

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV

Leles Taria¹, Diana Pramesti^{2*}, Rifki Hanif Setiawan³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

¹lelestaria698@gmail.com

^{2*}diana.pramesti@unmuhbabe.ac.id

³rifki.hanifsetiawan@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the monotonous nature of IPAS learning, which still heavily relies on textbooks and lecture-based methods, as well as the limited use of educational media, particularly game-based media, to support education, especially for the topic of Indonesian cultural diversity. The purpose of this study is to develop a Snakes and Ladders game as a learning medium on the topic of Indonesian cultural diversity in the IPAS subject for Grade IV students that is valid, practical, and effective. This research adopts a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model. The research subjects consisted of 20 fourth-grade students. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and tests. The data were analyzed using both quantitative and qualitative methods. Practicality data were obtained from student response questionnaires, while effectiveness data were derived from the analysis of pretest and posttest scores. The results showed that the media expert validation score was 84% (Very Valid), while both material experts gave a validation score of 80% (Very Valid). In terms of practicality, the small-scale trial yielded 95% (Very Practical), and the large-scale trial yielded 97% (Very Practical). The average pretest score was 39.13%, and the posttest score was 82.25%. The product's effectiveness, based on the N-Gain test, was 0.70 (High category), with an N-Gain percentage of 70.17%, which falls into the "Quite Effective" category.

Keywords: media, Snakes and Ladders game, cultural diversity, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPAS yang masih bersifat monoton, berfokus pada buku ajar dan metode ceramah serta kurangnya penggunaan media seperti media permainan sebagai alat bantu dalam pembelajaran terutama pelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada materi keberagaman budaya indonesia pelajaran IPAS siswa kelas IV yang valid, praktis dan efektif . Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas IV. Teknik instrumen pengumpulan data

yaitu wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data berupa kuantitatif dan kualitatif. Data praktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa. Data keefektifan diperoleh dari analisis nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian validator ahli media diperoleh sebesar 84% (Sangat Valid), validator ahli materi pertama diperoleh 80% (Sangat Valid) dan validator ahli materi kedua diperoleh 80% (Sangat Valid). Hasil penilaian kepraktisan media pada uji coba skala kecil diperoleh 95% (Sangat Praktis) dan uji coba skala besar diperoleh 97% (Sangat Praktis). Hasil nilai rata-rata *pretest* 39,13% dan *posttest* 82,25%. Efektivitas produk dapat dilihat dari uji N-Gain diperoleh 0,70 (kategori "Tinggi") dan persentase N-Gain yang diperoleh sebesar 70,17% masuk kriteria cukup efektif.

Kata kunci: Media, Permainan Ular Tangga, Keberagaman Budaya, IPAS.

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting tidak hanya dalam membekali siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mengembangkan potensi siswa secara aktif agar dapat meraih kehidupan yang lebih baik (Darmadi dkk., 2018). Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi unsur yang sangat penting, yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara sukses dan efisien, media pembelajaran berperan sebagai alat

untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan membuatnya lebih relevan dan transparan. (Marcela dkk., 2022).

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mempelajari interaksi antara makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia dengan lingkungan sosial dan alamnya, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS bertujuan untuk menginspirasi siswa untuk menjelajahi, memperhatikan, dan meneliti fenomena yang terjadi di sekitar mereka, selain memberikan pengetahuan tentang lingkungan sosial dan budaya. Salah satu materi penting dalam pelajaran IPAS adalah tentang keberagaman budaya

Indonesia, seperti warisan seni daerah, hunian tradisional, pakaian leluhur, sajian khas setempat, perangkat musik adat, dan berbagai elemen budaya lain. Materi ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, agar siswa tidak hanya memahami, tetapi juga dapat mengapresiasi kekayaan budaya bangsa.

Observasi lapangan mengungkap minimnya ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hasil kuesioner analisis kebutuhan mengindikasikan bahwa semua siswa tanpa terkecuali menyetujui penggunaan permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPAS, namun 95% siswa merasa suasana kelas membosankan karena minimnya penggunaan media oleh guru. Bahkan, 85% siswa merasa bahwa pembelajaran IPAS sering kali membosankan dan 90% mengungkapkan bahwa kegiatan belajar kurang bervariasi. Interview dengan wali kelas IV di SD Negeri 5 Pangkalanbaru mengonfirmasi bahwa penyampaian materi masih terbatas pada buku ajar dan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media berbasis permainan, yang mengakibatkan

pembelajaran cenderung pasif dan monoton.

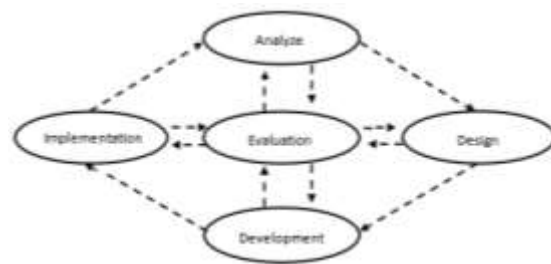
Sehubungan dengan masalah tersebut, metode belajar melalui permainan bisa menjadi alternatif yang efektif. Pendekatan ini bukan hanya membuat suatu lingkungan yang menyenangkan, tapi juga mampu menambah minat siswa serta mengajak mereka untuk lebih aktif terlibat pada proses belajar. Media alternatif yang bisa dipakai ialah permainan ular tangga, yang telah terbukti mampu merangsang siswa agar terlibat aktif dalam belajar (Salam dkk., 2019). Permainan ular tangga dipilih karena fleksibilitasnya yang memungkinkan siswa untuk bermain di berbagai tempat tanpa membutuhkan fasilitas khusus, dan dirancang dengan konsep belajar sambil bermain. Pernyataan ini sesuai dengan pandangan Nugroho (dalam Salam dkk., 2019) yang mengungkapkan bahwa melalui permainan, semangat, minat, serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada materi

keberagaman budaya Indonesia dalam pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV. Selain bertujuan merancang media yang telah tervalidasi dan aplikatif, studi ini juga dimaksudkan untuk menilai efektivitasnya dalam mempertajam pemahaman siswa. Diharapkan, melalui penerapan strategi pembelajaran yang interaktif, permainan ular tangga bisa membantu siswa mendalami keberagaman budaya Indonesia dengan lebih efektif dengan menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan, sebagai solusi atas tantangan pembelajaran yang cenderung pasif dan membosankan.

B. Metode Penelitian

Pendekatan R&D ditetapkan sebagai metodologi yang digunakan dalam riset ini. Metode R&D adalah strategi yang digunakan dalam pengembangan produk baru sekaligus memvalidasi efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2020). Kajian ini menggunakan pendekatan model ADDIE yang dibangun dari lima fase, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Tegeh dkk. 2014:42)



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Sumber: Tegeh dkk., 2014)

Subjek *development* media permainan ular tangga tentang keberagaman budaya Indonesia terdiri dari 20 siswa kelas IV di SD N 5 Pangkalanbaru. Data penelitian yang dipakai ialah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan informasi dalam penelitian ini menerapkan metode pengamatan dan interview yang dijalankan oleh peneliti berkolaborasi dengan wali kelas IV, yang memberikan informasi mendalam terkait topik yang diteliti.

Data penelitian dihimpun melalui tiga teknik, yakni interview, kuesioner, dan assessment. Interview dilakukan sebagai upaya agar mendapatkan informasi lebih rinci terkait permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian, khususnya mengenai situasi pembelajaran serta kebutuhan yang dirasakan oleh guru. Instrumen penelitian berupa kuesioner, kuesioner menjadi alat ukur untuk

memverifikasi kualitas dan aplikabilitas media pembelajaran berdasarkan masukan dari pengguna (siswa) dan validator ahli. Efektivitas permainan ular tangga akan diukur menggunakan skema pretest-posttest. Soal uraian digunakan agar dapat mengukur pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia, dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* sebagai indikator efektivitas media. Teknik analisis data memiliki tiga tahap. Pertama, analisis data awal dilakukan dengan menggunakan angket siswa untuk merancang media pembelajaran. Kedua, analisis produk mencakup evaluasi kelayakan media serta tanggapan dari guru dan siswa.. Ketiga, analisis data akhir meliputi uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, uji t-berpasangan, dan uji N-Gain menggunakan SPSS agar dapat mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi ini menghasilkan permainan ular tangga yang memuat keberagaman budaya yang diawali dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development*

(pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Tegeh, 2014).

a. Tahap Analisis (*analyze*)

Pada tahap ini, *analyze* difokuskan pada tiga aspek utama, yakni kompetensi, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Penilaian kompetensi dilakukan dengan mengevaluasi bahan ajar yang ada serta ketersediaan media pembelajaran yang mendukung proses pengajaran dan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan wawancara bersama guru kelas IV SDN 5 Pangkalanbaru, Keterbatasan media pembelajaran terlihat dari dominasi buku ajar dan metode monolog dalam proses belajar mengajar. Situasi ini berdampak pada kegiatan belajar mengajar menjadi pasif dan monoton karena keterbatasan variasi alat bantu ajar dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, analisis karakteristik siswa dilakukan guna menjamin bahwa produk yang disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan data angket yang diisi oleh 21 siswa kelas

IV, sebanyak 90% dari mereka merasakan bahwa aktivitas pembelajaran di kelas kurang variatif, terutama terkait penggunaan media permainan. Di samping itu, 90% peserta didik menghadapi kendala dalam menguasai materi apabila proses pembelajaran tidak didukung oleh media edukatif, dan merasa bosan apabila hanya mendengarkan penjelasan lisan dari guru. Namun demikian, sebanyak 85% siswa memperlihatkan antusiasme yang besar terhadap proses pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketika pembelajaran melibatkan permainan, anak-anak menjadi lebih terlibat dan antusias, yang memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran. Terakhir, analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi pokok bahasan dalam modul ajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada pembelajaran IPAS kelas IV, Materi yang dipelajari berfokus pada keberagaman budaya dan nilai-nilai kearifan lokal. Tujuan pembelajarannya adalah agar siswa mampu menjelaskan keanekaragaman hayati, budaya,

serta kearifan lokal, sekaligus mengaitkan materi tersebut dengan pengalaman hidup sehari-hari. Dengan demikian, dalam rangka memperdalam komprehensi dan partisipasi aktif peserta didik terhadap substansi pembelajaran tentang keragaman budaya di Indonesia, diperlukan bahan pembelajaran kreatif dan menarik seperti permainan ular tangga.

b. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap desain media permainan ular tangga ini mengacu pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam pelajaran IPAS, khususnya topik "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku" pada buku Bab 6. Media permainan ini berupa papan ular tangga yang dicetak pada kertas art carton ukuran 47 x 31 cm, dengan total 45 petak yang terdiri dari petak budaya, petak bonus, petak tantangan, petak ular, dan petak tangga.

Selain papan permainan, media ini juga dilengkapi dengan beberapa alat pendukung, yaitu Kartu Pertanyaan, Kartu Tantangan, Kartu Bonus, Pion berbentuk miniatur karakter keberagaman budaya Indonesia, Dadu dan Buku petunjuk permainan.

c. Tahap Pengembangan
(development)

Di tahapan ini diselenggarakan pengembangan produk media permainan ular tangga keberagaman budaya indonesia. Tampilan media ular tangga yang telah dikembangkan dan dicetak sebagai berikut :



Gambar 2. Papan Permainan Ular Tangga



Gambar 3. Kartu Pertanyaan



Gambar 4. Kartu Tantangan



Gambar 5. Kartu Bonus



Gambar 6. Pion dan Dadu



Gambar 7. Kartu Petunjuk Permainan

Setelah Pengembangan Media Permainan ular tangga keberagaman budaya indonesia, Proses validasi media dilakukan setelah tahap konstruksi produk awal selesai. Desain atau produk diperiksa keabsahannya untuk memastikan kesesuaian penggunaan dalam aktivitas pembelajaran. Tahap ini melibatkan uji oleh validator, yang kemudian diikuti dengan perbaikan oleh peneliti. Prosedur validasi melibatkan evaluasi desain melalui expert judgment media dan evaluasi materi melalui expert judgment substansi, dengan ahli media adalah Bapak Muhammad Iqbal Arrosyad, M.pd. dilakukan pada tanggal 30 April 2025 . Validasi ahli materi pertama dilaksanakan oleh Ibu Eka Wahyuningsih, M.Pd pada tanggal 2 Mei 2025. Validasi ahli materi kedua dilaksanakan oleh ibu Meliana Winanti, S.Pd pada tanggal 30 April 2025.

Tabel 1. Hasil Analisis Para Ahli

No	Validator	Hasil
1.	Media	84%
2.	Materi 1	80%
3.	Materi 2	80%

Data hasil penilaian validator media mengindikasikan pencapaian mean persentase sebesar 84%, yang mencerminkan kategori 'Sangat Valid. Media yang telah tervalidasi dapat diimplementasikan dalam uji coba setelah merevisi berdasarkan komentar dan rekomendasi dari validator. Validasi ahli materi pertama yang meliputi aspek penilaian penyajian pembelajaran mendapatkan persentase 80% termasuk kategori "sangat valid". Hasil kevalidan materi dapat diuji coba yang sesuai dengan perbaikan berdasarkan komentar dan saran diberikan oleh validator. Validasi ahli materi kedua yang meliputi aspek penilaian penyajian pembelajaran didapatkan persentase 80% termasuk kategori "sangat valid". dapat digunakan dan dilanjutkan ketahap selanjutnya tanpa revisi.

d. Tahap Implementasi
(implementation)

Di fase implementasi, dilakukan pengujian terhadap produk media

permainan ular tangga pada materi keberagaman budaya indonesia pelajaran ipas siswa kelas IV untuk mengukur nilai kepraktisan dan efektivitas dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 5 Pangkalanbaru. Tahap implementasi ini dilaksanakan kepada peserta didik kelas IV dengan jumlah 20 siswa.

a. Kepraktisan Produk

**Tabel 2. Hasil Analisis
kepraktisan**

No	Praktisi	Hasil
1.	Skala Kecil	95%
2.	Skala Besar	97%

Berdasarkan data uji coba awal yang diikuti 5 siswa, diperoleh penilaian keseluruhan yaitu 238 dengan total skor maksimal 250 Hasil perhitungan dari pengujian dalam skala kecil ini meraih skor 95% dengan kriteria "Sangat Praktis". dan hasil penilaian uji coba skala besar yang melibatkan 15 orang siswa, diperoleh penilaian keseluruhan yaitu 730 dengan total skor maksimal 750 Hasil perhitungan dari uji coba skala besar ini diperoleh persentase 97% dengan kriteria "Sangat Praktis". Hasil implementasi uji coba pada skala kecil maupun besar mengindikasikan bahwa media edukatif ular tangga

keberagaman budaya Indonesia tergolong sangat aplikatif

b. Uji Efektivitas

Keefektifan media permainan ular tangga tentang keberagaman budaya Indonesia dapat berdasarkan hasil pretest, posttest, dan N-Gain. Uji coba direalisasikan melalui penyajian item tes pretest dan posttest pada siswa, baik pada skala kecil maupun besar, yang kemudian diolah menggunakan uji normalitas, paired sample t-test, dan N-Gain. Keefektifan media permainan ular tangga tentang keberagaman budaya Indonesia dianalisis menggunakan uji normalitas, uji T (*paired sample t-test*), dan uji N-Gain berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Data hasil uji normalitas diperlihatkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretest Dan Posttest

Tes	Sig tailed	sig	Ket
Pretest	,776	0,05	Normal
Posttest	,196	0,05	Normal

Berdasarkan tabel diatas, jumlah data yang digunakan < 50 , sehingga menggunakan kolom Sig. Hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menggunakan SPSS 26 mengindikasikan bahwa skor pretest

(0,776) dan posttest (0,196) memiliki distribusi normal, karena kedua hasil uji lebih besar dari 0,05. Maka, data diasumsikan terdistribusi normal, kemudian dilanjutkan dengan uji paired sample t-test. Hasil pengujian paired sample t-test disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Paired Sample

Tes	t-test	
	Sig Tailed	Sig
Pretest-posttest	,000	0,05

Dari Temuan analisis didapatkan nilai sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, yang mengkonfirmasi eksistensi perbedaan substansial antara hasil pembelajaran sebelum dan setelah penerapan media ular tangga, dengan konsekuensi penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Dengan demikian, evaluasi terhadap perubahan atau peningkatan capaian akademik siswa dapat diperdalam melalui implementasi uji N-Gain.

Tabel 5. Pretest, Posttest dan N-Gain Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain
A.S	37,5	80	0,68
A.A.	50	85	0,7
A.F.	40	87,5	0,79
B.	30	85	0,79

D.C.	47,5	85	0,71
D.K.	40	80	0,67
D.D.	50	75	0,5
F.D.N.S.	37,5	80	0,68
F.C.F.	42,5	75	0,57
J.F.A.	35	75	0,62
J.	25	85	0,8
M.I.	32,5	80	0,7
F.S.	35	82,5	0,73
N.A.A.	42,5	87,5	0,78
N.J.M.	47,5	82,5	0,67
R.F.	55	82,5	0,61
S.A.J.	30	90	0,86
S.W.	35	82,5	0,73
Z.P.	30	85	0,79
D.H.	40	80	0,67

Berdasarkan data diatas, rata-rata nilai gain ternormalisasi (N-Gain) yang didapat adalah 0,70 hasil tersebut masuk ke dalam rentang N-Gain $\geq 0,70$ maka efektivitas media permainan ular tangga materi keberagaman budaya indonesia secara keseluruhan adalah tinggi dan terlihat pula dari perolehan persentase N-Gain sebesar 70,17% yang terklasifikasi dalam kategori cukup efektif.

e. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahapan akhir adalah pelaksanaan evaluasi yang terdiri atas evaluasi formatif serta evaluasi sumatif. Evaluasi formatif didapatkan dari lima

tahapan, pada tahap analisis didapatkan dari hasil wawancara kepada guru serta menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa, dari hasil tersebut diambil Kesimpulan bahwa pembelajaran cenderung monoton, hanya disampaikan secara lisan, dengan media terbatas dan minat siswa yang rendah terhadap pelajaran IPAS. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan permainan dan media interaktif. Media permainan ular tangga terbukti efektif dalam menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara interaktif, meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Pada tahap perancangan, dosen pembimbing memberikan masukan terkait desain media, seperti jumlah papan permainan, pemilihan warna, dan penggunaan pion miniatur yang menggambarkan keberagaman budaya Indonesia.

Berikutnya, pada fase development dilaksanakan verifikasi oleh spesialis media serta spesialis materi. Hasil pengujian validitas mengonfirmasi bahwa media tersebut sangat relevan untuk digunakan, meskipun ada beberapa masukan yang berkaitan dengan tampilan visual dan

penyusunan soal. Feedback yang diterima digunakan sebagai referensi untuk melakukan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan dalam uji coba pada siswa. Selanjutnya, pada tahap implementasi, dilakukan evaluasi terhadap media permainan ular tangga melalui angket penilaian respon siswa mengenai penerapan media permainan dalam pembelajaran IPAS. Hasil implementasi uji coba pada skala kecil maupun besar mengindikasikan bahwa permainan ular tangga mampu mengakselerasi pemahaman peserta didik mengenai materi kebinekaan budaya Indonesia dan berhasil memenuhi objektif pembelajaran. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi. Peserta didik merasakan pembelajaran menjadi lebih engaging, bervariasi, dan lebih mudah dipahami.

Evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan untuk mengukur dampak media game ular tangga pada pencapaian belajar siswa secara menyeluruh (Tegeh dkk., 2014:43). Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas IV SD

Negeri 5 Pangkalanbaru. Pengujian paired sample t-test membuktikan eksistensi perbedaan signifikan dalam capaian belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dengan kategori "Tinggi". Produk media permainan ular tangga pada materi keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Dari hasil studi dan pengembangan, disimpulkan bahwa media memperoleh tingkat validasi "sangat valid" dari ahli media dengan persentase mean sebesar 84%, sehingga media dapat diuji coba meskipun dengan revisi. Hasil dari ahli materi pertama juga dikategorikan ke dalam "sangat valid" dengan mean persentase 80%, yang memungkinkan materi diuji coba dengan revisi. Sementara itu, hasil dari ahli materi kedua masuk dalam kategori "sangat valid" dengan nilai rata-rata persentase 80%, sehingga materi dapat diuji coba tanpa revisi. Data angket penilaian media permainan ular tangga tentang keberagaman

budaya Indonesia menunjukkan bahwa pada uji coba skala kecil, 95% responden menilai media ini dengan kategori "Sangat Praktis". Pada uji coba skala besar, persentasenya meningkat menjadi 97%, juga dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil pengujian efektivitas menggunakan analisis N-Gain melalui SPSS 26 mengindikasikan skor 0,70 dengan persentase N-Gain sebesar 70,1704% yang tergolong kategori "tinggi" dan Menunjukkan penggunaan media permainan ular tangga keberagaman budaya Indonesia dikategorikan cukup efektif untuk menaikkan pencapaian siswa. Pada uji normalitas menggunakan SPSS 26 diperoleh nilai signifikan pretest $0,776 > 0,05$ dan posttest $0,196 > 0,05$ berdasarkan hasil uji normalitas pada SPSS 26 disimpulkan bahwa nilai signifikansi pretest maupun posttest $> 0,05$, yang membuktikan data berdistribusi normal. Kemudian, implementasi uji t berpasangan menggunakan SPSS 26 menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini mengkonfirmasi eksistensi perbedaan substansial antara mean pretest dan posttest, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Perilaku Keberagamaan Peserta Didik. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 201–225. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.33>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Journal of the Society of Mechanical Engineers*, 121(1191), 47. https://doi.org/10.1299/jsmemag.121.1191_47
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (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>
- Darmadi, H., Sulha, & Jamalong, A. (2018). Pengantar Pendidikan Suatu Konsep Dasar, Teori, Strategi, dan Implementasi. Alfabeta.

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. CV. Jakad Publishing.
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Budiyo, A., & Dkk. (2023). Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran (D. W. Mulyasari, Ed.). Pradina Pustaka.https://books.google.co.id/books?id=PzSEAAQBAJ&pg=PA148&dq=teori+uji+coba+kompok+kecil+R%26D&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&s=X&ved=2ahUKEwjOxsv8zr6KAxWySWwGHfQLxoQ6wF6BAgJAU
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Dkk. (2021). Media Pembelajaran (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Isnanto, D. (2016). Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Siswa Kelas V SD. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 32 Tahun Ke-5, 5(32), 15–24.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Bintang Surabaya, 1–129.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. Jote: Journal On Teacher Education, 4(1), 54–61.
- Salam, N., Safei, & Jamilah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. Al-Ahya, 1(Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem saraf), 18.
- Silahun, A., Mishabul, S., Gumawang, U. (2022) Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-Huda Karang Melati. Jurnal Prodi MPI Idaaratul 'ulum. 4(2), 162-175.
- Sudaryono. (2018). Metodologi Penelitian (1st ed.). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development* (S. Y. Suryandi, Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development* (Y. S. Suryandari, Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Tegeh, M. I., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Wayan, N. (2016). *Modul Statitika Dengan SPSS*. STMIK STIKOM Indonesia, 1– 105.
- Zudhah Ferryka, P. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Magistra, 29(100), 58–64.