas di masa mendatang.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia ini dikembangkan menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Dalam prosesnya, pengembangan media ini dilakukan secara sistematis berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator, peserta didik, dan guru. Pada tahap validasi, media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) memperoleh skor 88,57% dari segi media dengan kategori sangat valid, dan skor 87,45% dari segi materi dengan kategori sangat valid. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) melalui ujicoba kelompok kecil sebanyak 6 orang peserta didik memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 87% dengan kategori sangat praktis, dan pada ujicoba lapangan pada 16 peserta didik memperoleh rata-rata keseluruhan 90,43% dengan kategori sangat praktis dan respon guru 95% dengan kategori sangat praktis. Selain dilakukan validasi, juga dilakukan tes kepada peserta didik untuk mengetahui apakah penggunaan media ini memiliki dampak, dan didapatkan hasil skor N-Gain 0,76 dengan kategori tinggi dan dapat dikatakan media ini efektif untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga keberagaman Indonesia (utagasia) ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination dan Spilicing Fiber Optic. *3800*.

Aztera, N. A., Zufriady, Z., & Marhadi, H. (2025). *Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality Berbasis Budaya Melayu Riau di Sekolah Dasar*. *10*, 357–371.

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *1*(2).

Marhadi, H., Fernanes, F. R., & Huwaida, S. S. (2022). Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Budaya Lokal Kuantan Singingi Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Benai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *01*(September), 142–147.

Ramadhani, M., Silalahi, & Beta, R. (2021). *Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Materi Indahnya Keragaman Budaya Di Indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis*. *2*(3), 28–35.

Ramadhani, R., & Amudi, A. (2020). Efektifitas Penggunaan Modul Matematika Dasar Pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *9*(1), 64. https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2443

Ramdhani, E. P., & Khoirunnisa, F. (2020). *Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia*. *6*(1), 162–167.

SM, M., Marhadi, H., & Sari, I. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, *2*(1), 261–269.

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving*. *2*(2).