

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI RAGAM BENTANG ALAM DI INDONESIA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Sekar Apriliani¹, M. Yusuf Setya Wardana², Henry Januar Saputra³

PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

¹sekarapriliani311@gmail.com, ²m.yusuf.sw@upgris.ac.id,

³henryjanuar@upgris.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest in learning among students due to the lack of variety of learning media used by teachers in the classroom. This is caused by the lack of use of interesting media, so that students become less active in learning. Therefore, interesting and enjoyable learning media are needed for students. This study aims to develop learning media in the form of a snakes and ladders game in the subject of Science with the material of Diverse Landscapes in Indonesia for 3rd grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The trial subjects were 18 3rd grade students of SDN 02 Srinahan. Data collection techniques included observation, interviews with 3rd grade teachers, and questionnaires given to teachers, students, and experts to assess the needs, validity, and responses to the developed media. The results of the study showed that the snakes and ladders learning media developed met the valid criteria. The validation results by material experts obtained a score of 95% and the validation results by media experts reached 92%, both of which were in the "very good" category. In addition, the trial results showed that this media received a positive response from students of 92% which was included in the "very good" category, and a teacher response of 98% which was also categorized as "very good". It can be concluded that the snakes and ladders learning media was proven to be valid and made the learning process more enjoyable and easier to understand for students.

Keywords: Learning Media, Development, Snakes and Ladders, Natural and Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa akibat kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media yang menarik, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS dengan materi Ragam Bentang Alam di Indonesia untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek uji coba adalah peserta didik kelas 3 SDN 02 Srinahan yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi,

wawancara guru kelas 3, serta angket yang diberikan kepada guru, siswa, dan ahli untuk menilai kebutuhan, validitas, dan respon terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 95% dan hasil validasi oleh ahli media mencapai 92%, keduanya berada dalam kategori “sangat baik”. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini memperoleh respon positif dari siswa sebesar 92% yang termasuk kategori “sangat baik”, dan respon guru sebesar 98% yang juga dikategorikan “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga terbukti valid dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan, Ular Tangga, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran tentang akhlak, ilmu pengetahuan dan keterampilan yang menjadi kebiasaan turun-temurun sekelompok orang untuk melakukan pengajaran, pengamatan, pelatihan atau penelitian. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1), pengertian 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 (Habsy et al., 2024).

Pendidikan memainkan peran utama dalam membentuk perkembangan suatu komunitas. Sejalan dengan perubahan zaman dan kemajuan teknologi, pendekatan pembelajaran harus senantiasa berkembang agar tetap relevan dan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Pendidikan modern tidak lagi sekadar berkuat pada tradisionalitas. Era ini menandai transisi dari metode pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih dinamis, holistik, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Dalam proses pendidikan guru memiliki peran penting sebagai penggerak utama dalam pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi materi pelajaran, tetapi juga sebagai

pembimbing, motivator, dan fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Hatija (Hatija, 2024) menjelaskan bahwa "setiap guru di satuan pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menyusun perangkat pembelajaran yang lengkap dan sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Dalam metode pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi secara satu arah dari guru. Namun, dengan adanya media pembelajaran interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif melalui berbagai bentuk interaksi dan permainan edukatif.

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum sejak tahun 1947. Kurikulum Merdeka menghadirkan pembaruan signifikan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, terutama dalam pembelajaran IPA dan IPS yang kini digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pada

kurikulum saat ini, siswa diarahkan untuk belajar dalam mata pelajaran IPAS dengan melihat dunia nyata dan menggunakan konsep-konsep ilmiah dan sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai karena ditunjang dengan pemanfaatan media semaksimal mungkin. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran (Yanto, 2019). Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila media pembelajaran dipilih dengan tepat dan adaptif. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, penerapan media pembelajaran yang tepat dan menarik oleh pendidik akan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar peserta didik (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memotivasi anak untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga

pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Pembelajaran dengan media yang menarik dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman siswa dalam belajar serta membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa (Zuhfa et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan adanya media tersebut, diharapkan dapat berkontribusi secara aktif untuk memberikan dampak dan manfaat positif, sehingga mempermudah proses belajar siswa.

Sebelumnya peneliti telah melakukan observasi dan wawancara awal dengan Bapak Kustiyono selaku guru kelas 3 di SDN 02 Srinahan. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara ditemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas 3 yaitu dikarenakan kurangnya media penunjang pembelajaran dan kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa merasa bosan dan jenuh serta tidak tertarik selama mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh guru (teacher center). Metode pembelajaran yang sering terlihat digunakan oleh guru adalah pembelajaran dengan ceramah dan langsung memberi soal evaluasi kepada siswa. Hal ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran di sekolah merupakan salah satu hambatan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di lapangan. Guru kelas juga menyampaikan ketika mengajar menggunakan media pembelajaran siswa menjadi aktif bertanya karena rasa penasaran yang tinggi serta minat belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran sangat aktif dan antusias, sedangkan ketika guru tidak menggunakan media, siswa cenderung lebih pasif dan kurang memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu guru memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan yaitu

dengan mengembangkan media pembelajaran ular tangga.

Media pembelajaran ular tangga digunakan dalam penelitian ini karena berdasarkan masalah yang ada, yaitu kurangnya kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran sehingga perlu dikembangkan dengan baik yaitu memilih media yang sesuai. Pemilihan media pembelajaran ular tangga ini karena sesuai dengan masa perkembangan anak yang senang untuk bermain. Pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dikembangkan menjadi permainan yang dimasukan materi IPAS mengenai materi Ragam Bentang Alam di Indonesia.

Merujuk pada penelitian sebelumnya, beberapa penelitian terdahulu membahas terkait media pembelajaran ular tangga, diantaranya dilakukan oleh (Nastiti et al., 2022) hasil penelitian yang dilakukan menunjukan media pembelajaran ular tangga dikatakan efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian dilakukan oleh (Nurussofa & Astuti, 2023) menyatakan dalam penelitiannya media pembelajaran ular tangga dikatakan layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

dan dinilai menarik juga menyenangkan.

Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan media pembelajaran ular tangga yang bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ragam Bentang Alam di Indonesia” untuk mengetahui bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran ular tangga tersebut.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Rustamana et al., 2024). Tujuannya adalah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada melalui serangkaian proses penelitian dan pengujian.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* (*Analysis – Design – Development –*

Implementation – Evaluation). Model ADDIE adalah suatu kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah SDN 02 Srinahan. Sedangkan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SDN 02 Srinahan. Sampel ini berjumlah 18 siswa kelas 3 SDN 02 Srinahan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non-tes. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan pengisian angket. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis dekskriptif kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Pengisian angket untuk mengetahui penilaian kelayakan media dari validasi ahli media dan validasi materi menggunakan skala *Likert* dengan 5 skor. Selanjutnya pada angket respon guru menggunakan skala *Likert* dan respon siswa terhadap media yang disusun menggunakan skala *Guttman*

yang menilai beberapa aspek terkait media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Indikator Penilaian Validasi Media, Materi, dan Respon Guru

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media, ahli materi serta respon guru dan respon siswa kelas 3 SDN 02 Srinahan. Setelah data tersaji, hal yang perlu dilakukan adalah menganalisis presentase penilaian dari masing-masing data. Berikut adalah rumus presentase yang digunakan untuk mengolah data dari penilaian tersebut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase yang diperoleh kemudian ditransformasi ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif untuk menentukan kriteria kepraktisan seperti sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti mengenai mata pelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam di Indonesia kelas 3 sekolah dasar. Media tersebut merupakan media pembelajaran berupa papan permainan ular tangga yang didalamnya terdapat materi bentang alam termasuk jenis-jenis bentang alam yang ada di Indonesia seperti sungai, gunung, Lembah, pantai, laut, danau, bukit, dataran rendah, dataran tinggi, gurun dan beberapa gambar profesi yang ada keterkaitannya dengan karakteristik bentang alam tersebut. Permainan ular tangga tersebut dilengkapi dengan adanya kartu soal yang berisi pertanyaan terkait materi tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan diantaranya adalah *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analyze* (Analisis)

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan

serta masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Selain itu, analisis juga dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan guna pengembangan produk media pembelajaran ular tangga.

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil penelitian yakni hasil observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan angket guru dan siswa, diperoleh fakta bahwa dalam pembelajaran terdapat beberapa kendala yang membutuhkan solusi, kendala tersebut yaitu hanya beberapa siswa yang benar-benar fokus saat pembelajaran, selebihnya tidak fokus dan bermain sendiri. Hal itu berdampak tidak meratanya pemahaman materi pada siswa, dampak lanjutannya yaitu siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran. Adapun kendala lainnya yaitu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sekolah. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan penayangan video menggunakan proyektor, itupun jarang dilakukan dan hanya dilakukan beberapa kali saja. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan pada pembelajaran IPAS kelas 3.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan guru dan siswa terdapat Solusi untuk menangani masalah tersebut yaitu perlunya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dengan desain warna yang menarik sehingga mampu membuat siswa merasa senang ketika belajar. Maka dikembangkanlah inovasi media pembelajaran berupa permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS.

Pemilihan ini didasari oleh hasil wawancara, observasi, dan angket yang mengungkapkan bahwa siswa memiliki kecenderungan untuk menikmati pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran ular tangga dipilih sebagai alternatif untuk menyampaikan materi. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk memberikan solusi atas kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung memiliki gaya belajar kinestetik

2. Design (Desain)

Pada tahap desain dilakukan perancangan konsep mulai dari merencanakan, menyusun, dan

mempersiapkan pengembangan produk termasuk membuat storyboard sebagai acuan pengembangan produk dan pembuatan desain media ular tangga untuk tahap selanjutnya.

Media ular tangga dibuat menarik agar siswa tertarik dan merasa senang serta tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Papan ular tangga didesain dengan ukuran yang cukup besar yaitu 80 cm x 80 cm yang berisikan 100 kotak. Desain pada media ular tangga ini terdapat beberapa gambar terkait dengan materi ragam bentang alam dan juga gambar profesi yang ada keterkaitannya dengan bentang alam.



Gambar 1. Desain Media Ular Tangga

Adapun desain lain yang dibuat yaitu membuat desain kartu soal dan peraturan penggunaan media.



Gambar 2. Desain Kartu Soal



Gambar 1. Desain Peraturan Penggunaan Media

ditambahi sebelum diujicobakan pada tahap selanjutnya. Berikut adalah media yang akan diuji kevalidannya:



Gambar 2. Media Ular Tangga Bagian Luar

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti membuat media pembelajaran ular tangga untuk mata pelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam di Indonesia. Hasil pengembangan produk media pembelajaran ini selanjutnya diserahkan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk diujikan kevalidannya. Adapun hasil validasi dan evaluasi dari ahli materi dan ahli media diperoleh melalui pengisian angket instrumen penelitian.

Validasi diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran ular tangga yang dibuat, serta mengetahui apa yang masih kurang dan perlu



Gambar 2. Media Ular Tangga Bagian Luar



Gambar 2. Kartu Soal
Penilaian kevalidan media pembelajaran ular tangga dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Validator terdiri

dari 2 Dosen Universitas PGRI Semarang dan 2 guru SDN 02 Srinahan. Berikut hasil perolehan penilaian dari validator :

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Media 1	90 %	Sangat Baik
Ahli Media 2	94 %	Sangat Baik
Ahli Materi 1	94 %	Sangat Baik
Ahli Materi 2	96 %	Sangat Baik

Dari hasil validasi tersebut, pada penilaian validasi media yang dilakukan melalui angket validasi diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 92% dengan kategori “sangat baik”. Sementara dari hasil validasi materi diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memenuhi kriteria valid dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam di Indonesia.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan pengukuran kepraktisan produk serta menganalisis respon guru dan siswa

terkait media pembelajaran ular tangga yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam di Indonesia. Adapun angket respon guru dan perhitungan skor Untuk tabel, tidak ada garis vertikal, namun hanya ada garis horizontal. Dan table tidak terbagi menjadi dua kolom, tetapi hanya satu kolom.

Tabel 3. Hasil Respon Guru dan Respon Siswa Kelas 3 SDN 02 Srinahan

Aspek	Jumlah	Presentase	Kriteria
Hasil Angket Respon Guru	1	98%	Sangat Baik
Hasil Angket Respon siswa	17	93%	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan tersebut ,menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mendapatkan respon baik dari guru dengan presentase sebesar 98% dan termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan mendapatkan respon baik juga dari siswa dengan presentase sebesar 93% dalam kriteria “sangat baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga materi Ragam Bentang Alam di Indonesia sangat diterima dengan baik oleh guru

dan siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

5. Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi atau umpan balik memiliki tujuan untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dilakukan berhasil sesuai tujuan awal atau tidak. Dari hasil validator ahli media pembelajaran dan validator ahli materi pembelajaran bahwa media pembelajaran ular tangga dinyatakan memenuhi kriteria valid digunakan untuk penelitian di lapangan. Peneliti juga menghitung perolehan nilai dari respon guru dan respon siswa setelah penggunaan media tersebut. Dari hasil respon guru dan respon siswa dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga mendapatkan respon positif dan dikatakan mampu membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran pembelajaran pada materi Ragam Bentang Alam di Indonesia kelas 3 sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga materi Ragam Bentang Alam di Indonesia digunakan peneliti ini karena berdasarkan masalah yang

ada yaitu kurangnya penggunaan media menjadikan siswa kurang aktif dalam belajar sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik. Dari hasil penelitian tersebut dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara sistematis dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*). Hal ini diperoleh dari hasil analisis data oleh pakar ahli materi, ahli media, serta perolehan dari pengisian angket guru dan siswa untuk mengetahui kevalidan dan mengetahui respon guru serta siswa terhadap media yang dikembangkan. (2) Hasil validasi ahli media I dan ahli media II mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 92% dengan kriteria "Sangat Layak" dan hasil rekapitulasi validasi ahli materi I dan ahli materi II mendapatkan persentase nilai rata-rata sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga materi ragam bentang alam di Indonesia untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. (3) Hasil analisis data melalui angket respon guru dan

respon siswa dengan perolehan presentase nilai respon guru sebesar 98% dan hasil perolehan presentase nilai respon siswa sebesar 92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga mendapatkan respon positif dari siswa. Siswa terlihat antusias, aktif, dan tertarik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Selain itu, penggunaan media ular tangga juga dapat membuat suasana belajar siswa menjadi menyenangkan serta memudahkan siswa dalam memahami materi Ragam Bentang Alam di Indonesia. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Habsy, B. A., Nugroho, A. P., Shofa, S. Z., & Nonitasari, S. Y. (2024). Sistem Pendidikan di Indonesia pada Masa ke Masa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 240–256.
- Hatija, M. (2024). Evolusi Perangkat Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 51–57.
- Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22–28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Zuhfa, A., Mudzanatun, & M. Yusuf Setya Wardana. (2023). Pengembangan Media Papan Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd

Negeri Prampelan 1 Sayung
Semester Genap Tahun
2022/2023. *Didaktik: Jurnal
Ilmiah PGSD FKIP Universitas
Mandiri*, 9(2), 5434–5441.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1259>