



Ni Made Ayu Vidi
 Devantari¹
 I Komang Ngurah Wiyasa²
 I Gusti Agung Ayu
 Wulandari³

MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* EFEKTIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SD

Abstrak

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi di SD menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas IV SD. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara, angket/kuesioner dan tes. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah 4 orang ahli, 1 orang guru, dan 33 siswa kelas IV SD. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, statistik inferensial. Hasil yang diperoleh dari uji ahli rancang bangun sebesar 90,90%, uji ahli materi pembelajaran 91,07% , uji ahli desain pembelajaran 90%, uji ahli media pembelajaran 90,90%, uji kepraktisan media 92,18%, uji coba perorangan 92,5%, uji coba kelompok kecil 92,5%, sehingga secara keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik. Berdasarkan uji efektivitas diperoleh t_{hitung} sebesar 9,591 dan t_{tabel} sebesar 2,037 pada taraf signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , artinya terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga. Maka media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* efektif digunakan pada materi perubahan wujud benda di kelas IV SD.

Kata Kunci: media pembelajaran, permainan ular tangga, *problem based learning*, IPAS

Abstract

The lack of use of varied learning media in Elementary Schools causes learning to tend to be monotonous so that it affects student learning outcomes, especially in the subject of IPAS material on changes in the form of objects. The purpose of this research is to create learning media for snakes and ladders game based on *problem based learning* for grade IV Elementary School students. The development model used is the ADDIE model. The data collection methods used are observation, interviews, questionnaires and tests. The subjects used in this study were 4 experts, 1 teacher, and 33 fourth grade students. The data analysis technique used descriptive qualitative analysis, descriptive quantitative, inferential statistics. The results obtained from the design expert test were 90,90%, the learning material expert test was 91,07%, the learning design expert test was 90%, the learning media expert test was 90,90%, the media practicality test was 92,18%, the individual trial was 92,5%, the small group trial was 92,5%, so that overall it obtained very good qualifications. Based on the effectiveness test, the t_{count} was 9,591 and the t_{table} was 2,037 at the 5% significance level. These results show that the t_{count} is greater than the t_{table} , meaning that there is a significant increase before and after the use of snakes and ladders game learning media. So the learning media of snakes and ladders game

^{1,2,3}) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
 email: devantarividi@gmail.com¹, ngrh.wiyasa@undiksha.ac.id², ayu.wulandari@undiksha.ac.id³.

based on problem based learning is effectively used on the material of changes in the form of objects in grade IV of Elementary School.

Keywords: learning media, snake and ladder game, problem based learning, IPAS

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi oleh tenaga pendidik kepada peserta didiknya dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut Fahri dan Qusyairi (2019), pada proses pembelajaran antara tenaga pendidik dan peserta didiknya harus terjalin suatu interaksi sosial, maka dari itu proses pembelajaran berujung pada pengembangan kecerdasan intelektual, sikap, serta keterampilan sesuai dengan kebutuhannya. Pada proses pembelajaran ini tidak terlepas dari penggunaan suatu media pembelajaran sebagai penunjang pendidik dalam menyampaikan suatu informasi kepada siswa. Media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran berperan untuk menjadi alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, khususnya pada era globalisasi seperti sekarang pendidik harus bervariasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Hal ini menuntut institusi pendidikan untuk menyesuaikan praktik agar sesuai dengan perkembangan globalisasi (Wulandari dkk., 2024). Pendidik dalam memilih media pembelajaran harus menyesuaikan antara tujuan, materi, karakteristik serta kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran, agar nantinya dapat mencapai efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Hasan, 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar tentunya tidak lepas dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Hijriati (2021) siswa SD lebih menyukai pembelajaran yang sifatnya menyenangkan seperti bermain dan menggunakan hal-hal konkret. Anak sekolah dasar termasuk pada tahapan operasional konkret, sehingga penggunaan alat peraga dan benda konkret dapat membantu dalam menumbuhkan kemampuan berfikir siswa.

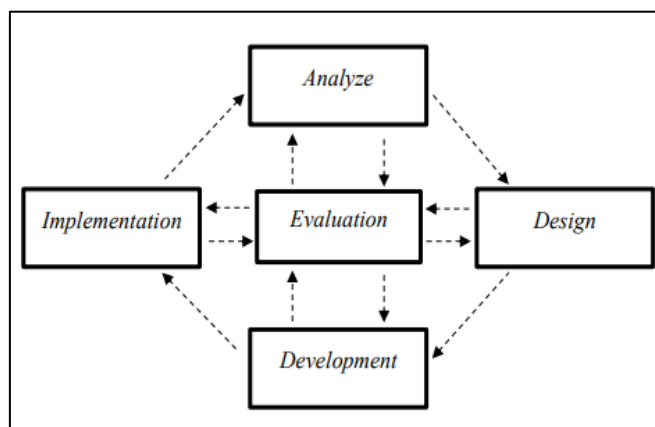
Pada pembelajaran IPAS, siswa dipicu dalam menggali fenomena yang berada di sekitarnya, sehingga jika menemukan suatu permasalahan siswa dapat menyelesaikannya sesuai pengalaman yang dimilikinya. Maka dari itu sangat diperlukan media yang dapat menunjang dan dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang dialaminya. Peran pendidik juga sebagai fasilitator agar dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis siswa, terampil berkomunikasi serta berkolaborasi agar nantinya dapat menjadi sumber daya manusia yang berguna untuk bangsa (Indarta dkk., 2022). Selain itu menurut Hannum dkk., (2024) pendidik juga memiliki peran dalam menanamkan sikap kreatif, aktif serta mandiri kepada siswa agar dapat bermanfaat untuk kehidupannya sehari-hari. Suatu kegiatan pembelajaran yang berkualitas terjadi saat pendidik dan peserta didik aktif berinteraksi pada saat proses belajar mengajar (Apsah dkk., 2023). Namun kenyataan di lapangan masih sangat banyak ditemui permasalahan yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar khususnya dalam proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran siswa masih hanya mengandalkan pada buku cetak serta papan tulis saja, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tergolong rendah yaitu dari 33 orang sebanyak 19 orang siswa tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS khususnya materi perubahan wujud benda. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton dan hal ini juga menyebabkan siswa mudah bosan untuk mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS. Di sisi lain hasil observasi menunjukkan karakteristik siswa kelas IV senang bermain, dan cenderung aktif jika menggunakan media visual yang menarik saat proses pembelajaran khususnya. Maka salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran visual yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning*. Media ini selain menarik minat siswa dalam belajar, juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan sesuai dengan pengalaman yang pernah dialaminya. Menurut Rahayu dan Febriandi (2022) permainan ular tangga adalah permainan yang sangat banyak digemari dan disukai oleh anak-anak khususnya jenjang sekolah dasar, serta penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga ini bermanfaat untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan sikap kerjasama dalam berkelompok. Hal tersebut sejalan dengan Aini Purnama dkk., (2023), yaitu media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* juga dapat digunakan untuk meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan berfikir kritis siswa. Siswa akan berhadapan dengan berbagai macam masalah kontekstual, maka dalam memecahkan permasalahannya membutuhkan suatu keterampilan berfikir kritis. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiana dkk., (2019) mengenai media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV yang terbukti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ningrum dan Mizan (2020) mengenai pengembangan media edukasi ular tangga berbasis model PBL di kelas V juga terbukti sangat layak digunakan pada suatu proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga yang memfokuskan pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD. Sehingga penelitian ini memfokuskan pada pengembangan produk yang lebih variatif dari segi warna, gambar dan komponen serta lebih memfokuskan pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD

METODE

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Tegeh dkk., (2014), model ADDIE ini melalui lima tahap yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), 2) Perancangan (*Desain*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Penggunaan penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini karena model ini tersusun secara sistematis yaitu bertahap dari langkah awal sampai akhir, sehingga sesuai dan cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning*. Tahapan model pengembangan ADDIE disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE
Sumber: (Tegeh dkk., 2014)

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 4 orang ahli yaitu ahli rancang bangun, ahli isi atau materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan 1 orang wali kelas IV SD serta 33 orang siswa kelas IV sekolah dasar. Menurut Suartama, (2016), untuk menguji kualitas atau kelayakan suatu media pembelajaran harus melalui beberapa tahap uji ahli yaitu ahli materi, ahli desain, ahli media serta uji coba produk. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan metode wawancara, observasi, angket/kuesioner dan tes. Angket/kuesioner digunakan untuk uji ahli, uji kepraktisan media dan uji coba siswa. Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup yang nantinya diberikan kepada ahli, guru dan siswa terkait penilaian kelayakan produk yang dikembangkan. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda biasa yang nantinya diberikan kepada 33 orang siswa kelas IV, tes ini nantinya digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE ini melalui lima tahap yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), 2) Perancangan (*Desain*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Tahap pertama model ini adalah analisis. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu, melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, analisis fasilitas dan menentukan Capaian Pembelajaran (CP) serta Tujuan Pembelajaran (TP). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 9 Padangsembian, karakteristik siswa khususnya kelas IV SD senang bermain serta jika diberikan media visual akan sangat aktif. Pada proses pembelajaran siswa masih hanya mengandalkan dan bergantung pada media buku cetak sebagai sumber belajar serta papan tulis sebagai sarana belajar. Hasil observasi yang dilakukan juga menunjukkan saat proses pembelajaran di kelas siswa kelas IV cenderung aktif, tetapi karena mata pelajaran IPAS khususnya materi perubahan wujud benda cukup padat dan rumit, menyebabkan proses penyampaian materi di kelas menjadi kurang maksimal, sehingga siswa mudah merasa bosan. Maka dari itu guru menyadari jika masih bergantung pada media buku cetak dan papan tulis saja tidak akan cukup dalam penyampaian materi agar mudah dipahami siswa, sehingga guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda yaitu media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *Problem Based Learning*. Media ini selain dapat menarik motivasi, serta minat belajar siswa, juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan sesuai dengan pengalaman yang pernah dialaminya.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan yaitu, 1) Menentukan sarana, dan prasarana yang digunakan dalam membuat produk, 2) Menyusun rancang bangun media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* yang terdiri dari perancangan *flowchart*, *storyboard*, dan diagram alir model pengembangan ADDIE, serta selanjutnya di *review* oleh ahli rancang bangun yang memperoleh hasil 90,90%, dengan kualifikasi sangat baik yang artinya sudah layak untuk diterapkan. Tujuan perancangan *flowchart*, *storyboard*, diagram alir ini adalah untuk memberikan suatu gambaran tentang media yang akan dikembangkan sehingga nantinya dapat mempermudah dalam proses pembuatannya. 3) Menyusun materi, yang digunakan sebagai isi dari media pembelajaran permainan ular tangga yaitu materi perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS kelas IV, 4) Merancang dan menyusun instrumen penilaian media yang berupa angket/kuesioner, 5) Merancang modul ajar sesuai kurikulum merdeka agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*). Kegiatan yang dilaksanakan tahap pengembangan ini yaitu merealisasikan rancangan yang sebelumnya telah dibuat. Perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah laptop dan handphone. Pengembangan media ini juga menggunakan perangkat lunak untuk mendesain yaitu aplikasi *Canva* dan *Microsoft word*. Kegiatan selanjutnya yaitu mencetak desain media pembelajaran permainan ular tangga dengan kertas art paper agar tidak mudah rusak dan robek, serta kartu (kartu soal, kartu materi, kartu hukuman/bonus) di cetak menggunakan kertas buffalo agar warnanya lebih menarik. Kartu yang telah dicetak selanjutnya digunting sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan. Semua elemen media pembelajaran permainan ular tangga tersebut disatukan.

Setelah media selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji kelayakan produk oleh para ahli, guru dan siswa sebelum nantinya dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Uji kelayakan produk ini melibatkan beberapa ahli yaitu, ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Masukan, saran dan revisi dari ahli digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Kegiatan selanjutnya dilakukan uji kelayakan

produk dengan subjek guru wali kelas IV sebagai pengguna media pembelajaran yaitu uji kepraktisan media, serta uji kelayakan produk dengan subjek siswa, yaitu uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa. Hasil dari uji ahli, uji kepraktisan media, dan uji coba produk pada siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase hasil uji coba media pembelajaran permainan ular tangga

No	Subjek Uji Coba	Hasil (%)	Kualifikasi
1	Ahli Materi Pembelajaran	91,07%	Sangat baik
2	Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat baik
3	Ahli Media Pembelajaran	90,90%	Sangat baik
4	Uji Kepraktisan Media	92,18%	Sangat baik
5	Uji Coba Perorangan	92,5%	Sangat baik
6	Uji Coba Kelompok Kecil	92,5%	Sangat baik

Tahap keempat adalah tahap Implementasi (*Implementation*). Produk media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* yang telah dinyatakan layak tahap selanjutnya diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui efektifitas dari pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* terhadap mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu, memberikan *pre-test* kepada siswa kelas IV di SD Negeri 9 Padangsembian dan memperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 61,33, selanjutnya yaitu penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dalam suatu kegiatan belajar mengajar selama 3 kali pertemuan dan kegiatan terakhir pada tahap ini adalah memberikan *post-test* kepada siswa kelas IV di SD Negeri 9 Padangsembian dan memperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 81,72%.

Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi ini adalah tahap penilaian terakhir produk yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu evaluasi formatif meliputi penilaian produk dari ahli, uji kepraktisan media pada guru dan uji coba pada siswa serta evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan setelah semua tahap selesai dilaksanakan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan yaitu berkaitan terhadap pengambilan keputusan hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning*.

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD. Tujuan dari pengembangan media ini yaitu untuk memfasilitasi siswa kelas IV agar dapat belajar dengan media pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi serta mudah untuk dipahami, sehingga nantinya dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini telah melalui beberapa tahap, yaitu tahap uji ahli, uji coba produk dan perbaikan.

Rancang bangun dari media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli rancang bangun memperoleh persentase sebesar 90,90% dengan kualifikasi sangat baik untuk diterapkan.

Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* berdasarkan uji ahli materi memperoleh hasil dengan kualifikasi sangat baik. Kriteria penilaian yang digunakan uji materi pada media dinilai dari beberapa aspek, yaitu aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek evaluasi. Berdasarkan penilaian uji ahli materi, kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan Malahayati (2021) yaitu kriteria dalam memilih suatu media pembelajaran yang baik adalah kesesuaian dengan tujuan, materi pembelajaran, teori, gaya belajar serta fasilitas pendukung. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Hasan (2021) yang menyebutkan bahwa dalam memilih suatu media

pembelajaran tenaga pendidik harus menyesuaikannya dengan kurikulum, tujuan, materi, karakteristik serta kemampuan peserta didik, sehingga nantinya dapat tercapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* sudah layak/valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.

Berdasarkan uji ahli desain pembelajaran, media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* memperoleh hasil dengan kualifikasi sangat baik dan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS khususnya materi perubahan wujud benda. Aspek yang dinilai pada uji desain pembelajaran, yaitu aspek tujuan, aspek materi dan aspek evaluasi. Desain kegiatan pembelajaran pada media pembelajaran permainan ular tangga ini menggunakan sebuah model pembelajaran yaitu model PBL atau *problem based learning*. Pembelajaran berbasis model PBL tentunya dapat melatih kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Pramestika (2020) yang menyatakan bahwa model PBL tidak hanya sekedar mengajarkan untuk mendengarkan, mencatat dan menghafal suatu materi saja, tetapi model ini menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menggali serta mengkaji suatu masalah atau informasi. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Faisal dkk., (2022) serta Mayasari dkk., (2022) yang menyatakan bahwa PBL atau *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa serta titik awalnya bersumber dari permasalahan kehidupan nyata, kemudian selanjutnya siswa memecahkannya berdasarkan pengalaman yang dimilikinya, sehingga nantinya akan terbentuk suatu pengalaman dan pengetahuan baru.

Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* berdasarkan uji media pembelajaran memperoleh hasil dengan kualifikasi sangat baik dan sudah layak untuk digunakan. Aspek yang dinilai pada uji media pembelajaran, yaitu aspek tampilan, aspek teks, aspek gambar, aspek warna serta aspek tata letak. Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran, aspek dalam pemilihan gambar, dan tata letak. Komponen pada media secara keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik yang berarti sangat disetujui ahli. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hemawati dkk., (2022) yang menyatakan bahwa tata letak gambar adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam pengembangan suatu media pembelajaran, tujuannya agar dapat menarik untuk siswa. Disisi lain pendapat dari Yanti dkk., (2021) yang menyatakan bahwa kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik untuk siswa, melatih kerjasama antar siswa serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan uji kepraktisan, media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* memperoleh hasil dengan kualifikasi sangat baik dan sudah layak untuk digunakan. Aspek yang dinilai pada uji kepraktisan ini adalah aspek tampilan, aspek materi, aspek kebahasaan, aspek evaluasi dan aspek pengoperasian. Berdasarkan penilaian dari uji kepraktisan media, kelebihan dalam media pembelajaran permainan ular tangga ini adalah kemudahan dan kepraktisan dalam pengoperasiannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alti dkk., (2022:96) yang menyebutkan bahwa dalam memilih media pembelajaran juga harus mempertimbangkan kemudahan dalam pengoperasian dan penggunaan media pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa dengan hasil belajar beragam yaitu rendah, sedang dan tinggi. Hasil yang diperoleh yaitu media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* diakualifikasikan dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Berdasarkan uji coba kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa yang selanjutnya dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen dan terdiri dari 3 orang siswa dengan kategori hasil belajar tinggi, 3 orang siswa dengan kategori hasil belajar sedang, 3 orang siswa dengan kategori hasil belajar rendah. Hasil yang diperoleh yaitu media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* diakualifikasikan dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Tanggapan dari siswa mengenai media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* mendapatkan respon yang baik dan positif. Siswa menyatakan bahwa sangat menyukai penggunaan media dan media sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Rahayu dan Febriandi (2022) yang menyebutkan bahwa permainan ular tangga adalah

permainan yang banyak disukai oleh anak-anak khususnya jenjang sekolah dasar, dan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Data hasil uji efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga berbasis problem based learning diperoleh menggunakan metode tes yaitu tes pilihan ganda biasa yang melibatkan 33 orang siswa kelas IV SD. Berdasarkan uji efektivitas diperoleh t_{hitung} sebesar 9,591 dan t_{tabel} sebesar 2,037 pada taraf signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , artinya terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga. Maka media pembelajaran permainan ular tangga berbasis problem based learning efektif digunakan pada materi perubahan wujud benda di kelas IV SD. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yaitu media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV yang terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA (Widiana dkk., 2019), serta penelitian yang dilakukan oleh Andrianto dkk., (2021) mengenai pengembangan media ular tangga pintar pada pembelajaran IPA kelas IV SD yang terbukti layak serta efektif untuk digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi IPAS khususnya perubahan wujud benda. Implikasi penelitian ini adalah memberikan kemudahan dan memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran IPAS serta memotivasi guru dalam menciptakan suatu media yang menarik dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku cetak dan papan tulis saja.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS, materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Dengan adanya media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memahami materi IPAS. Media pembelajaran permainan ular tangga ini juga dapat memberikan dampak positif pada guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk siswa, sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan dapat terlaksana dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Purnama, A., dkk. (2023). Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPA. *Journal on Education*, 05(04), 11301–11308.
- Alti, R., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UsxuEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP3&ots=1X7JhIortf&sig=2cjE5MOKiz5AvdQJifTUa4rtlPo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Andrianto, S., dkk. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Apsah, S., dkk. (2023). *Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 2(3), 174–185. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss3.783>
- Fahri, L. M., dan Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Faisal, M., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Inpres 5/81 Latonro. *Pinisi Journal PGSD*, 2798–9097.
- Hannum, L., dkk. (2024). *Strategi Guru Pai Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik*. 7, 373–376. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/24242/17036>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hemawati, dkk. (2022). *Pengembang Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.

- https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Pendidik/EQaeEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tata+letak+dalam+media+pembelajaran&pg=PA89&printsec=frontcover
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Indarta, Y., dkk. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Malahayati, E. N. (2021). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. *Maglearning*, 1–6. <https://maglearning.id/2021/11/12/prinsip-pemilihan-media-pembelajaran/>
- Mayasari, A., dkk. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Ningrum, S., dan Mizan, S. (2020). *Pengembangan Media Eduta (Edukasi Ular Tangga) Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Tema 8 Sub Tema 2 Kelas V Di Sdn Baturetno 1*. 5(2), 593–598.
- Pramesitika, N. P. D. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas Iv Sd Negeri Gugus Iii Kuta Tahun Ajaran 2019/2020. *Undiksha Repository*. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Rahayu, A. R. D., dan Febriandi, R. (2022). Pengembangan Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Sungai Jauh. *LJESE: Linggau Journal of ...*, 2(2), 1–14. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/269>
- Suartama. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Widiana, I. W., dkk. (2019). Media Permainan Ular Tangga Untuk Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 3((4)), 315–322.
- Wulandari, I. G. A. A., dkk. (2024). *Overcoming plagiarism through habituation on appreciating each human work : education*. 18(1), 130–138.
- Yanti, I., dkk. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>