

DEVELOPMENT OF INDONESIA CULTURAL LADDER SNAKE MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE III PRIMARY SCHOOL IPAS

Pengembangan Media Ular Tangga Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas III SD

Alviera Lovyuriza^{1a}, Galuh Kartika Dewi^{2b}, M. Khusni Mubarak^{3c}

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Delta

^alovyuriza@gmail.com

^bgaluhkartika86@gmail.com

^cmrchusny@gmail.com

(*) Corresponding Author
lovyuriza@gmail.com

How to Cite: Alviera Lovyuriza. (2025). Development Of Indonesia Cultural Ladder Snake Media to Improve Learning Outcomes Of Grade III Primary School IPAS. doi: 10.36526/js.v3i2.5814

Received: 06-07-2025
Revised: 24-09-2025
Accepted: 21-10-2025

Keywords:

Snakes and Ladders
Learning Media
IPAS
Learning Outcomes

Abstract

This research aims to design and develop a learning media in the form of snakes and ladders with an Indonesia Culture theme, with the learning outcomes of IPAS third-grade students. This media is designed to overcome low student participation and difficulty in understanding Indonesia cultural material. The research was conducted with a Research and Development (R&D) approach that adopted the ADDIE model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data analysis technique use validation tests of media experts, material, validity tests, reliability, and N-gain. The validation reached 85% and material validation 91%, categorized as feasible to use during learning. The validity test results R count > R table 0,344 declared valid and reliability 0,775 declared reliable. The increase in learning outcomes from pretest to posttest, where the initial score of 58,2 to 88, with a KKTP value set at 80, the acquisition of an N-gain score of 0,71 indicates the effectiveness of learning is included in the high category.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aktivitas secara sengaja untuk mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan dan potensi dirinya melalui kegiatan pembelajaran menurut (Melisa & Darlan Sidik, 2019). Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan secara terencana dan sadar menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar dengan optimal. Menurut (Sholichah dkk., 2022) pendidikan memiliki kemampuan untuk mengubah pola pikir orang menjadi lebih praktis dan lebih baik, karena pendidikan membantu orang menuju kehidupan yang lebih baik. Kurikulum merupakan dasar pembelajaran jika tidak digunakan dalam pembelajaran di Indonesia tidak terarah, di Indonesia kurikulum telah diubah untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan jauh lebih baik.

Kurikulum merdeka menurut Permendikbudristek No 12 Tahun 2024 berfokus pada materi esensial kurikulum dan memberikan fleksibilitas. Kurikulum merdeka diharapkan dapat membantu siswa belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, inovasi dan berkolaborasi (Zumrotun dkk, 2024). Capaian pembelajaran IPAS di tingkat SD telah tercakup dalam Kurikulum Merdeka, yang dirancang dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan sesuai dengan konteks. Kurikulum ini mendukung siswa untuk mengeksplorasi, berinovasi, dan mengembangkan potensi mereka untuk mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Hasil belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran dalam periode tertentu (Henniwati, 2021). Penilaian hasil belajar dilakukan dengan menggunakan berbagai bentuk evaluasi, seperti tugas rumah, ulangan harian, tes lisan, serta soal-soal pada ujian tengah dan akhir semester yang wajib dikerjakan oleh siswa (Yandi dkk., 2023). Menurut pandangan para ahli, hasil belajar yaitu perubahan siswa setelah mereka terlibat dalam proses pembelajaran selama periode waktu tertentu. Perubahan yang terjadi pada siswa dapat diketahui melalui beragam metode evaluasi yang digunakan guru untuk menilai pemahaman dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran. Capaian hasil belajar IPAS di jenjang sekolah dasar memiliki peran yang signifikan dalam mengukur pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Tidak hanya mencakup pemahaman terhadap konsep-konsep dasar, tetapi juga mendorong rasa ingin tahu dan pendalaman materi oleh siswa.

Hasil wawancara peneliti bersama guru kelas dan siswa di kelas III SDN Kemantren 1 dengan jumlah 31 siswa, peneliti mendapatkan hasil belajarnya rendah dan penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal. Rata-rata nilai siswa 75 dengan KKTP 80, hanya terdapat 42% yang mencapai KKTP dan 58% siswa yang belum mencapai KKTP. Observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa siswa merasa bosan saat mata pelajaran IPAS terutama pada materi budaya yang ada di Indonesia karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran, siswa kurang semangat saat dijelaskan materi budaya Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung jalannya proses belajar mengajar, karena memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan adanya media, guru tidak lagi terbatas pada metode ceramah saja, melainkan dapat memanfaatkan berbagai bentuk media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi secara konkret dan langsung. Selain itu, media juga berfungsi sebagai sarana untuk melibatkan hubungan guru dengan siswa, sehingga pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan dalam penyampaian materi pelajaran dan berperan dalam meningkatkan efisiensi serta mutu proses pengajaran di dalam kelas (Fadilah dkk., 2023). Media pembelajaran sarana untuk menyampaikan materi pelajaran pada siswa, penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa (Laily dkk., 2024). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rizki, 2022). Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan efektivitas pengajaran, mempermudah pemahaman siswa, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu jenis permainan tradisional yang beranggotakan lebih dari dua orang yaitu ular tangga, papan permainan ini terdiri dari sejumlah kotak yang dihubungkan dengan yang terhubung oleh gambar tangga dan ular. Menentukan jumlah langkah pemain yang harus ditempuh harus melemparkan dadu. Ular tangga juga bisa digunakan sebagai permainan edukatif untuk mengajarkan materi pelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti adalah ular tangga budaya Indonesia Ular tangga ini dimodifikasi dengan budaya Indonesia seperti menggunakan pion pakaian adat, kartu soal, dan kartu hukuman yang berisikan tentang budaya Indonesia, papan ular tangga berukuran A3 yang sudah dihiasi pakaian adat, rumah adat, dan tradisi. Media ular tangga bertema budaya Indonesia, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti serta menggunakan gambar yang menarik, sehingga meningkatkan antusias siswa saat belajar. Media ular tangga merupakan sarana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPAS materi budaya Indonesia. Permainan ini mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat sehingga memacu siswa untuk belajar lebih giat dan memberikan dampak positif untuk perkembangan akademik siswa.

Ular tangga budaya Indonesia ini permainan tradisional yang akan mengajak siswa untuk lebih memahami budaya yang ada di Indonesia sehingga siswa lebih tertarik dan tidak bosan dengan

materi yang dijelaskan. Adapun tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian tentang media ular tangga budaya Indonesia salah satunya, penelitian (Pratiwi & Hardini, 2022) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD". Pembaharuan dari penelitian ini terdapat di bahan pembuatan media ular tangga yang dikembangkan peneliti menggunakan papan triplek yang dilapisi dan ditempelkan ular tangga budaya Indonesia berukuran A3, papan skor, dan cara penggunaan media sedangkan di peneliti terdahulu menggunakan spanduk. Pion yang digunakan peneliti berupa pakaian adat, kartu pertanyaan dan kartu hukuman sedangkan peneliti terdahulu pion berupa siswa langsung dan menggunakan kartu pertanyaan. Cara penggunaan media yang dikembangkan peneliti bisa dimainkan secara individu maupun berkelompok. Alasan peneliti membuat ular tangga berukuran A3 karena jika menggunakan spanduk dan pionnya siswa tidak cocok dengan karakter siswa kelas III di SDN Kemantren 1 sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi tidak kondusif dan tidak efektif.

Peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berupa media ular tangga budaya Indonesia dan bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Media ular tangga yang dirancang secara interaktif ini bertujuan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, mendorong siswa mengingat materi yang dipelajari, serta membangun interaksi antar siswa. Dikarenakan siswa belajar sambil bermain, maka dari itu peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Ular Tangga Budaya Indonesia terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas III SD".

METODE

Pendekatan *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, bertujuan mengatasi permasalahan dengan menerapkan metode ilmiah. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk ular tangga budaya Indonesia, dalam prosesnya penelitian ini memadukan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui wawancara. Data kuantitatif bertujuan untuk menguji validitas media yang dikembangkan dalam penelitian ini serta hasil belajar siswa yang telah dicapai. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi dan tes. Instrumen penelitian yaitu lembar validasi dan lembar tes tulis. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE. Penelitian *R&D* ini menggunakan model ADDIE, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* menurut (Syahid dkk, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kemantren 1 semester 2 tahun ajaran 2024/2025 dengan melibatkan 31 siswa kelas III sebagai subjek, yang terdiri 14 siswi dan 17 siswa. Peneliti menggunakan lembar validasi dari ahli materi dan media, serta soal tes tulis *pretest* dan *posttest* untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menguraikan hasil validasi dan evaluasi berdasarkan lembar validasi dan penilaian terhadap media pembelajaran ular tangga budaya Indonesia.

1. Analisa Validasi

A. Validasi Media

Melakukan analisis terhadap validasi media ular tangga budaya Indonesia yang telah dikembangkan dengan mengolah data hasil validasi yang terkumpul melalui proses tabulasi. Selanjutnya, data tabulasi tersebut diubah menjadi persentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Persentase validasi : ukuran untuk menentukan sejauh mana hasil tes.
- Skor yang diperoleh : jumlah nilai yang didapat dari suatu tes.
- Skor maksimum : nilai tertinggi yang dicapai dalam suatu tes.

Hasil persentase kevalidan, perlu diinterpretasikan secara kualitatif sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase Kevalidan

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0% - 20%	Tidak valid

(Sugiyono, 2020)

Kemudian, data tersebut diinterpretasikan secara deskriptif untuk menilai sejauh mana tingkat validitas media ular tangga Budaya Indonesia.

B. Validasi Materi

Melakukan analisis validasi media ular tangga budaya Indonesia yang dikembangkan dari proses tabulasi hasil validasi yang terkumpul. Lalu data tabulasi dikonversi ke bentuk presentase dengan rumus:

$$\text{Persentase validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Persentase validasi : ukuran untuk menentukan sejauh mana hasil tes.
- Skor yang diperoleh : jumlah nilai yang didapat dari suatu tes.
- Skor maksimum : nilai tertinggi yang dicapai dalam suatu tes.

Hasil persentase kevalidan, perlu diinterpretasikan secara kualitatif sesuai dengan tabel berikut ini:

Tabel 2. Persentase Kevalidan

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0% - 20%	Tidak valid

(Sugiyono, 2020)

Kemudian, data tersebut diinterpretasikan secara deskriptif untuk menilai sejauh mana tingkat validitas materi BAB VII Sejarah Tradisi atau Budaya di Indonesia.

2. Analisa Tes

Data dikumpulkan melalui tes tulis yang meliputi *pretest* dan *posttest* dengan total 25 soal, terdiri dari 10 pilihan ganda, 10 isian, dan 5 uraian. *Pretest* dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, sedangkan *posttest* diberikan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menilai pencapaian hasil belajar mereka setelah penerapan media tersebut.

- Analisis data uji validitas metode penilaian kualitas data yang didapat dari penilaian, sehingga memastikan data tersebut sesuai dengan tujuan. Uji reliabilitas yaitu digunakan untuk menilai keandalan alat ukur yang hasilnya tetap sama meskipun dalam kondisi berbeda.

1. Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel y, dan variabel yang dikorelasikan

N = Banyaknya responden

X = Skor butir soal

Y = Skor total

2. Uji Reliabilitas tes

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2 \ 1/2}}{1 + r_{1/2 \ 1/2}}$$

Keterangan :

r_{11} = Korelasi antara skor setiap tes

$r_{1/2 \ 1/2}$ = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

B. Rumus *pretest* dan *posttest*:

$$N - gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

- $N - gain$: besar peningkatan yang terjadi.
- Skor *pretest* : nilai awal yang diperoleh sebelum proses pembelajaran.
- Skor *posttest* : nilai setelah melakukan pembelajaran.
- Skor maksimum : nilai tertinggi dalam tes.

Tabel 3. Interval Soal

Interval Soal	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$ Rendah	Rendah

(Sugiyono, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuannya untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan dalam menjawab permasalahan yang ada. Fokus utama yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa ular tangga budaya Indonesia guna mengoptimalkan hasil pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar. Sesudah mengembangkan media ular tangga budaya Indonesia maka dilakukan uji validasi media yang langsung dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Delta dan uji validasi materi oleh wali kelas III SDN Kemantren 1. Setelah direvisi dengan melakukan perbaikan maka menghasilkan produk dan data sebagai berikut :



Gambar 1. Media ular tangga budaya Indonesia sebelum direvisi



Gambar 2. Media ular tangga budaya Indonesia sesudah direvisi

1. Analisa Validasi

A. Hasil Uji Kelayakan Ahli Validasi Media

Jumlah Skor	58
Skor Maksimal	68
Hasil Penelitian	85%
Kriteria	Sangat Valid, dengan revisi

$$\begin{aligned}\text{Persentase validasi} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{58}{68} \times 100\% \\ &= 85\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi di atas diperoleh data 85% yang dikategorikan media sangat layak digunakan.

B. Hasil Uji Kelayakan Ahli Validasi Materi

Jumlah Skor	44
Skor Maksimal	48
Hasil Penelitian	91%
Kriteria	Sangat Valid

$$\begin{aligned}\text{Persentase validasi} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{44}{48} \times 100\% \\ &= 91\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi di atas diperoleh data 91% yang dikategorikan materi sangat layak digunakan.

2. Analisa Data Tes

A. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk menetapkan data valid atau tidak. Hasil uji validitas dihitung dengan SPSS 25.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Item	R hitung	R tabel	Kesimpulan
Soal 1	0,371	0,344	Valid
Soal 2	0,446	0,344	Valid
Soal 3	0,358	0,344	Valid
Soal 4	0,514	0,344	Valid
Soal 5	0,345	0,344	Valid
Soal 6	0,654	0,344	Valid
Soal 7	0,432	0,344	Valid
Soal 8	0,446	0,344	Valid
Soal 9	0,403	0,344	Valid
Soal 10	0,354	0,344	Valid

Hasil nilai uji validitas menunjukkan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$, nilai R_{tabel} $n = 31$ adalah 0,344. Sehingga dapat dipastikan data di tabel nomor 1-10 dianggap valid. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten skor hasil pengukuran secara serupa walaupun memanfaatkan alat ukur berbeda. Hasil uji dihitung menggunakan SPSS 25.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	10

Tabel di atas menunjukkan hasil nilai reliabilitas. Nilai reliabilitas yang harus dicapai yaitu $> 0,6$. Nilai reliabilitas pada kolom cronbach's alpha sebesar $0,775 > 0,6$ sehingga dinyatakan reliabel.

Tabel 6. Hasil Nilai *Pretest dan Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai Min	Pretest	Posttest
1	ASH	80	38	92
2	AAH	80	54	84
3	ADR	80	58	84
4	ASA	80	38	76
5	AAR	80	66	90
6	ANS	80	36	90
7	APAW	80	46	88
8	AA	80	80	100
9	AIL	80	46	84
10	DRA	80	54	88
11	DR	80	58	86
12	EML	80	68	100
13	GKA	80	80	100
14	HAML	80	42	78
15	HA	80	80	88
16	JDTZ	80	52	92
17	KAA	80	54	90
18	KAA	80	52	86
19	MHES	80	46	86
20	MRA	80	62	86
21	MRAA	80	48	74
22	MARS	80	80	96
23	MGBS	80	82	100
24	MSA	80	52	78
25	MANR	80	80	88
26	RAA	80	62	94
27	SDNA	80	52	84
28	WAA	80	60	92
29	ZSSG	80	58	78
30	ZCA	80	64	90
31	ZK	80	58	86
Rata-rata			58,2	88

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan materi sejarah tradisi atau budaya di Indonesia pada kelas III SD melalui serangkaian test *pretest* dan *posttest*. Proses pembelajaran pada materi ini memanfaatkan media ular tangga budaya Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Menggunakan rumus *N-gain* sebagai alat ukur terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran, dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil *N-gain* (SPSS versi 25).

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	31	,25	1,00	,7167	,17404
NGainSkorPersen	31	25,00	100,00	71,6708	17,40447
Valid N (listwise)	31				

Pembahasan

Penggunaan media ular tangga budaya Indonesia sebagai sarana pembelajaran IPAS kelas III SD bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya nasional. Media ini dirancang dengan konsep yang menarik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar serta mendorong mereka agar lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan. Proses validasi oleh ahli media dan materi dilakukan untuk memastikan bahwa tampilan desain serta konten yang disusun telah memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan. Skor validasi media mencapai 85%, yang diklasifikasikan dalam kategori sangat valid namun tetap memerlukan revisi, menandakan bahwa media tersebut memiliki kualitas baik meskipun masih perlu disempurnakan untuk hasil lebih maksimal. Sementara itu, hasil validasi materi memperoleh nilai 91% yang tergolong sangat valid dan menunjukkan bahwa konten pembelajaran telah sesuai dengan standar akademik yang ditetapkan. Tidak hanya validasi ahli media dan materi dilakukan uji validitas instrumen menggunakan 31 responden. Hasil uji validitas semua butir soal dinyatakan valid karena nilai R hitung $>$ R tabel 0,344. Nilai reliabilitas sebesar 0,775 menunjukkan tingkat konsisten yang tinggi, berarti instrumen reliabel dan layak digunakan.

Mengukur efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilakukan uji coba menggunakan *pretest* dan *posttest*, serta perhitungan skor *N-gain*. Hasil perhitungan rata-rata *pretest* 58,2 dan rata-rata *posttest* 88 dengan nilai KKTP 80, serta hasil *n-gain* sebesar 0,71 menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi, yang berarti media ini efektif membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih mendalam serta meningkatkan pencapaian siswa secara signifikan. Selain terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan, penggunaan media pembelajaran ular tangga budaya Indonesia juga memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi selama permainan memperkuat pemahaman siswa melalui diskusi dan refleksi. Tingkat validasi yang sangat baik dan efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar, media ini berpotensi menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang mendukung siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS, khususnya materi mengenai sejarah, tradisi, dan budaya Indonesia sekaligus membantu mereka mengenal dan melestarikannya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media ular tangga budaya Indonesia memiliki kualitas yang baik serta efektivitas tinggi dalam pembelajaran IPAS kelas III SD. Hasil validasi media mencapai 85% (sangat valid, dengan revisi) menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Hasil validasi materi mencapai 91% (sangat valid), yang menunjukkan bahwa isi pembelajaran telah memenuhi standar secara optimal. Uji hasil uji validitas dinyatakan valid karena nilai R hitung $>$ R tabel 0,344 dan nilai reliabilitas sebesar 0,775 berarti reliabel dan layak digunakan. Data hasil *pretest*

dan *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,2 mengalami kenaikan menjadi 88 pada saat *posttest*, sehingga terdapat selisih peningkatan sebesar 29,8. Peningkatan ini juga tercermin dalam perolehan skor *N-gain* menghasilkan nilai 0,71 yang masuk dalam kategori efektivitas tinggi. Hasil ini menjawab rumusan masalah penelitian dengan menunjukkan bahwa selain peningkatan akademik yang terukur, penggunaan media ular tangga budaya Indonesia juga berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Interaksi yang terjadi dalam permainan membuat siswa lebih aktif berdiskusi dan merefleksikan materi. Dengan tingkat validasi yang sangat baik dan efektivitas yang tinggi, media ular tangga budaya Indonesia dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang mendukung pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS, terutama dalam materi sejarah tradisi atau budaya yang ada di Indonesia. Media ular tangga ini bisa diperluas ke jenjang pendidikan lain atau mata pelajaran yang berkaitan dengan budaya Indonesia atau mata pelajaran lainnya. Media ini bisa berbentuk digital seperti aplikasi interaktif, permainan daring, dan pembelajaran berbasis. Evaluasi berkala diperlukan untuk mengukur pemahaman siswa setelah penggunaan media dalam jangka waktu tertentu, sehingga efektivitasnya tetap terjaga. Upaya ini dilakukan agar media ular tangga dapat terus dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pemahaman siswa tentang materi yang dijelaskan terutama budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Laily, R., Nurhayati, E., & Dewi, A. L. S. (2024). Pengembangan Media Kartu Budaya 3d Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Delta Sidoarjo Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Delta Sidoarjo Prodi Pendidikan Guru Sekolah. 10(2), 126–137.
- Melisa, I., & Darlan Sidik, dan. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Makassar. 3–3.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (Ed.), *Alfabeta, Bandung* (Kedua). Alfabeta. <https://repository.unsri.ac.id/106058/>
- Rizki, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Penelitian Dan Pendidikan*.
- Sholichah, L., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengaruh Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1037–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2079>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2022). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Zumrotun, E., Widyastuti, E., Sutama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1003–1009. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.907>