

Pengembangan *Game* Pembelajaran IPAS Pada Siswa SD Berbasis Kearifan Lokal Pendekatan Konteksual

Amelia*, Neta Dian Lestari, Sylvia Lara Syaflin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

*Corresponding Author: amellliaaa083@gmail.com, neta_obyta@yahoo.com, sylvialaras@gmail.com

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 02th, 2025

Abstract: The problem in this study is that it is still difficult to understand abstract material and the lack of utilization of learning media, so this study is motivated to obtain snakes and ladders learning media to improve students' understanding of the material on Indonesian cultural diversity in a more interactive and enjoyable way. This study aims to produce valid, practical and effective snakes and ladders learning media. The method used in this study is the 3D model (Define, Design, Development). This 3D model is very identical to the development of a product for use in learning. The results of the study show that the snakes and ladders learning media developed in this study fall into the very valid criteria. There are 3 aspects assessed in this validity, namely media validity, material validity, language validity. From the three validations, a validity value of 89.3% was obtained with the criteria "very valid". Based on the one-to-one trial of the student questionnaire, the practicality value was obtained at 99.6% with the criteria "very practical" and based on the small group trial, the value was obtained at 99.5% with the criteria "very practical" and the test effectiveness trial obtained a value of 86.36% with the criteria "very effective". So the development of this snake and ladder learning media is declared valid, practical, and effective.

Keywords: Snake and Ladder Media, Indonesian Cultural Diversity

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan kecuali Pendidikan. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, bisa dikatakan transfer pengetahuan, perubahan sikap, perubahan nilai, pengembangan kepribadian dll, agar anak memiliki pemahaman yang baik. Dalam dunia pendidikan, keterampilan pemecahan masalah berjalan seiring dengan kemampuan memahami dengan baik. Siswa tahu bagaimana menyelesaikan tugas-tugas yang berorientasi pada masalah sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan nantinya tercapai. Pendidikan dasar adalah pendidikan yang diselesaikan oleh siswa yang berusia antara 7 sampai 12 tahun. Pelatihan dasar berlangsung selama 6 tahun (Sukaryanti, Murjainah, & Syaflin, 2023). Pendidikan IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Namun, dalam prakteknya, pembelajaran IPAS sering dianggap sebagai proses pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Dalam beberapa tahun terakhir,

pengembangan *game* pembelajaran telah menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. *Game* pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, pengembangan *game* pembelajaran IPAS yang berbasis kearifan lokal dan pendekatan kontekstual masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* pembelajaran IPAS yang berbasis kearifan lokal dan pendekatan kontekstual, untuk memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Nurhikmah et al., (2023). Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Munandi (2008:7) dalam Mahardika et al., 2021, mengemukakan bahwa media pembelajaran

adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara afesien dan efektif secara terencana sehingga tercapai lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Media Pembelajaran juga bisa diartikan sesuatu pola interaksi antara murid serta guru didalam kategor yang terdiri dari strategi, pendekatan, tata cara serta model pebelajaran yang hendak dipakai dalam cara aktivitas pembelajaran dikelas (Maharani Syarina, Syaflin, & Hermansah, 2023). Pembelajaran IPAS merupakan gabungan dua mata pelajaran yakni mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut Rahmawati et al., (2023). IPAS merupakan mata pelajaran baru bagi peserta didik kelas 4 SD perlu diberikan berbagai kegiatan tahapan sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman baru. Media *game* merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunaannya. *Game* dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan media pembelajaran. *Game* memanfaatkan perkembangan teknologi dan menggunakan unsur-unsur yang dapat menarik perhatian dan menambah wawasan peserta didik seperti kebudayaan daerah. *Game* diharapkan dapat menaarik minat siswa untuk mengenal budaya lokal melalui permainan dan menjadikannya sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan tambahan wawasan kepada anak-anak (Andriani et al., 2024)

Kearifan lokal merupakan suatu bentuk kearifan lingkungan yang ada dalam masyarakat disuatu tempat dan merupakan warisan nenek moyang dalam tata nilai kehidupan yang menyatu dalam bentuk religi, budaya, dan adat istiadat (Dharmawibawa 2019). Kearifan lokal dapat digunakan sebagai suatu bekal untuk masyarakat dalam merespon perkembangan zaman. Untuk itu kearifan lokal perlu dilestarikan agar dapat berfungsi dengan baik dalam pendidikan karakter (Islami 2022). Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong pererta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan peserta didik sehari-hari (Mustari et al., 2024). Berdasarkan

hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma yang telah dilakukan oleh peneliti mengobservasi dan mewawancarai tentang media pembelajaran, model pembelajaran, serta proses pembelajaran yang ada dikelas IV SD Negeri 1 Sukadarma, pelaksanaan IPAS dikelas SD Negeri 1 Sukadarma, media yang mereka gunakan belum optimal. Guru masih menggunakan model yang digunakan belum tepat pada saat pembelajaran berlangsung hanya terpaku kepada guru. Kurangnya aktivitas tanya jawab yang dilakukan antara guru dan siswa, akibatnya siswa kurang fokus siswa dalam pembelajaran yang berlangsung dan rendahnya pengetahuan IPAS mengenai kearifan lokal. Dalam pembelajaran IPAS dianggap siswa membosankan, karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dan siswa kurang mengenal tentang kerarifan lokal yang ada di sekitarnya. Sehingga materi yang disampaikan kurang dimengerti siswa. Maka dari itu, guru harus inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan pendekatan kontekstual. Alasan peneliti mengembangkan media ular tangga berbasis cetak, karena mudah digunakan. Dengan menggunakan ular tangga ini, siswa belajar sambil bentuk permainan berkelompok dan menyenangkan. Ular tangga ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat belajar sambil bermain, siswa belajar tidak sendirian melaiikan berkelompok, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterbaruan dari penelitian yang dikembangkan berdasarkan jurnal yang telah dipaparkan yaitu produk ular tangga yang dirancang dengan menggunakan tambahan latar belakang kearifan lokal yang akan membuat media tersebut lebih menarik seperti pertanyaan mengenai kearifan lokal. Serta menggunakan aplikasi canva dengan mengkombinasikan gambar dan warna sesuai materi tersebut. Produk ini menggunakan model 3D, dan menyesuaikan masalah pada media yang ada disekolah dan belum dikembangkan oleh guru pada sekolah tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan *Game* Pembelajaran IPAS Pada Siswa SD Berbasis Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Kontekstual. Pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan dan menciptakan produk, baik seperti bahan, alat, media atau strategi

pembelajaran dalam dunia pendidikan yang ditujukan untuk pembelajaran dilaboratorium atau dikelas (Febrianto & Puspitaningsih, 2020, p. 3). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang tepat akan membuat proses belajar mengajar lebih efektif.

Berdasarkan fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah berkaitan satu sama lain yang masih saling berhubungan. Fungsi dan manfaat tersebut ialah mempermudah dalam memahami materi pembelajaran agar tidak menonton, kemudian dari pada itu membuat inovasi baru produktif, efektif dan kreatif sebagai pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran. Media permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau berkelompok dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar ular dan tangga. Pada permainan ini peserta didik diajak melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan permainan ini, permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran (Anjelina Wati, 2021). Melalui media pembelajaran ular tangga ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena mengajarkan konsep-konsep pengetahuan suatu materi dengan cara sambil bermain. Penggunaan media ular tangga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Rumahorbo et al., 2024). Langkah-langkah penggunaan media ular tangga:

1. Guru membagi beberapa kelompok 4-5 orang siswa.
2. Dadu dilempar untuk memulai permainan.
3. Banyaknya langkah yang harus ditempuh pemain ditentukan oleh nilai dadu yang dilempar.
4. Pemain dan kelompok harus menjawab pertanyaan pada kartu soal setelah berhenti di salah satu kotak pertanyaan.
5. Pemain akan kehilangan kesempatan untuk melempar dadu dalam satu putaran, jika meraka tidak dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.
6. Jika siswa melempar dadu mendapatkan angka 6 pada dadu, maka siswa

mendapatkan kesempatan lagi untuk melempar.

7. Siswa harus bergerak turun ke bawah sesuai letak mulut ular, jika pemain menarima kotak bergambar ekor ular.
8. Kelompok yang dapat mencapai puncak atau *finish* ular tangga memenangkan permainan.

Sumarni dan Amirudin dalam (Mendrofa et al., 2023) kearifan lokal suatu pengetahuan lokal oleh masyarakat digunakan untuk mengatasi berbagai permasalahan hidup dalam suatu lingkungan yang sifatnya menyatu dengan suatu sistem norma, budaya kepercayaan dan diekspresikan pada tradisi dan mitos yang mereka dalam kurun waktu yang lama. Pendekatan kontekstual menjadi lebih bermakna karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran kemudian mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Depdiknas (2003) dalam Yustin et al., (2021), pembelajaran kontekstual merupakan proses konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antar materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Menurut (Filtreani, 2017) IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berfikir kritis dan analitis dalam diri siswa untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran IPAS adalah memiliki banyak rumpun ilmu, oleh karena itu guru harus membuat pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Pembelajaran yang dalamnya ada interaksi sosial antara guru dan siswa tidak hanya berfokus pada satu orang tetapi semua aktif didalam proses pembelajaran tersebut agar tidak membosankan. Pembelajaran IPAS ini membentuk agar siswa siap dalam bermasyarakat dan kehidupan sehari-hari jika terjadi masalah-masalah yang terjadi pada lingkungan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) yang dalam Bahasa Indonesia adalah penelitian dan pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2013a, p. 297) adalah metode penelitian yang akan dipakai untuk menghasilkan produk, di uji keefektifan dalam produk tersebut. Ada beberapa tahapan pengembangan dalam menggunakan model 3D

yaitu sebagai berikut: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan kusioner, tes dan dokumentasi. Teknik validasi *prototype* menggunakan teknik uji ahli media, ahli materi, ahli bahasa untuk menilai apakah rancangan produk layak atau tidak layak digunakan, dalam hal ini berupa media pembelajaran ular tangga pada materi keberagaman budaya Indonesia yang layak digunakan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa media ular tangga dengan materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model 3D yang terdiri dari. Pendefinisian (*Define*) tahap ini merupakan tahapan untuk menentukan serta mendefinisikan kebutuhan yang ada dalam proses pembelajaran dan menjadi dasar untuk merancang sebuah produk, Perancangan (*design*) tahap ini merupakan tahap kedua yang dilakukan untuk merancang serta mendesign media pembelajaran yang akan dikembangkan dan menghasilkan konsep awal dari pengembangan produk, dan tahapan yang terakhir yaitu pengembangan (*development*) merupakan tahapan ketiga yang dilakukan untuk mengembangkan produk.

Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan untuk menentukan serta mendefinisikan kebutuhan yang ada dalam proses pembelajaran dan menjadi dasar untuk merancang produk hendak dikembangkan. Adapun pada tahap ini pendefinisian terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dikelas IV SD Negeri 1 Sukadarma dan menemukan solusi dari masalah tersebut. Analisis ujung depan dilakukan dengan menguatkan observasi dengan wali kelas IV. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran kurang

maksimal khususnya pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS, sehingga banyak peserta didik kurang tertarik pada mata pelajaran yang disampaikan oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik kurang memahami materi.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas, pembelajaran dikelas biasanya menggunakan metode yang kurang tepat dimana peserta didik hanya mendengarkan dan memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Namun, sesekali juga guru juga menyenangkan pembelajaran yang menarik seperti *game* ular tangga.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk memilih, merinci, serta menetapkan secara sistematis materi yang relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi yang dipilih untuk mengembangkan *game* ular tangga pada pembelajaran IPAS kelas IV disesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran dan Kompetensi Awal.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan merupakan tahap kedua yang dilakukan untuk merancang serta mendesign media pembelajaran media pembelajaran yang akan dikembangkan dan menghasilkan konsep awal dari pengembangan produk. Tahap perencanaan terdiri dari tiga langkah yaitu,



Gambar 1. Desain Awal Produk

a. Pemilihan Media

Tahap pemilihan media ini dilakukan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan analisis peserta didik dan analisis materi. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan pada materi keberagaman budaya Indonesia yaitu berupa *game* ular tangga. Ular tangga ini berisi

gambaran, teks, dan tanda symbol yang meningkatkan atau mengarahkan sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang disesuaikan karakter materi.

b. Pemilihan format berdasarkan kriteria

Tahap ini yaitu untuk memilih format media yang akan dibuat dengan mengacu pada pembelajaran yang akan disajikan yaitu materi keberagaman budaya Indonesia. Dalam penyajian materi ini dibuat agar rasa ingin tahu peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam pemilihan jenis kertas, warna, font, gambar yang digunakan dalam pembuatan media ular tangga agar lebih menarik.

c. Rancangan Awal

Tahap ini peneliti menyusun desain media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk *game* ular tangga pada materi keberagaman budaya Indonesia. Proses perencanaan media *game* ular tangga sesuai dengan struktur penyusun, yaitu sebagai berikut :

1. Judul media : Ular Tangga
2. Ukuran media
3. Warna yang menarik
4. Gambar yang jelas dan mudah dipahami

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga yang dilakukan untuk mengembangkan produk ular tangga yang valid. Pada tahap ini ular tangga dilakukan uji validasi oleh beberapa ahli dan uji coba lapangan yang dilaksanakan dengan cara memberikan kepada validator dan peserta didik angket yang dibuat oleh peneliti berdasarkan kisi-kisi instrument guna untuk memberikan saran serta penilaian terhadap media ular tangga. Adapun hasil dari angket validasi ahli, uji coba *one to one*, dan small grup diantaranya. Validasi sebagai langkah pertama tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh validator yang terdiri dari dua dosen untuk memberikan penilaian dari kualitas tampilan media pembelajaran, kualitas isis, kaidah bahasa dan tujuan pembelajaran yang sudah didesain oleh peneliti. Dalam validasi ini, validator juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran *game* ular tangga.

1. Uji Coba Kevalidan

Pada uji coba ini peneliti menjawab rumusan masalah bagaimana pengembangan media *game* ular tangga yang valid pada materi

keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma, yaitu:

a. Validasi Ahli Media

Pada proses validasi media ini dilakukan sebanyak 1 orang ahli. Validasi ini dilakukan berkenaan dengan aspek kualitas, isi dan tujuan, kemudian kualitas pembelajaran. Validasi ini bertujuan sebagai penilaian ke validan dari media yang dikembangkan, dan ahli media juga memberikan komentar dan saran, jika terdapat kekurangan dari produk yang dikembangkan. Validator pada aspek ini yaitu bapak Hendri Gunawan, M.Pd sebagai validator media. Adapun Skor Penilaian Kevalidan dalam pengembangan ini sebagai berikut : Penilaian ahli media melalui instrument angket yang di isi oleh validator. Hasil validasi dari validator untuk aspek indikator penelitian media diperoleh hasil kevalidan sebesar 95% dan kriteria penilaian kevalidan dapat disimpulkan bahwa pada pengembangan media pembelajaran Ular tangga dikategorikan”Sangat Valid”

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi ini dilakukan untuk menilai materi yang telah dibuat pada ular tangga, proses validasi dilakukan oleh 1 validator, validator materi yaitu ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd. Penilaian ahli materi melalui instrument angket yang diisi oleh validator. Hasil validasi dari validator untuk aspek indikator penilaian materi diperoleh hasil sebesar 84,4% dan kriteria penilaian kevalidan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Game* Ular Tangga dikategorikan”Sangat Valid”

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi yang dilakukan oleh validasi Bahasa untuk menilai produk Ular Tangga yang dikembangkan, proses validasi dilakukan sebanyak 1 orang oleh ahli validasi. Validator tersebut yaitu ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd. Penilaian ahli bahasa melalui instrumen angket yang di isi oleh validator. Hasil validitas dari kedua validator untuk aspek indikator penilaian materi diperoleh hasil kevalidan sebesar 86,6% dan kriteria penilaian kevalidan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Game* Ular Tangga dikategorikan “Sangat Valid”. Hasil validasi produk Ular Tangga yang dilakukan oleh 3 pakar yang mencakup media, materi, dan bahasa dalam mengembangkan media pembelajaran Ular

Tangga pada materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar dinyatakan **”Sangat Valid”** dengan memperoleh rata-rata 89,3%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Septiani et al., 2024) yang menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar belajar IPAS siswa kelas IV. Setelah Ular Tangga divalidasi oleh ahli media, ahli materi, hli bahasa. Langkah selanjutnya peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan komentar dan saran validator. Agar produk Ular Tangga yang dikembangkan lebih menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1. Uji Kepraktisan

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba awal produk yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Ular Tangga. Uji coba awal dilakukan dengan mengambil data pada angket yang diberikan kepada pendidik atau wali kelas IV.B SD Negeri 1 Sukadarma. Uji coba ini menjawab rumusan masalah bagaimana pengembangan media *game* ular tangga yang praktis pada materi keberagaman budaya Indonesia berbasis kearifan lokal kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma. Pada tahap uji coba praktis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran Ular Tangga yang dikembangkan. Uji coba ini akan dilakukan oleh peneliti dengan cara diambil data instrument angket yang diberikan kepada pendidik atau wali kelas IV di SD Negeri 1 Sukadarma. Hasil angket respon guru memperoleh hasil nilai angket sebesar 97% untuk kriteria penilaian kepraktisan dapat dilihat pada tabel 4.11 maka skor nilai angket tersebut terdapat disimpulkan bahwa dalam kategori **”Sangat Praktis”**

Pada tahap uji coba *one to one* peneliti menguji cobakan 4 orang siswa yang merupakan pilihan dari wali kelas IV.A di SD Negeri 1 Sukadarma, uji coba *one to one* ini dilakukan

pada tanggal 26 Mei 2025. Dengan adanya uji voba *one to one* ini penulis dapat mengetahui tanggapan dari siswa melalui angket respon siswa yang telah dibagikan terkait dengan produk media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan. Hasil dari nilai angket sebesar 99,6% dengan nilai penskoran kepraktisan bahwasannya hasil uji coba *one to one* (perorang) melalui angket respon siswa dapat dikategorikan **”Sangat Praktis”** Dan media pembelajaran *Game* Ular Tangga materi kebudayaan sudah layak digunakan. Pada tahap uji coba *small group* (Kelompok Kecil) peneliti melakukan uji coba *small group* dengan siswa kelas IV.A di SD Negeri 1 sukadarma yang dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025. Dengan melakukan uji coba *small group* peneliti dapat mengetahui tanggapan dari siswa dan kepraktisan dari media pembelajaran Ular Tangga yang dikembangkan melalui angket respon siswa. Hasil dari lembar angket respon siswa *small group* bahwasannya dari hasil angket respon tersebut memperoleh nilai presentase sebesar 99,5%. berdasarkan dari kriteria penskoran kepraktisan maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Game* Ular Tangga yang dikembangkan dapat dikategorikan yaitu **”Sangat Praktis”**.

2. Uji Coba Kefektifan

Pada tahap uji coba keefektifan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran Ular Tangga yang dikebangkan. Uji coba ini dilakukan oleh peneliti dengan cara mengambil data melalui tes soal yang akan diberikan kepada peserta didik siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma. Pada uji coba ini peneliti menjawab rumusan masalah bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran IPAS berbasis kearifan lokal pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Sukadarma:

Tabel 1. Hasil Tes Siswa Sebelum Perlakuan

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1	A.S	50	12.	M.P.R	75
2.	A.G.A	40	13.	N.S.H	75
3.	B. A	75	14.	N.A	70
4.	D. M	85	15.	N.L	80
5.	D.R	65	16.	S.R	80
6.	G.H.R	40	17.	S.S	50
7.	I	60	18.	S.S	45
8.	M.A.M.S	55	19.	S.M	30
9.	M.R.A.V	60	20.	N.A	25
10..	M.S.A.F	50	21.	T.E	80

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
11.	M.A.N.W	80	22.	Z.F	85
Jumlah		1.930			
Rata-Rata		9,09%			
Siswa Tuntas		2			
Siswa Tidak Tuntas		20			

Tabel 2. Hasil Tes Siswa Sesudah Perlakuan

No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1.	A.S	80	12.	M.P.R	95
2.	A.G.A	90	13.	N.S.H	95
3.	B. A	95	14.	N.A	95
4.	D. M	95	15.	N.L	95
5.	D.R	90	16.	S.R	95
6.	G.H.R	65	17.	S.S	85
7.	I	80	18.	S.S	60
8.	M.A.M.S	90	19.	S.M	80
9.	M.R.A.V	80	20.	N.A	65
10.	M.S.A.F	95	21.	T.E	90
11.	M. A.N.W	90	22.	Z.F	95
Jumlah		1.895			
Rata-Rata		86,36%			
Siswa Tuntas		19			
Siswa Tidak Tuntas		3			

Tabel 3. Hasil Keefektifan Tes Soal Siswa

No	Nama Siswa	Prettest	Posttest	Nilai N –Gain
1.	A.S	50	80	0,6
2.	A.G.A	40	90	0,8333
3.	B. A	75	95	0,8
4.	D. M	85	95	0,6666
5.	D.R	65	90	0,714
6.	G.H.R	40	65	0,416
7.	I	60	80	0,5
8.	M.A.M.S	55	90	0,7777
9.	M.R.A.V	60	80	0,5
10.	M.S.A.F	50	95	0,9
11.	M. A.N.W	80	90	0,2
12.	M.P.R	75	95	0,8
13.	N.S.H	75	95	0,8
14.	N.A	70	95	0,8333
15.	N.L	80	95	0,75
16.	S.R	80	95	0,75
17.	S.S	50	85	0,7
18.	S.S	45	60	0,2727
19.	S.M	30	80	0,7142
20.	N.A	25	65	0,5333
21.	T.E	80	90	0,05
22.	Z.F	85	95	0,6666

Hasil uji coba keefektifan siswa kelas IV mendapatkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,84 dalam kategori “**Tinggi**” dan nilai keefektifan 84,99% dalam kategori “**Sangat Efektif**”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Unsa et al., 2024), Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi

keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 08 Simppang Pematang dengan presentase 87,10% dengan kategori sangat efektif.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Game Ular Tangga* dengan menggunakan aplikasi canva pada materi pembelajaran keberagaman budaya Indonesia. Produk media pembelajaran *Game Ular Tangga* ini sebagai media belajar mandiri siswa meningkatkan proses belajar yang aktif. Hasil pengembangan produk *Ular Tangga* ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Selanjutnya analisis kebutuhan pada penelitian ini berdasarkan hasil observasi melalui wawancara guru SD Negeri 1 Sukadarma didapatkan bahwa proses pembelajaran dikelas guru masih menggunakan metode *teacher center* pada siswa belum menggunakan media pembelajaran seperti *Game Ular Tangga* ini, sehingga ada beberapa siswa yang hanya asik bermain. Hal ini menyebabkan hasil belajar IPAS dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), berdasarkan hal tersebut penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif,serta disesuaikan dengan perkembangan zaman dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hasil validasi produk *Ular Tangga* yang dilakukan oleh 3 pakar yang mencakup media, materi, bahasa dalam pengembangan media pembelajaran *Ular Tangga* pada materi keberagaman budaya Indonesia untuk kelas IV sekolah dasar dinyatakan “**Sangat Valid**” dengan memperoleh rata-rata 89,3%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Septiani et al., 2024) yang menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar belajar IPAS siswa kelas IV.

Setelah media pembelajaran *Ular Tangga* telah dinyatakan “Sangat Valid” oleh pakar maka tahap selanjutnya adalah peneliti akan melakukan uji coba praktis yang dilakukan oleh 2 guru wali kelas IV.A dan wali kelas IV.B, selanjutnya uji coba one to one (Perorangan) yang dilakukan oleh 4 orang siswa dikelas IV.B yang dipilih dengan kemampuan yang berbeda-beda yaitu kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Small group (Kelompok Kecil) dilakukan oleh 4 Kelompok siswa kelas IV.A dan angket respon guru dilakukan oleh wali kelas IV.A Dan wali kelas IV.B. Hasil uji coba praktis 2 guru wali kelas IV.A dan wali kelas IV.B mendapatkan rata-rata sebesar 97% dalam kategori “**Sangat Praktis**” salin itu juga berdasarkan hasil uji coba *one to one* (Perorangan) oleh siswa kelas IV.B

mendapatkan rata-rata sebesar 99,6% dalam kategori “**Sangat Praktis**”. hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Marcela et al., 2022) terhadap uji coba one to one dengan hasil 81,5% dan hasil uji coba small group dengan rata-rata 82,2% yang dikategorikan sangat praktis. Setelah media pembelajaran *Ular Tangga* telah dinyatakan “Sangat Praktis” oleh 2 guru wali kelas IV.A dan IV.B dan uji coba ono to one dan small group maka tahap selanjutnya adalah peneliti akan melakukan uji coba keefektivan dengan menggunakan tes soal yang dilakukan oleh siswa kelas IV.

Hasil uji coba keefektivan siswa kelas IV mendapatkan rata-rata sebesar 0,84 dalam kategori “**Tinggi**” dan nilai keefktifan sebesar 84,99% dalam kategori “**Sangat Efektif**”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Unsa, 2024), Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 08 Simppang Pematang dengan presentase 87,10% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan dari hasil penilaian validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, uji coba praktis, uji coba one to one (Perorangan), uji coba small group (Kelompok Kecil), dan uji coba keefektivan sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ular Tangga* materi keberagaman budaya Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pengembangan produk media pembelajaran *Ular Tangga* Keberagaman Budaya Indonesia Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma, Media pembelajaran *Ular Tangga* pada materi keberagaman budaya Indonesia degan menggunakan model 3D berkategori “**Sangat Valid**” dengan presentase 89,3%. Penilaian tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa, dan hasil penyebaran angket respon guru dan juga respon siswa secara *one to one* (Perorangan) maupun *small group* (Kelompok Kecil). Hasil penilaian angket respon guru didapat nilai 97% dikategorikan “**Sangat Praktis**”. Angket respon siswa *one to one* (Perorangan) memperoleh nilai 99,6% dikategorikan “Sangat Praktis” dan uji coba kepraktisan small group memperoleh nilai 99,5% dengan kateori “**Sangat Praktis**” selanjutnya uji

coba keefektivan memperoleh nilai N-Gain 0.84 dengan kategori tinggi dan nilai keefektifan 84,99% dalam kategori “**Sangat Efektif**”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan guru kelas IV SD Negeri 1 Sukadarma yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SD Negeri 1 Sukadarma

REFERENSI

- Andriani, Y., & Novianti, M. (2024). Penerapan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Persentase Matematika Siswa Pada Materi Koordinat Kartesius. *Trigonometri: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(2), 61-70.
- Aptriana, J., Lestari, N. D., & Januardi. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Smk Se-Kecamatan Kayuagung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 86-96.
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi Ipa Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 941-951.
- Dharmawibawa, I. D. (2019). Kearifan Lokal Masyarakat Desa Seloto Dalam Pengelolaan Sumberdaya Alam Di Danau Lebo. *Abdi Masyarakat*, 1(1).
- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).
- Herawati, Lestari, N. D., & Pratiwi, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Capcut Di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 231-244.
- Islami, D. (2022). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter.
- Maharani Syarina, Syaflin, S. L., & Hermansah, B. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 35-42.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mendrofa, B. F., Rahman, S. A., Utami, H. S., Fariz, T. R., & Heriyanti, A. P. (2023, July). Bentuk Kearifan Lokal Dalam Pengelolaan Sumber Air di Taman Lele, Kota Semarang. In *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Mustari, M., & Yuberti, Y. (2024). Pengembangan Majalah Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Getaran, Gelombang Dan Bunyi. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 3(1), 1-11.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modulberbasis Flipbookmateri Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnalilmiahpendidikdasar*, 440-455.
- Putri, A. J., Junaidi, I. A., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Tema 9 Menjelajah Luar Angkasa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1230-1240.
- Rahayu, S., Lestari, N. D., & Wahyuningsih, S. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sd Negeri 1 Lubuk Makmur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 227-240.
- Rumahorbo, L., Warsodirejo, P. P., & Tanty, H. (2024). Penerapan Teknologi Dalam Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA NEGERI 2 MEDAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14788-14794.
- Saputri, D., Ahmad, S., & Lestari, N. D. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Smk Negeri 1 Palembang Tahun Pelajaran

- 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 34-44.
- Sugiyono, (2013b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RND*. Alfabeta,
- Sugiyono. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RND* (1sted.). Alfabeta,
- Sukaryanti, A., Murjainah, & Syaflin, L. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IVSD. *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 140-150.
- Sunedi, & Syaflin, S. L. (2024). Pengembangan E-Modul Ajar Berbasis Etno STEM Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 325-335.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1516-1526.
- Widalismana, M., & Lestari, N. D. (2017). Analisis Hasil Belajarmahasiswamenggunakanmediaceta kdenganmediaelektronikpada Mata Kuliahmatematika Ekonomidi Universitas Pgripalembang. *Jurnal Pinus*, 1-10.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yustina, A., Susanti, M. M. I., & Rustamti, M. I. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Dan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Kontekstual. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(3), 58-65.