



## Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV

Melinda Septiani<sup>1\*</sup>, Moh. Irawan Zain<sup>1</sup>, Hasnawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7248>

Received : 03 November 2023

Revised : 13 Februari 2024

Accepted : 20 Februari 2024

**Abstract:** The use of learning media in the teaching and learning process is still not optimally utilized by teachers. The use of media in the learning process can attract students' interest in learning which will affect students learning outcomes. One of the media that can be used in the learning process is snakes and ladders game media based on local wisdom. This study aims to produce a product in the form of a snakes and ladders game media based on local wisdom that is feasible, practical, and effective to improve the learning outcomes IPAS of fourth grade students in SDN 42 Cakranegara. This study uses a research and development method with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fourth grade students of SDN 42 Cakranegara as many as 21 people. The data collection techniques used were questionnaires and tests. The result of research and development of media games snakes and ladders based on local wisdom based on valid, practical, and effective aspects: a) Assessment from media experts received a percentage of 88% with very valid criteria and the assessment of the material expert received a percentage of 82.8% with very valid criteria. b) The results of student responses in the small group trial amounted to 93.6% with very practical criteria, student responses on large group trials 95.2 with very practical criteria, and teacher response of 94% with very practical criteria. c) Students test results obtained classical learning completeness of 100% which shows that the media is categorized as very effective to improve the learning outcomes IPAS of fourth grade students in SDN 42 Cakranegara. Based on the results of the study, it can be concluded that the snakes and ladders game media based on local wisdom is feasible from the aspects of valid, practical, and effective to improve the learning outcomes of IPAS fourth grade elementary school students.

**Keywords:** IPAS learning outcomes, local wisdom, snakes and ladders game media

**Abstrak:** Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih kurang optimal dimanfaatkan oleh guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam belajar yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 42 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara sebanyak 21 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) dan tes. Hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal berdasarkan aspek valid, praktis, dan efektif: a) Penilaian dari ahli media mendapat

persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid dan penilaian dari ahli materi mendapat persentase 82,8% dengan kriteria sangat valid. b) Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 93,6% dengan kriteria sangat praktis, respon siswa pada uji coba kelompok besar sebesar 95,2% dengan kriteria sangat praktis, dan respon guru sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis. c) Hasil tes siswa memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 42 Cakranegara. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal sudah layak dari aspek valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar IPAS, Kearifan Lokal, Media Permainan Ular Tangga

## Pendahuluan

Ketercapaian dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku meliputi perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) (Kosilah & Septian, 2020). Fitriansyah (2023) menjelaskan bahwa pada tingkat pendidikan dasar, penting untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara optimal karena tahap ini merupakan tahap kritis dalam perkembangan pola pikir dan kreativitas anak, serta persiapan untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan dasar perlu dijalankan dengan maksimal agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa.

Mahardika dan Siswoyo (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan guru dan siswa yang bertujuan untuk mendukung perkembangan kompetensi siswa dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kurniawati (2022) menyatakan bahwa salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif, kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas adalah pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi terkait materi pelajaran oleh guru kepada siswa agar mudah dipahami (Magdalena dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Audie, 2019). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, keterlibaran siswa dan bahkan memberikan pengaruh psikologis kepada siswa (Norhaliza, 2023). Begitu juga halnya dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mendukung penyampaian informasi oleh guru terkait materi pelajaran.

Namun, kenyataannya tidak semua guru mampu memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang, termasuk di SDN 42 Cakranegara. Observasi awal di kelas IV menunjukkan bahwa pada saat ini SDN 42 Cakranegara telah menerapkan kurikulum merdeka dimana mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu. Salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPAS kelas IV yaitu materi bab 6 "Indonesiaku Kaya Budaya", yang harus diajarkan dan diperkenalkan kepada siswa tentang keragaman suku dan budaya khususnya yang ada di daerah siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 42 Cakranegara, penggunaan media pembelajaran pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" terbatas. Belum adanya media kontekstual yang berbasis kearifan lokal sesuai dengan daerah siswa karena guru hanya menyertakan beberapa gambar keragaman budaya dan masih bersifat nasional. Selain terbatasnya media pembelajaran, guru kelas IV juga menerangkan bahwa terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Dilihat dari permasalahan di sekolah tersebut, diperlukan media pendukung yang dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pada dasarnya, permainan sangat disukai oleh siswa sekolah dasar. Anak dan bermain adalah sebuah kesatuan yang terkait erat

karena anak tidak lepas dari dunia bermain sejak lahir hingga mencapai usia sebelum memasuki usia remaja (Aprilianto, 2018). Diperlukan media pembelajaran yang berbentuk permainan edukasi untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah dasar. Melibatkan anak dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Penggunaan permainan secara bijaksana juga dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan variasi pembelajaran, serta semangat, motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi motivasi belajarnya, terlibat secara langsung dalam penggunaannya, sekaligus memberikan wawasan mengenai keragaman budaya yang ada di daerahnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam penggunaannya. Lestari (2020) menjelaskan bahwa penggunaan alat permainan edukasi memberikan pengalaman belajar sambil bermain karena bermain dapat menjadi sumber belajar yang paling efektif untuk anak usia sekolah dasar.

Oleh karena itu, pengembangan media yang cocok untuk menyampaikan materi “Indonesiaku Kaya Budaya” pada mata pelajaran IPAS adalah permainan ular tangga yang dikembangkan sedemikian rupa dengan memasukkan unsur keragaman budaya di daerah siswa sehingga dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif. Menurut Anggraini dkk. (2023) permainan ular tangga adalah alat pembelajaran edukatif yang dapat meningkatkan keterampilan, melatih logika, dan mengembangkan kemampuan siswa. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan sekaligus keistimewaan dari penelitian ini dibanding penelitian sebelumnya adalah penelitian ini mengembangkan media permainan ular tangga pada materi IPAS Bab 6 (IndonesiaKu Kaya Budaya) dengan memasukkan unsur-unsur kearifan lokal dari 3 (tiga) suku yang ada di NTB yaitu Suku Sasak, Suku Samawa, dan Suku Mbojo yang didesain dengan menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, menghasilkan, dan menguji

kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 42 Cakranegara yang terletak di Jalan Prabu Rangkasari Gang Ampera 3, Abian Tubuh Baru, Kecamatan Sandubaya, Kota Mataram, NTB. Subjek penelitian ini adalah 21 orang siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal materi IPAS kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket) dan tes, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon siswa, dan angket respon guru, serta soal tes untuk siswa. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala Likert 1 sampai 5 yang meliputi analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Analisis kevalidan menggunakan rumus persentase kevalidan. Analisis kepraktisan menggunakan rumus persentase kepraktisan. Analisis keefektifan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal.

## Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media permainan ular tangga ini menggunakan model ADDIE. Tahapan-tahapan dari model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, siswa, dan materi untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran IPAS di sekolah. Analisis pertama yaitu analisis kebutuhan di sekolah khususnya di kelas IV yaitu masih kurangnya media pembelajaran inovatif pada pembelajaran IPAS khususnya yang berbasis kearifan lokal, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan guru dan siswa yang disediakan sekolah, serta media visual berupa gambar dari internet. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa. Kustandi dkk. (2020) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Analisis kedua yaitu analisis siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara selama pembelajaran IPAS, ada beberapa siswa yang fokus mendengarkan penjelasan guru dan ada beberapa yang tidak memperhatikan guru

ketika menjelaskan seperti berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa merasa jenuh ketika pembelajaran hanya didasarkan pada penjelasan dari buku tanpa adanya penggunaan media. Hasil wawancara dengan wali kelas IV disampaikan bahwa masih ada siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru mengajar di kelas agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Karisma dkk. (2022) minat siswa terhadap suatu mata pelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam belajar. Ketika siswa tertarik, mereka akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh sehingga memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa yang lebih maksimal. Saputra dkk. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menarik minat siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Analisis ketiga yaitu analisis materi. Materi IPAS bab 6 “IndonesiaKu Kaya Budaya” sangat penting untuk diajarkan dan diperkenalkan kepada siswa tentang keragaman suku dan budaya khususnya yang ada di daerah siswa yaitu suku yang ada di Nusa Tenggara Barat (NTB) yaitu Suku Sasak, Suku Samawa, dan Suku Mbojo. Materi tersebut mencakup baju adat, rumah adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, makanan khas dan lain sebagainya. Materi tersebut sangat penting untuk diajarkan kepada siswa tujuannya agar siswa dapat menjaga dan melestarikan budaya yang ada di daerahnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Shufa (2018) bahwa penting bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis kearifan lokal agar dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, serta menanamkan rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerah masing-masing.

Berdasarkan analisis tersebut, diperlukan media yang cocok untuk digunakan sesuai kebutuhan, siswa, dan materi. Media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya yaitu media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal. Selain untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait keragaman budaya di daerahnya, media ular tangga ini juga dapat memberikan suasana baru dan memfasilitasi motivasi belajar siswa karena keterlibatan langsung dalam penggunaannya.

## 2. Design (Desain)

Tahap desain meliputi perancangan media yang terdiri dari rancangan konsep penggunaan media, konsep desain media, dan komponen-komponennya

(Mulyatiningsih, 2016). Pada tahap ini, media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal mulai dirancang sesuai dengan aspek kebutuhan, siswa, dan materi. Media permainan ular tangga dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Terdapat beberapa komponen media ular tangga yang dibuat yaitu papan ular tangga, panduan permainan, kartu materi, kartu soal, kartu jawaban, kartu poin, pion dan dadu, serta kotak penyimpanan media ular tangga.

Kholipah (2020) menyatakan bahwa permainan ular tangga melibatkan pemain berinteraksi melalui papan permainan, bidak, dan dadu sesuai aturan tertentu untuk mencapai tujuan. Permainan ini karena sederhana dan menyenangkan dapat efektif sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan antusias dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaannya di kelas dapat disisipkan materi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Materi yang termuat dalam media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal ini adalah materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV yaitu bab 6 “IndonesiaKu Kaya Budaya” yang membahas tentang keberagaman budaya. Materi yang dipaparkan dalam media ular tangga disesuaikan dengan daerah tempat tinggal siswa yaitu Nusa Tenggara Barat (NTB) yang terdapat 3 suku yaitu Suku Sasak, Suku Samawa, dan Suku Mbojo. Keragaman budaya dari ketiga suku yang ditampilkan dalam media permainan ular tangga ini yaitu baju adat daerah, rumah adat tradisional, alat musik tradisional, tarian tradisional, dan makanan khas. Adapun desain dari media permainan ular tangga disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Papan Ular Tangga

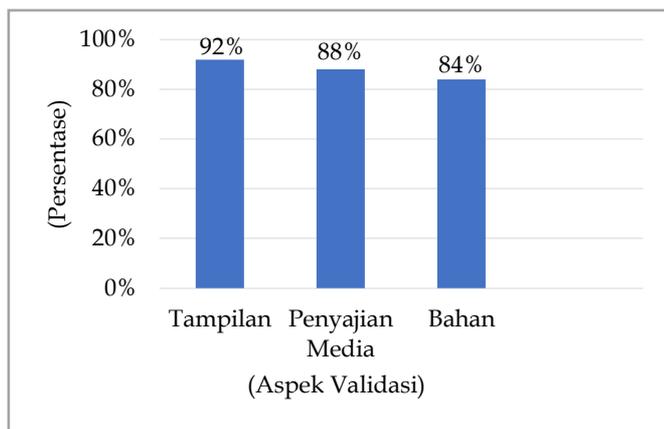
## 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media permainan ular tangga mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap desain. Setelah selesai dibuat atau dikembangkan, media akan divalidasi oleh

ahli media dan ahli materi, serta dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari kedua ahli tersebut. Gumilar dkk. (2022) menyatakan bahwa tujuan validasi media yaitu untuk mengukur tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebelum digunakan. Sedangkan, validasi materi yaitu bertujuan untuk mengukur dan menilai keabsahan materi yang akan dikembangkan.

#### a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Produk media yang telah dikembangkan ini divalidasi oleh dosen ahli media. Hasil penilaian dari ahli media terhadap media permainan ular tangga disajikan pada Gambar 2.

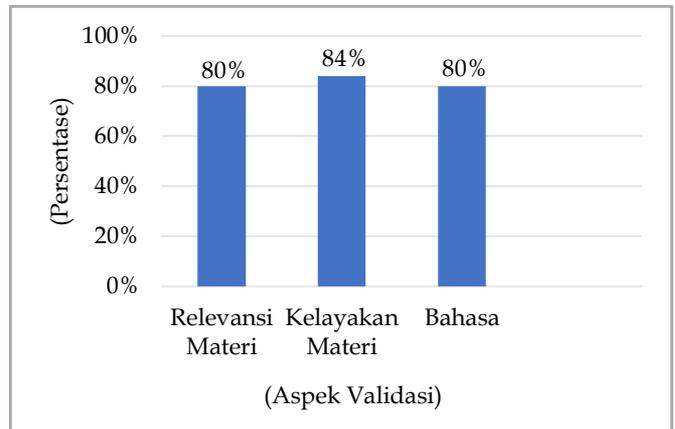


**Gambar 2.** Grafik Hasil Uji Validasi Ahli Media

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui bahwa penilaian dari validator ahli media pada aspek tampilan memperoleh nilai sebesar 94% dengan kriteria sangat valid, aspek penyajian media memperoleh nilai sebesar 88% dengan kriteria sangat valid, dan aspek bahan memperoleh nilai sebesar 84% dengan kriteria sangat valid. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan penilaian ahli media menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat valid digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran ahli media yaitu mengubah ukuran papan ular tangga sesuai ukuran kotak penyimpanan media agar tidak terlipat saat dimasukkan ke dalam kotak.

#### b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi dalam media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Materi dalam media ular tangga ini divalidasi oleh dosen ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media terhadap media permainan ular tangga disajikan pada Gambar 3.

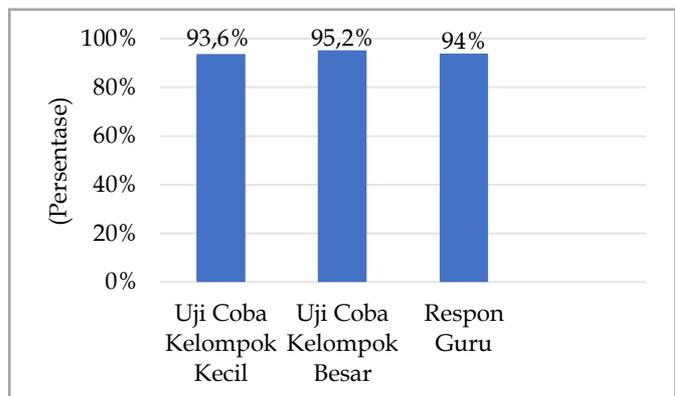


**Gambar 3.** Grafik Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Berdasarkan Gambar 3, dapat diketahui bahwa penilaian dari validator ahli materi pada aspek relevansi materi memperoleh nilai sebesar 80% dengan kriteria valid, aspek kelayakan materi memperoleh nilai sebesar 84% dengan kriteria sangat valid, dan aspek bahasa memperoleh nilai sebesar 80% dengan kriteria valid. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,8% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan penilaian ahli materi menunjukkan bahwa materi termasuk kategori sangat valid digunakan tetapi dengan revisi sesuai saran ahli materi yaitu menambahkan sumber gambar dan daftar pustaka pada kartu materi.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan uji coba media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal pada siswa kelas IV SDN 42 Cakranegara. Tahap implementasi melibatkan penggunaan produk pengembangan dalam proses pembelajaran (Hadi & Agustina, 2016). Uji coba produk dilakukan dengan 2 (dua) tahapan yaitu tahap pertama uji coba kelompok kecil dengan 6 orang siswa dan tahap kedua uji coba kelompok besar dengan 15 orang siswa. Hasil respon siswa dan guru disajikan pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Grafik Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Berdasarkan Gambar 4, dapat diketahui hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil terhadap media permainan ular tangga diperoleh persentase tingkat pencapaian kepraktisan media sebesar 93,6% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba kelompok besar mendapat persentase sebesar 95,2% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan uji coba media pada siswa kelas IV diperoleh hasil bahwa media permainan ular tangga memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat kritikan dari siswa yaitu media yang dikembangkan sangat bagus, warnanya indah dan menarik, mudah dipahami, serta dapat menambah semangat untuk belajar tentang keragaman budaya.

Hasil penilaian dari guru yang diperoleh dari angket respon guru diperoleh persentase tingkat pencapaian kepraktisan media ular tangga sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran serta terdapat kritik dan saran dari guru yaitu media yang dikembangkan sangat inovatif karena dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa serta materi yang digunakan mampu memberikan wawasan kepada siswa mengenai keragaman budaya yang ada di daerah siswa.

## 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media ular tangga yang telah dikembangkan. Tingkat keefektifan media dapat diketahui berdasarkan hasil tes belajar siswa setelah selesai menggunakan media ular tangga. Evaluasi yang diberikan kepada siswa berupa tes formatif sebanyak 10 soal pilihan ganda sesuai dengan materi yang terdapat pada kartu materi.

Media dikatakan efektif jika media yang sudah memenuhi kriteria tingkat keefektifan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah yaitu skor 65 untuk mata pelajaran IPAS. Skor penilaian yang dapat memenuhi syarat dari keefektifan untuk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dapat dilihat berdasarkan kriteria keefektifan yaitu persentase ketuntasan klasikal sebesar 80% dari jumlah peserta didik.

Hasil uji coba media kemudian diberikan tes formatif 10 soal untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Tes Siswa

Nilai Tes Siswa	Banyak Siswa	Keterangan
100	12	Tuntas
90	4	Tuntas
80	3	Tuntas
70	2	Tuntas
< 60	0	Tidak Tuntas
Jumlah	21	

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui persentase tingkat pencapaian keefektifan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KBK &= \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\% \\
 &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{21}{21} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Sesuai dengan hasil persentase tingkat pencapaian keefektifan media permainan ular tangga yang didapatkan dari hasil tes siswa yang kemudian dihitung dengan rumus ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai sebesar 100% menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat efektif.

Umar dkk. (2022) mengemukakan bahwa pengajaran di kelas yang disampaikan oleh guru memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Yulinda dkk. (2023) menyatakan bahwa aspek keefektifan didapat melalui hasil tes formatif yang diberikan pada tahap evaluasi kemudian dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan hasil tes siswa terhadap media permainan ular tangga memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sebanyak 21 orang siswa kelas IV mendapatkan nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Hal ini menandakan bahwa penerapan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 42 Cakranegara.

## Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Persentase kevalidan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dari ahli media sebesar 88% kriteria sangat valid dan ahli materi sebesar 82,8% kriteria sangat valid. 2) Persentase kepraktisan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dari hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 93,6% kriteria sangat praktis dan uji coba kelompok sebesar 95,2% kriteria sangat praktis serta hasil respon

guru sebesar 94% kriteria sangat praktis. 3) Persentase keefektifan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dari hasil tes siswa memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 42 Cakranegara.

## Referensi

- Anggraini, I., Hidayati, V. R., Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media GUTOP (Game Ular Tangga Operasi Hitung Pecahan) Materi Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas V SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 168-173. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3923>
- Aprilianto, A. D., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139-158. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Fitriansyah, F. (2017). Menumbuhkan Minat Siswa SD Terhadap Penemuan Ilmu Melalui Pembelajaran Aktif, Kritis, Kreatif dan Reflektif. *Jurnal Cakrawala*, 17(1), 31-39. <https://doi.org/10.31294/jc.v17i1.1402>
- Gumilar, G., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 11(3), 100-107.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education*, 11(1), 90-105.
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3), 121-126.
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Printandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1).
- Kosilah, Kosilah., & Septiani, Septiani. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusinya. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1-13.
- Kustandi, C., Zianadezdha, A., & Fitri, A.K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 291-299.
- Lestari., L. D. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.
- Lukman, L., Shasliani, S., & Maharani, M. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 130-141.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(1), 312-325.
- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39-50. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.184>
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Norhaliza, E., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat untuk Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 356-362. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1155>
- Saputra, D., Makki, M., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Berbasis Dongeng Monyet dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 75-80. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1692>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Jurnal Inopendas*, 1(1), 48-53. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yulinda, N., Witono, A. H., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri

Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 159-167.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3981>