

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA SISWA KELAS V SDN PONDOK BAMBU 15 PAGI

Pipin Angela¹, Awalina Barokah²

pipinangela@gmail.com¹, awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id²

Universitas Pelita Bangsa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran ular tangga kognitif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi ahli materi menunjukkan kelayakan 80% (Sangat Layak), mengonfirmasi kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan indikator pemahaman konsep. Validasi ahli media memperoleh 95% (Sangat Layak), menilai desain dan interaktivitas media sangat baik. Validasi ahli bahasa mendapatkan 98% (Sangat Layak), menunjukkan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa. Respon guru dan siswa masing-masing mencapai 98% dan 96% (Sangat Layak), menandakan media efektif dan menyenangkan digunakan serta relevan dengan Kurikulum Merdeka. Uji efektivitas dengan N-Gain 0,89 (kategori Tinggi) mengindikasikan media ini signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Kesimpulannya, media pembelajaran ular tangga kognitif layak dan efektif sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas V.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Kognitif, Pemahaman Konsep.

Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of a cognitive snakes and ladders learning media to improve conceptual understanding of fifth-grade students at SDN Pondok Bambu 15 Pagi. The media was developed using the ADDIE model, including analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Content experts validated the material with a feasibility score of 80% (Very Feasible), confirming alignment with basic competencies and conceptual understanding indicators. Media experts rated the design and interactivity highly with 95% (Very Feasible). Language experts assessed the language as communicative and easy to understand with 98% (Very Feasible). Teacher and student responses were 98% and 96%, respectively, indicating the media is effective, enjoyable, and relevant to the Merdeka Curriculum. Effectiveness testing showed an N-Gain score of 0.89 (High category), demonstrating a significant improvement in students' conceptual understanding. In conclusion, the cognitive snakes and ladders learning media is feasible and effective as a learning aid to enhance fifth-grade students' conceptual comprehension.

Keywords: Learning Media, Cognitive Snakes and Ladders, Conceptual Understanding.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengubah cara berpikir serta mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu dalam masyarakat ke arah yang lebih baik. Peran pendidikan sangat vital dalam meningkatkan mutu serta kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing di tengah arus globalisasi (Erina Susanti dkk., 2021).

Peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pendidikan menjadi solusi berkelanjutan dalam merancang perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran harus dirancang dengan optimal untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri (Fakhri, 2023). Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah keberagaman karakteristik peserta didik dari berbagai faktor, seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Hakim & Mustafa, 2023).

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan adalah bagaimana peserta didik memahami konsep yang diajarkan dalam pembelajaran. Pemahaman konsep merujuk pada kemampuan individu dalam menerima, mengintegrasikan, dan menginterpretasikan informasi atau materi yang diperoleh melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung, yang kemudian disimpan dalam memori dan digunakan dalam konteks kehidupan sehari-hari (Erina Susanti dkk., 2021).

Pendidikan dasar sendiri merupakan fondasi penting dalam perkembangan pendidikan anak. Di SDN Pondok Bambu 15 Pagi, karakteristik siswa kelas V menunjukkan beragam latar belakang sosial dan ekonomi yang mempengaruhi cara mereka belajar. Sebagai contoh, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa tingkat partisipasi pendidikan di Jakarta Timur, tempat SDN Pondok Bambu 15 Pagi berada, mencapai 95% pada tahun 2021, namun terdapat kesenjangan dalam pemahaman konsep di antara siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun akses pendidikan relatif baik, kualitas pemahaman konsep masih perlu ditingkatkan.

Siswa di SDN Pondok Bambu 15 Pagi terdiri dari berbagai latar belakang budaya dan bahasa, yang dapat mempengaruhi cara mereka memahami materi pelajaran. Menurut penelitian oleh Daeli dkk. (2024) pengaruh latar belakang sosial ekonomi siswa dari keluarga yang memiliki cukup penghasilan akan lebih memungkinkan untuk mendapatkan sumber daya pendidikan yang lebih baik, yang dimana akan berdampak positif pada prestasi akademis siswa. Dengan demikian, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjembatani perbedaan ini dan membantu semua siswa mencapai pemahaman yang lebih baik.

Hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN Pondok Bambu 15 Pagi kepada guru dan siswa yang memperoleh hasil kurangnya pemahaman konsep pada mata pelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V IPAS, siswa mengaku mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak tercapai dengan optimal dikarenakan pemahaman konsep yang kurang.

IPAS adalah sekumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis dan umumnya digunakan untuk memahami fenomena-fenomena alam (Fita dkk., 2025). Pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa mempelajari diri mereka sendiri dan alam sekitar. Salah satu mata pelajaran yang paling dekat dengan kehidupan nyata siswa adalah ilmu pengetahuan alam (IPAS). Proses pembelajaran IPAS di kelas menekankan pada proses percobaan untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan mereka pelajari. Hal ini terjadi karena pembelajaran IPAS mampu meningkatkan proses pemikiran siswa sehingga mereka dapat memahami konsep dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman konsep yang baik sangat penting bagi siswa dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang

mencakup materi ekosistem. Di SDN Pondok Bambu 15 Pagi, karakteristik siswa menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan ekosistem. Berdasarkan data observasi awal yang dilakukan, sekitar 60% siswa kelas V mengalami kesulitan dalam menjelaskan hubungan antar komponen dalam ekosistem, seperti produsen, konsumen, dan dekomposer. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan baik.

Kondisi ini diperparah dengan adanya kecenderungan siswa yang lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prabowo (2021) menjelaskan siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan pemahaman konsep yang lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa di SDN Pondok Bambu 15 Pagi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas yang dilakukan di SDN Pondok Bambu 15 Pagi, diperoleh temuan bahwa pemahaman konsep siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, sedangkan hasil dari wawancara yang dilakukan kepada guru SDN Pondok Bambu 15 Pagi mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini diperparah oleh terbatasnya dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif yang seharusnya dapat menunjang pembelajaran materi ekosistem dengan lebih baik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peserta didik di SDN Pondok Bambu 15 Pagi, siswa mengaku sulit mengikuti pembelajaran secara optimal dan mengaku kesulitan dalam memahami khususnya dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem. Contohnya pada saat pembelajaran IPAS pada materi ekosistem, siswa sulit untuk memberikan contoh sebuah ekosistem di lingkungan sekitarnya dan juga siswa kesulitan membedakan antara komponen abiotik (tak hidup) dan komponen biotik (hidup). Rendahnya pemahaman konsep ini berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang maksimal.

Dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang terfokus pada proses pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan dinamika pembelajaran serta secara bersamaan membantu dalam menyampaikan informasi dan materi ajar (Trisiana, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti ular tangga kognitif, sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Pondok Bambu 15 Pagi.

Permainan ular tangga merupakan salah satu media permainan yang populer di kalangan anak-anak. Selain menyenangkan, permainan ini juga dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian (Awaliah dkk, 2025) media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif serta menumbuhkan semangat belajar mereka.

Ular tangga kognitif adalah modifikasi dari permainan tradisional yang mengintegrasikan elemen kognitif dalam setiap langkah permainan. Misalnya, setiap kotak pada papan permainan dapat berisi pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik.

Sebagai pelengkap dari temuan tersebut, berbagai studi juga menegaskan bahwa inovasi dalam media pembelajaran perlu terus dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era saat ini. Berdasarkan uraian diatas, salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah ular tangga kognitif. Dengan adanya ular tangga kognitif, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka. Penelitian oleh (Sari & Nugroho, 2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Keterlibatan yang tinggi akan berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ular tangga kognitif tidak hanya menjadi alternatif, tapi juga sebuah kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Pondok Bambu 15 Pagi, khususnya dalam mata pelajaran IPAS dengan materi ekosistem. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Melihat dari potensi yang ada dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran ular tangga kognitif dan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kognitif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar SDN Pondok Bambu 15 Pagi”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan / Research and Development (R&D), metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan akronim dari lima tahapan yang bersifat iteratif (berulang) dan sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran. Menurut Borg and Gall (2003) dalam Sugiyono (2013), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk baru. Dalam konteks ini, metode ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran ular tangga kognitif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Adapun langkah-langkah dalam metode ini meliputi:

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa dalam pembelajaran konsep ekosistem serta menentukan relevansi media yang akan dikembangkan. Adapun hal-hal yang akan dianalisis meliputi :

a. Analisis kebutuhan peserta didik melalui observasi dan wawancara.

Untuk memahami kebutuhan siswa, dilakukan observasi dan wawancara yang melibatkan siswa dan guru. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekosistem, terutama dalam mengaitkan antara komponen biotik dan abiotik. Dan hasil wawancara dengan guru mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa.

b. Analisis kurikulum

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran ditekankan pada pendekatan yang berpusat pada siswa dan kontekstual, di mana materi harus relevan dengan kehidupan nyata dan mendorong keterlibatan aktif. Untuk materi ekosistem, hal ini berarti pembelajaran tidak hanya teoritis, melainkan juga melalui pengalaman praktis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ular tangga kognitif diharapkan dapat mendukung pendekatan Kurikulum Merdeka ini, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif.

c. Analisis materi pembelajaran

Analisis materi pembelajaran memang krusial untuk memastikan kesesuaian konten dengan media yang dikembangkan. Dalam konteks ekosistem, materi harus mencakup interaksi makhluk hidup, rantai makanan, dan dampak perubahan lingkungan agar media dapat memfasilitasi pemahaman holistik. Media pembelajaran inovatif terbukti dapat meningkatkan daya ingat siswa, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian. Oleh karena itu, media ular tangga kognitif yang mengintegrasikan elemen permainan dan pembelajaran diharapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

d. Analisis capaian dan tujuan pembelajaran

Analisis capaian dan tujuan pembelajaran juga tidak kalah penting. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum harus dapat dicapai melalui penggunaan media yang dikembangkan. Capaian pembelajaran yang diharapkan adalah siswa mampu menjelaskan konsep ekosistem dengan baik dan dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas.

2. Desain (Design)

Pada tahap ini, rancangan awal media pembelajaran dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Fokus utama tahap desain adalah menerjemahkan kebutuhan dan permasalahan yang telah teridentifikasi menjadi blueprint atau cetak biru produk media yang akan dikembangkan. Proses desain ini mencakup beberapa aktivitas utama sebagai berikut:

1. Pengembangan Alur Permainan (Game Flow Design), pada bagian ini menjelaskan secara rinci bagaimana media ular tangga kognitif akan dimainkan. Perancangan alur permainan mencakup aturan main, mekanisme permainan, dan integrasi konsep.
2. Perancangan Materi Edukatif (Content Design), materi edukatif yang akan diintegrasikan ke dalam papan ular tangga kognitif dirancang dengan cermat. Hal ini melibatkan indentifikasi konsep pembelajaran, penyusunan soal, memastikan kesesuaian dengan kurikulum.
3. Penentuan indikator keberhasilan pembelajaran yang relevan dengan pemahaman konsep sesuai dengan kisi-kisi yang sudah ditetapkan.
4. Penyusunan Skenario Implementasi yang dimana ini adalah panduan langkah demi langkah tentang bagaimana media pembelajaran ular tangga kognitif akan diimplementasikan di dalam kelas. Skenario implementasi meliputi langkah penggunaan, peran guru, alokasi waktu, manajemen kelas.

Melalui tahapan desain yang sistematis ini, diharapkan media pembelajaran ular tangga kognitif dapat menjadi alat yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan fase realisasi dari desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, rancangan awal media pembelajaran ular tangga kognitif diwujudkan menjadi bentuk fisik yang siap digunakan. Berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain, seluruh komponen media pembelajaran diproduksi dengan cermat. Aktivitas utama dalam tahap pengembangan ini meliputi:

A. Pembuatan Papan Permainan

Papan permainan ular tangga kognitif dibuat sesuai dengan tata letak, ukuran, dan tema yang telah didesain. Proses ini melibatkan :

- Pencetakan desain visual (termasuk petak-petak, ular, tangga, dan elemen grafis ekosistem) dicetak pada bahan yang sesuai yaitu playmate untuk memastikan daya tahan dan kualitas visual.
- Penyelesaian fisik, playmate kemudian difinishing, agar tidak mudah rusak dan warnanya tidak luntur.

Gambar 1 Tampilan Media Pembelajaran Ular Tangga Kognitif

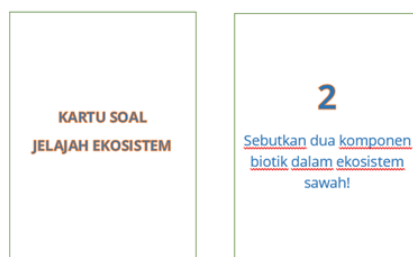


B. Pembuatan Kartu Soal

Kartu soal adalah komponen kunci yang akan menguji pemahaman konsep siswa. Pembuatannya mencakup:

- Pencetakan kartu, setiap butir soal dan tantangan yang telah dirancang pada tahap desain dicetak pada kartu terpisah dengan ukuran dan desain yang konsisten.
- Kategori soal, kartu-kartu ini dibagi berdasarkan kategori pertanyaan (misalnya, definisi, klasifikasi, contoh/non-contoh, dll.) dan diberi penanda khusus jika ada.
- Kualitas bahan, menggunakan bahan yang cukup tebal dan dilaminasi agar kartu tahan lama dan tidak mudah rusak saat sering digunakan.

Gambar 2 Desain Kartu

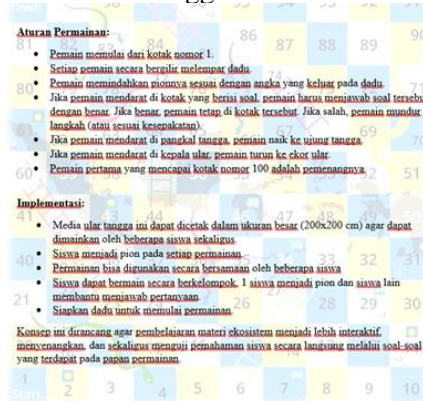


C. Pembuatan Instruksi Penggunaan

Instruksi penggunaan disusun secara jelas dan ringkas agar guru dan siswa dapat memahami cara bermain dan memanfaatkan media secara maksimal. Instruksi ini mencakup:

- Tujuan permainan, menjelaskan apa yang ingin dicapai melalui permainan ini (misalnya, meningkatkan pemahaman konsep ekosistem).
- Komponen permainan, menguraikan semua bagian media pembelajaran (playmate, kartu, dadu, pion).
- Aturan main, panduan langkah demi langkah tentang cara memulai permainan, pergerakan pion, cara menjawab soal, konsekuensi salah atau benar, dan cara menentukan pemenang.
- Peran guru, menjelaskan peran guru sebagai fasilitator, validator jawaban, dan pengelola waktu.

Gambar 3 Intruksi Penggunaan Media Pembelajaran



Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli, baik dari segi materi maupun aspek media pembelajaran. Ahli materi akan menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan ketepatan informasi yang disampaikan, sementara ahli media akan menilai aspek visual, kemenarikan, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Hasil validasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna menyempurnakan media sebelum diuji coba kepada siswa.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi melibatkan uji coba media kepada siswa kelas V dalam dua tahap, yaitu skala terbatas dan skala luas. Dalam uji coba ini, dilakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem. Selain itu, tes sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan media dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media. Selain itu, tanggapan siswa dan guru terhadap media dikumpulkan melalui angket untuk mengevaluasi kelebihan serta aspek yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil evaluasi ini, revisi akhir dilakukan agar media menjadi lebih optimal sebelum digunakan secara luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ular tangga kognitif pada materi ekosistem untuk siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Permainan ular tangga dipilih karena mampu menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Materi ekosistem yang tergolong abstrak dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan dan tantangan pada papan permainan, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

Dengan kerangka ADDIE, pengembangan media pembelajaran ini menjadi lebih terarah, mulai dari pengkajian kebutuhan pembelajaran, perancangan konsep permainan, pembuatan media yang sesuai dengan indikator pembelajaran, hingga uji coba dan penyempurnaan berdasarkan hasil penilaian. Pendekatan ini memastikan bahwa ular tangga kognitif yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, menggunakan teknis analisis data yang sebagai berikut:

A. Hasil Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kognitif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi”, analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tiga tahap utama.

1. Reduksi data, yaitu proses menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang relevan, seperti respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran ular tangga kognitif, kendala penggunaan, serta indikator peningkatan pemahaman konsep, dipilih agar sesuai dengan fokus penelitian.
2. Penyajian data, di mana hasil reduksi disusun dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan dokumentasi foto. Penyajian ini memudahkan peneliti untuk melihat pola temuan, misalnya tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran, respon positif atau negatif, serta perkembangan hasil evaluasi sebelum dan sesudah penggunaan media.
3. Penarikan kesimpulan, yaitu proses menginterpretasikan pola dan temuan dari data yang telah disajikan untuk menjawab fokus penelitian. Kesimpulan ditarik berdasarkan kecenderungan peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media ular tangga kognitif, serta efektivitas media tersebut sebagai alat bantu pembelajaran.

Peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai acuan, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan (Analysis)

Tahap Analisis Kebutuhan (Analysis) dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dan guru terkait pembelajaran ekosistem. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antara komponen ekosistem, hubungan antar makhluk hidup, dan keseimbangan ekosistem. Analisis materi menunjukkan bahwa konten disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, mencakup komponen biotik, abiotik, serta interaksi di dalamnya. Bahasa yang digunakan dirancang sederhana, jelas, dan komunikatif, sesuai perkembangan kognitif siswa kelas V. Dari sisi media, permainan ular tangga dipilih karena menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar sambil bermain.

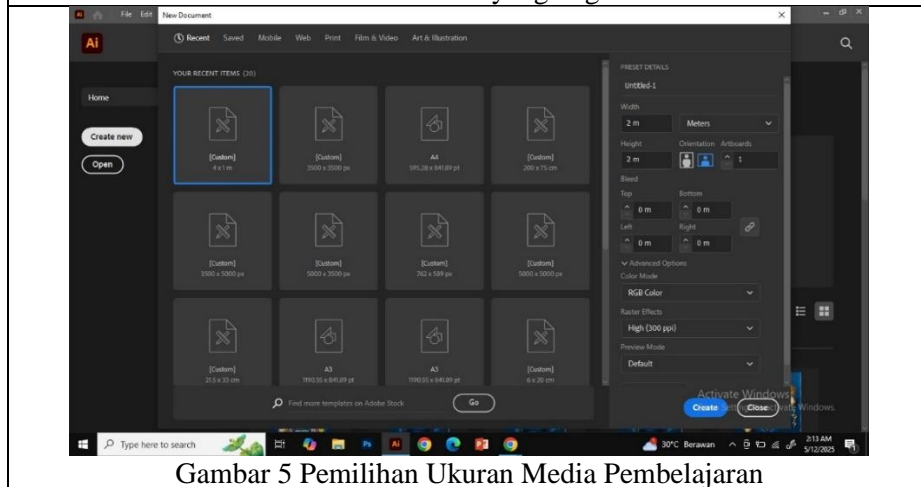
b. Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan untuk menyusun produk media pembelajaran Ular Tangga Kognitif berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merancang papan permainan ular tangga yang terdiri atas 100 kotak dengan ilustrasi menarik yang merepresentasikan flora, fauna, dan komponen abiotik. Beberapa kotak dilengkapi instruksi atau soal yang berkaitan dengan materi ekosistem. Materi yang dimasukkan ke dalam permainan berupa soal dan pernyataan yang menguji kemampuan kognitif mulai dari tingkat C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), hingga C4 (menganalisis) sesuai taksonomi Bloom.

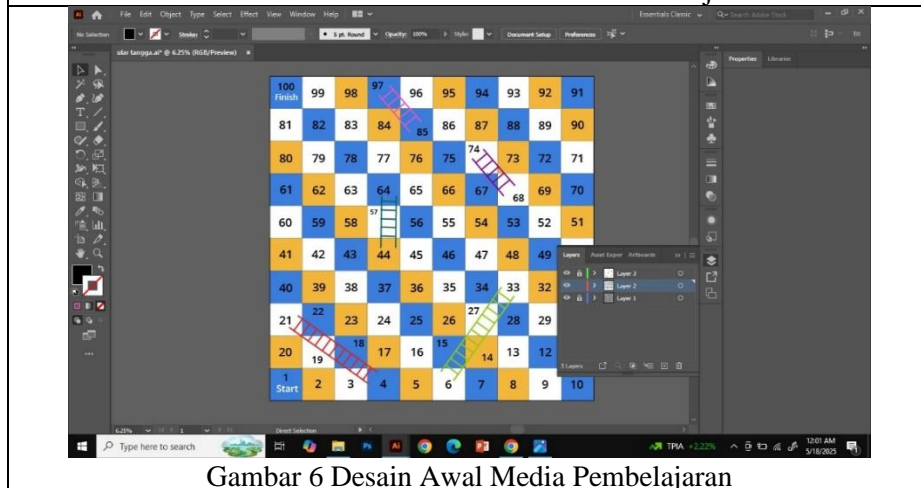
Aturan permainan dirancang agar siswa bermain secara berkelompok, di mana setiap pemain melempar dadu, memindahkan pion, lalu menjawab pertanyaan sesuai kotak yang ditempati. Selain perancangan media, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli untuk menilai kelayakan media, lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran, serta tes pemahaman konsep berupa pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar.



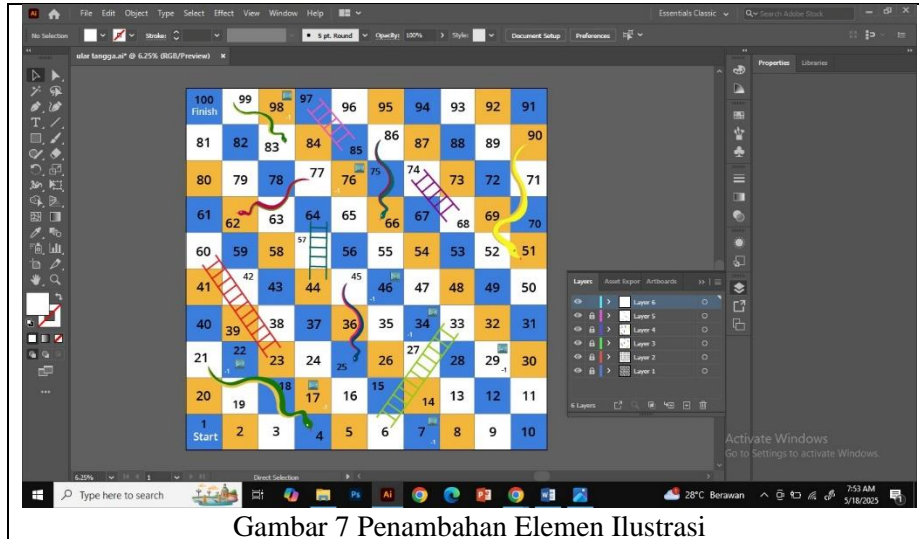
Gambar 4 Software yang Digunakan



Gambar 5 Pemilihan Ukuran Media Pembelajaran



Gambar 6 Desain Awal Media Pembelajaran



Gambar 7 Penambahan Elemen Ilustrasi

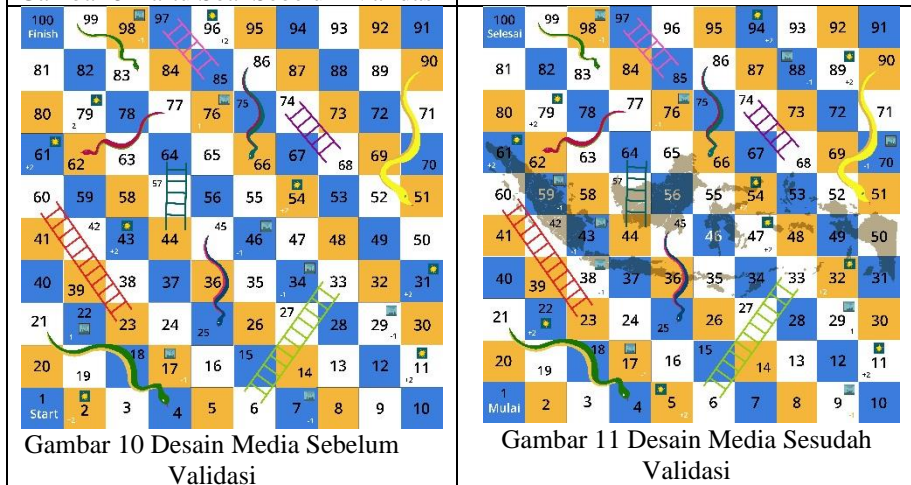
c. Pengembangan (Development)

Tahap perancangan bertujuan menyusun media berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain media berupa papan ular tangga dengan 100 kotak masing-masing berukuran 60 x 60 cm dengan papan ular tangga yang berukuran 100 x 100 cm, dilengkapi ilustrasi komponen abiotik. Beberapa kotak berisi instruksi atau soal yang menguji kemampuan berpikir dari tingkat mengingat (C1) hingga menganalisis (C4) sesuai taksonomi Bloom. Aturan permainan dirancang agar siswa bermain secara berkelompok, di mana setiap peserta melempar dadu, memindahkan pion, dan menjawab pertanyaan sesuai kotak yang ditempati.



Gambar 8 Kartu Soal Sebelum Validasi

Gambar 9 Kartu Soal Sesudah Validasi



Gambar 10 Desain Media Sebelum Validasi

Gambar 11 Desain Media Sesudah Validasi

Selain perancangan media, disusun pula instrumen penelitian yang meliputi angket validasi ahli, lembar observasi, serta tes pemahaman konsep (pretest dan posttest) untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Desain produk dibuat menggunakan aplikasi Adobe

Illustrator dengan kategori media cetak interaktif yang ditujukan untuk siswa kelas V.

d. Implementasi (Implementation)

Tahap Implementasi (Implementation) dilakukan setelah media Ular Tangga Kognitif direvisi sesuai masukan ahli dan dinyatakan layak digunakan. Uji coba terbatas dilakukan pada 15 siswa kelas V untuk memastikan kelancaran penggunaan media. Siswa tampak antusias, mudah memahami aturan permainan, dan terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Ular Tangga Kognitif dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dengan buku teks.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap Evaluasi (Evaluation) dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki kekurangan media. Evaluasi sumatif dilakukan dengan menganalisis data pretest dan posttest menggunakan perhitungan N-Gain score.

B. Hasil Analisis Data Kuantitatif

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran ular tangga kognitif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi, penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif melalui pengukuran hasil belajar. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis data kuantitatif ini bertujuan untuk membandingkan skor hasil belajar guna melihat adanya peningkatan pemahaman konsep yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran tersebut.

1. Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi kelayakan oleh ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten pembelajaran yang terdapat pada media ular tangga kognitif sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Proses validasi ini melibatkan penilaian terhadap ketepatan materi, kejelasan penyajian, kesesuaian tingkat kesulitan soal, serta relevansi dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Dengan melibatkan ahli materi, diharapkan media yang dikembangkan memiliki kualitas isi yang akurat, sistematis, dan mampu mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang diamati	Pernyataan	1	2	3	4	5
Kesesuaian materi dengan KD	1. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ditetapkan					✓
	2. Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran					✓
	3. Materi relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa					✓
Keakuratan materi	4. Informasi yang disajikan dalam materi benar dan dapat dipertanggungjawabkan					✓

	5. Materi bebas dari kesalahan konsep atau fakta					✓
	6. Penjelasan materi menggunakan istilah yang tepat dan benar					✓
Kemutakhiran materi	7. Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terbaru					✓
	8. Materi mencakup contoh-contoh aktual atau kekinian					✓
	9. Materi diperbarui mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan siswa					✓
Mendorong keingintahuan	10. Materi disajikan dengan cara yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa					✓
	11. Materi memancing siswa untuk mencari tahu lebih lanjut					✓
	12. Terdapat aktivitas atau pertanyaan yang mendorong eksplorasi					✓
Teknik penyajian	13. Materi disajikan dengan runtut dan sistematis					✓
	14. Penyajian materi menarik dan mudah dipahami					✓
	15. Terdapat variasi dalam metode penyampaian materi					✓

$$\frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil uji ahli materi yang menunjukkan persentase 100%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga kognitif yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan tanpa revisi dari segi materi. Seluruh aspek penilaian ahli materi, baik kelengkapan, ketepatan, maupun kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, telah terpenuhi secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa konten media sudah sesuai dengan kurikulum, akurat, serta relevan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi kelayakan ahli bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran ular tangga kognitif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mudah dipahami oleh siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Proses validasi ini bertujuan agar seluruh instruksi, pertanyaan, dan materi yang disajikan dalam media tidak menimbulkan makna ganda, menggunakan istilah yang tepat, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang diamati	Pernyataan	1	2	3	4	5
Ketepatan saat pemakaian bahasa	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks materi pembelajaran					✓
	2. Kalimat-kalimat dalam materi jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas					✓
	3. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami					✓
	4. Penggunaan bahasa konsisten sepanjang materi					✓
	5. Tidak terdapat kesalahan penggunaan kata atau istilah					✓
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	6. Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)				✓	
	7. Penggunaan tanda baca dalam materi sudah tepat				✓	
	8. Struktur kalimat tersusun dengan benar sesuai kaidah					✓
	9. Tidak ada kesalahan penulisan dalam materi					✓
	10. Penggunaan istilah asing diberi penjelasan yang sesuai					✓
Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	11. Bahasa disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia siswa					✓

	12. Kalimat dalam materi tidak terlalu kompleks bagi siswa					✓
	13. Kosakata yang digunakan sudah sesuai dengan daya serap siswa					✓
	14. Materi menggunakan contoh-contoh yang relevan dengan dunia siswa					✓
	15. Gaya bahasa menarik dan mampu memotivasi siswa					✓

$$\frac{73}{75} \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan hasil uji yang memperoleh persentase 97% dengan kategori sangat layak, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga kognitif telah memenuhi hampir seluruh kriteria penilaian ahli. Aspek kelayakan isi, bahasa, dan penyajian dinilai sangat baik, sehingga media ini dapat digunakan dalam pembelajaran dengan hanya memerlukan perbaikan kecil jika diperlukan. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang tinggi dan relevan untuk mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa kelas V.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi kelayakan oleh ahli media dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran ular tangga kognitif yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebelum diimplementasikan pada siswa. Proses ini melibatkan penilaian dari ahli yang memiliki kompetensi di bidang desain media pembelajaran, meliputi aspek tampilan, kejelasan instruksi, keterpaduan materi, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk mengetahui sejauh mana media layak digunakan dalam pembelajaran, sekaligus memberikan masukan perbaikan guna meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang diamati	Pernyataan	1	2	3	4	5
Kemudahan serta Kesederhanaan	1. Materi disajikan dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami				✓	
	2. Tampilan materi tidak membingungkan bagi siswa					✓
	3. Instruksi atau langkah-langkah dalam materi jelas dan terstruktur					✓

	4. Materi tidak mengandung informasi yang berlebihan					✓
	5. Penyajian materi membantu siswa memahami konsep inti					✓
Ukuran	6. Ukuran huruf dalam materi sudah sesuai dan mudah dibaca				✓	
	7. Ukuran gambar atau ilustrasi proporsional dan jelas				✓	
	8. Tata letak teks dan gambar rapi dan seimbang				✓	
	9. Ruang kosong (spasi) antar elemen materi cukup memadai				✓	
	10. Ukuran media secara keseluruhan sesuai untuk digunakan siswa					✓
Kemenarikan	11. Tampilan materi menarik dan mampu menarik perhatian siswa					✓
	12. Warna, gambar, dan desain yang digunakan mendukung daya tarik materi					✓
	13. Materi memuat unsur kreatifitas yang membuat siswa lebih tertarik belajar					✓
	14. Ada elemen visual yang membantu memperjelas isi materi					✓
	15. Materi disajikan dengan gaya yang sesuai dengan karakter siswa					✓

$$\begin{aligned}
 & \frac{70}{75} \times 100 \% \\
 & = 93\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji yang memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga kognitif telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kualitas yang sangat baik. Seluruh aspek penilaian, baik dari segi isi, bahasa, maupun penyajian, dinilai relevan dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat diterapkan secara langsung di kelas sebagai sarana pendukung peningkatan pemahaman konsep siswa, dengan kemungkinan perbaikan kecil untuk penyempurnaan.

2. Hasil Respon Pengguna Media Pembelajaran

Melalui tanggapan yang diberikan, peneliti dapat mengetahui sejauh mana media ini mampu menarik perhatian, memotivasi, serta membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memberikan pandangan terkait kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan potensi pengembangan lebih lanjut. Sementara itu, siswa menyampaikan pengalaman langsung selama menggunakan media, meliputi tingkat keseruan, keterlibatan, dan pemahaman materi yang diperoleh.

a. Hasil Respon Pengguna Siswa

Tabel 4 Hasil Respon Pengguna Siswa

No	Nama Responden	Pernyataan Angket										Jumlah	Ideal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Pranata	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
2	Banyu	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
Grand Total		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100

$$\frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga kognitif yang memperoleh persentase 100% dari skor ideal, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa memberikan penilaian positif terhadap media yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat disukai, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Respon yang sangat baik ini mengindikasikan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep secara menyenangkan dan efektif.

b. Hasil Respon Pengguna Guru

Tabel 5 Hasil Respon Pengguna Guru

No	Nama Responden	Pernyataan Angket										Jumlah	Ideal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Oktaviani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
Grand Total		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50

$$\frac{100}{100} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga kognitif yang memperoleh persentase 100% dari skor ideal, dapat disimpulkan bahwa guru menilai media ini sangat layak dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian maksimal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai efektif, menarik, dan relevan

dengan tujuan pembelajaran, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

3. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

Pengujian efektivitas media pembelajaran ular tangga kognitif dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Melalui proses ini, peneliti dapat mengukur perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta menilai respon siswa dan guru terhadap penerapannya di kelas.

Tabel 6 Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Posttest	Uji N Gain
1	ABDUL IMAM	40,5	90,5	0,84
2	ALI REZKY DWI	70	90	0,67
3	ATIKAH TU	45,5	85	0,72
4	BAIHAQI	30	65	0,50
5	BANYU RASTRA	80	100	1,00
6	BAYU A.	45	85	0,73
7	FADLAN	65	85,5	0,59
8	FIQRA I.	55	90,5	0,79
9	JIHAN T.	36	90	0,84
10	JULIA R.	64	100	1,00
11	KENZO	55	100	1,00
12	MARWAH ALYA	60	100	1,00
13	MUHAMAD	35	80	0,69
14	MUHAMMAD	30	65	0,50
15	NAJWA SAFIERA	80	95,5	0,78
16	NATASYA ULI	65,5	85	0,57
17	NUR KHOLIQ	23	85	0,81
18	NURLAELI	69	100	1,00
19	PRANATA	95	100	1,00
20	PUTRI I.	70	95	0,83
21	RAFI	65	85	0,57
22	RAFSANJANI ARKESA	50,5	70,5	0,40
23	RIZKI INDAH UTAMI	60	75,5	0,39
24	SHAF AULIA PUTRI	23	90,5	0,88
25	SOPIAH SOPAH	65	90,5	0,73
26	SUSILO ADITYA	45	55	0,18
	Total	1.422	2.254	19,00

$$\begin{aligned}
 &= \frac{19,00}{26} \times 100\% \\
 &= 0,73071 \\
 &= 73\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain terhadap nilai pretest dan posttest 26 siswa, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,73 atau 73,12% yang termasuk dalam kategori Tinggi berdasarkan kriteria Hake (1998). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Kognitif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa

kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi. Peningkatan yang signifikan ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga kognitif berbasis model ADDIE berhasil memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, bahasa, dan media, sekaligus konsep siswa pada materi ekosistem. Pemilihan model ADDIE didasari pada keunggulannya yang sistematis dan terstruktur, sehingga mendukung perancangan media permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan materi. Pendekatan ini memastikan media yang dihasilkan tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Adapun pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kognitif

Pengembangan media pembelajaran ular tangga kognitif dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Desain ini dirancang untuk menggabungkan aspek visual yang menarik, interaksi yang mendorong keterlibatan siswa, dan tantangan kognitif yang relevan dengan materi ekosistem. Setiap kotak pada papan permainan memuat pertanyaan atau pernyataan yang menuntut siswa berpikir kritis, mengingat konsep, serta menghubungkan materi dengan situasi nyata.

Penggunaan warna, ilustrasi, dan ikon yang sesuai dengan tema ekosistem bertujuan untuk memperkuat daya tarik visual sekaligus membantu siswa mengingat materi. Aturan permainan disusun agar mendorong partisipasi aktif, kerjasama, dan persaingan sehat di antara siswa. Desain ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif, di mana siswa membangun pemahaman konsep secara mendalam melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang memotivasi siswa untuk memahami konsep ekosistem secara menyenangkan dan bermakna.

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis kesulitan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Analisis ini meliputi kajian terhadap karakteristik siswa, kompetensi dasar yang harus dicapai, serta hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga analisis terhadap materi ajar yang relevan dengan kurikulum dan pemetaan tujuan pembelajaran, sehingga dapat ditentukan kebutuhan pengembangan media yang tepat. Adanya tahapan analisis awal memberikan gambaran mengenai harapan yang ingin dicapai, kondisi nyata yang terjadi, serta alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan mendasar (Dalimunthe dkk., 2021).

2. Tahap Design

Tahap ini berfokus pada perencanaan desain media pembelajaran ular tangga kognitif. Pada tahap desain dilakukan perencanaan pengembangan produk berdasarkan hasil analisis sebelumnya, yang mencakup perencanaan perangkat serta penyusunan instrument (Lusiyawati dkk., 2025). Desain disusun berdasarkan prinsip pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan mempertimbangkan kesesuaian konten, bahasa, warna, serta ilustrasi yang sesuai dengan usia dan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran ular tangga kognitif. Papan permainan didesain dengan tampilan visual yang menarik, sedangkan kartu pertanyaan berisi soal-soal yang sesuai dengan kompetensi dasar. Pada tahap ini dilakukan penilaian dengan tujuan menghasilkan

media yang memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Yunita & Anshor, 2025). Penilaian ini dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Saran dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi agar media siap digunakan pada tahap uji coba.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji coba produk yang telah dikembangkan (Firda & Nurhadi, 2023) yaitu berupa media pembelajaran ular tangga kognitif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru memfasilitasi siswa untuk bermain sambil belajar menggunakan media tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Implementasi dilakukan untuk melihat respons siswa, kemudahan penggunaan, dan potensi media dalam membantu memahami konsep pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Jika setelah proses evaluasi ditemukan adanya kekurangan pada produk, peneliti akan melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh (Firda & Nurhadi, 2023). Hasil evaluasi menjadi dasar untuk menarik kesimpulan mengenai keberhasilan media yang dikembangkan dan memberikan rekomendasi pengembangan lebih lanjut.

B. Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran

Kelayakan media diuji melalui validasi ahli dan respon pengguna. Hasil validasi ahli menunjukkan:

1. Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa isi media ular tangga kognitif sepenuhnya sesuai dengan kurikulum yang berlaku, materi yang disajikan tepat sasaran, dan soal-soal yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan kelayakan penuh ini, media diyakini mampu mendukung pencapaian kompetensi siswa secara optimal tanpa perlu revisi substansial pada aspek materi.

2. Validasi Ahli Bahasa

Penilaian dari ahli bahasa memperoleh skor 97% dengan kategori sangat layak. Nilai ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sudah memenuhi kaidah Ejaan Bahasa Indonesia, disusun secara jelas, komunikatif, serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kejelasan bahasa ini sangat penting untuk memastikan pesan pembelajaran tersampaikan dengan tepat dan tidak menimbulkan ambiguitas.

3. Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan nilai kelayakan sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hasil ini merefleksikan bahwa desain visual media ular tangga kognitif dinilai menarik, proporsional, dan mudah digunakan. Tata letak, warna, dan elemen grafisnya dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep siswa secara lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.

4. Respon Guru

Guru memberikan respon dengan nilai 98% (Sangat Layak). Guru menilai bahwa media ular tangga kognitif efektif memotivasi siswa, memudahkan pemahaman konsep, dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif.

5. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media ini memperoleh skor 96% (Sangat Layak). Siswa merasa media ini menarik, menyenangkan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah.

6. Efektivitas Media (N-Gain)

Hasil uji efektivitas menunjukkan skor N-Gain sebesar 0,89 (kategori tinggi), yang berarti penggunaan media pembelajaran ular tangga kognitif dapat meningkatkan

pemahaman konsep siswa secara signifikan.

C. Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest yang diberikan kepada 26 siswa. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,73, yang menurut klasifikasi Hake (1998) termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini menandakan bahwa penggunaan media ular tangga kognitif berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep ekosistem yang relevan dengan indikator:

1. Menafsirkan informasi yang disampaikan

Penggunaan media ular tangga kognitif membantu siswa dalam menafsirkan informasi yang disampaikan guru secara lebih jelas. Visualisasi pada papan permainan dan kartu soal membuat informasi yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga memproses informasi tersebut dalam konteks permainan, sehingga pemahaman mereka meningkat.

2. Memberikan contoh nyata yang relevan dengan konsep

Selama permainan, siswa diarahkan untuk memberikan contoh nyata dari konsep yang sedang dipelajari. Misalnya, ketika membahas ekosistem, siswa mampu menyebutkan contoh hewan, tumbuhan, dan lingkungan yang relevan. Kegiatan ini mempermudah mereka menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sesuai dengan indikator pembelajaran.

3. Mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik atau ciri

Media ini menyediakan soal dan tantangan yang mendorong siswa mengelompokkan objek sesuai karakteristik tertentu, seperti membedakan jenis ekosistem darat dan air. Aktivitas ini membantu mereka memahami perbedaan antar kelompok objek secara sistematis dan logis.

4. Meringkas informasi dari suatu konsep

Dalam proses permainan, siswa sering diminta untuk menyampaikan ringkasan dari materi yang telah dibahas sebelumnya. Aktivitas ini tidak hanya menguji daya ingat, tetapi juga melatih kemampuan menyusun informasi penting menjadi bentuk singkat dan jelas.

5. Menarik kesimpulan

Kartu soal pada permainan memuat pertanyaan yang mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan dari informasi yang telah diperoleh. Kegiatan ini membantu mereka melatih penalaran deduktif dan induktif, yang merupakan bagian penting dari pemahaman konsep.

6. Membandingkan perbedaan dan persamaan

Siswa diminta untuk membedakan dan mencari persamaan antara dua atau lebih konsep. Misalnya, membandingkan ekosistem hutan dan ekosistem laut. Aktivitas ini mengasah keterampilan analisis serta memperdalam pemahaman melalui perbandingan langsung.

7. Menjelaskan suatu konsep

Melalui diskusi yang muncul selama permainan, siswa terdorong untuk menjelaskan suatu konsep dengan kata-kata mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa mereka benar-benar memahami materi, bukan sekadar menghafal.

8. Mengenali ciri atau karakteristik konsep

Permainan ini menyediakan stimulus visual dan pertanyaan yang mengarahkan siswa mengenali ciri khas dari suatu konsep, seperti rantai makanan, produsen, konsumen, dan dekomposer. Dengan penguatan berulang, ciri-ciri ini menjadi lebih mudah diingat.

9. Menyampaikan kembali konsep

Setelah memahami dan menguasai materi, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan kembali konsep yang telah dipelajari, baik dalam bentuk lisan maupun

jawaban tertulis. Aktivitas ini memperkuat pemahaman dan melatih keterampilan komunikasi ilmiah.

10. Menerapkan konsep secara logis

Tahap akhir yang terlatih melalui media ini adalah penerapan konsep. Siswa diajak menggunakan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah baru atau skenario yang berbeda dari contoh awal. Hal ini memastikan mereka mampu mengaplikasikan konsep dalam situasi nyata secara logis dan terstruktur.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran ular tangga kognitif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas V SDN Pondok Bambu 15 Pagi.

1. Media Pembelajaran Ular Tangga Kognitif ini dirancang menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media ini berupa permainan interaktif yang berisi materi, tugas, dan tantangan yang bertujuan untuk mendukung kegiatan belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem.
2. Kelayakan media pembelajaran Ular Tangga Kognitif sangat baik untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dari skor validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang mencapai lebih dari 90%, menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar validitas dari segi isi, desain, dan penggunaan bahasa.
3. Peningkatan pada pemahaman konsep media ini terbukti dari perbandingan hasil pretest dan posttest siswa. Penggunaan Media Ular Tangga Kognitif memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa, khususnya dalam indikator seperti menjelaskan konsep, menganalisis hubungan sebab-akibat, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan terkait materi Ekosistem.

Implikasi

Berdasarkan penemuan studi tentang pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kognitif, terdapat beberapa implikasi yang dapat dipertimbangkan dalam penerapan pembelajaran di kelas atau dalam pengembangan pendidikan, antara lain:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, karena mampu mengintegrasikan permainan edukatif dengan pencapaian indikator pemahaman konsep.

2. Bagi Siswa

Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi belajar dan memperkuat penguasaan konsep siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Studi ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif di kelas yang lebih tinggi atau untuk mata pelajaran lainnya. Pengembangan media ini juga dapat berpotensi diterapkan pada berbagai materi dan jenjang pembelajaran lainnya, dengan penyesuaian konten dan desain agar sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran.

Rekomendasi

1. Untuk Guru

Disarankan menggunakan media pembelajaran ini secara berkesinambungan pada materi yang memerlukan penguatan pemahaman konsep.

2. Untuk Sekolah

Perlu mendukung penyediaan sarana pendukung, seperti alat peraga, papan permainan, dan perangkat evaluasi berbasis media ini.

3. Untuk Peneliti Lain

Sebaiknya dilakukan pengujian pada sampel yang lebih luas serta menyesuaikan media dengan berbagai kondisi pembelajaran agar dapat digunakan secara optimal di beragam situasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Sulistyowati, R., Silviyana, M., Putrianti, R., & Anggraeni, G. (2022). *Statistik Pendidikan*. Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Ainiyah, I. N., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Buku Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 86–100. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(1), 22–35.
- Arifin, Z. (2023). *Modul Belajar Mandiri Pembelajaran 7: Ekosistem*.
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students. Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>
- Awaliah, N. N., Zakiah, N. E., & Effendi, A. (2025). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Proceeding Galuh Mathematics National Conference*, 5(1), 89-94.
- Azis, E., Asfar, I. T., Asfar, I. A., Rianti, M., Hasanuddin, & Nur, A. (2020). *Solusi Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran*. CV Jejak.
- Barokah, A., Nurhaliza, N., Kurniati, B., & Kaddafi, T. (2024). Studi Literatur: Analisis Literasi Sains Era Society 5.0 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 257–266.
- Batubara, H. H. (2022). *Media Pembelajaran Efektif*. <https://www.researchgate.net/publication/345942990>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Daeli, J. N. S., Kurniawan, L. A., & Eriza, I. (2024). Pengaruh Latar Belakang Ekonomi Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Abdi Karya Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara (JPGenus)*, 2(2), 475–482. <https://samudrapublisher.com/index.php/jpgenesis>
- Dale H. Schunk. (2012). *Learning Theories n Educational Perspective*. Penrbit Pustaka Pelajar.
- Erina Susanti, N. K., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021a). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686–690. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- Erina Susanti, N. K., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021b). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686–690. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Menjawab Tantangan Sosial Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Conference of Elementary Studies*, 32–40.
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Firmadona. (2025). Efektivitas Permainan Interaktif Ular Tangga terhadap Pencegahan Terjadinya Bullying Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(1), 134–142. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v6i1.25930>
- Fita, S., Gea, S., Waruwu, T., Zega, N. A., & Waruwu, Y. (2025). Analisis Efektivitas Model

- Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran Ipa Smp Negeri 1 Tuhemberua. *Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1). <https://jurnalp4i.com/index.php/educational>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah Kristianti, & Setianingsih, N. I. (2021). *Buku Panduan Guru SD Kelas IV Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hidayatulloh, I. (2023). *Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1).
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, & Lubis, P. H. M. (2022b). *Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022a). *Jurnal PGSD Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Howe, A. C., & Jones, L. (1993). *Engaging Childres in Since*. Macmillan Publishing Company.
- Izzuddin, A. (2021). *E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains*. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(3), 542–557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Judijanto, L., Muhammad, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD) (Sepriano & Efitra, Ed.)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/381290945>
- Katharina, S. N., Meka, M., & Ita, E. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada*. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 30-143. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). *Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital*. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Nurasiah, D., Fatimah, A., & Rosidah, L. (2020). *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Untirta*, 7(2), 105–112. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I) What Students Know And Can DO*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1, 86–100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Piaget, J. (1954). *The Construction Of Reality In The Child*. Routledge.
- Prabowo, A. (2021). *Penggunaan Liveworksheet dengan Aplikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 1(10), 383–388. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.87>
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12). <http://Jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Pratiwi, D. A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V*

- Sekolah Dasar. 11 JPGSD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 5(1), 11–18.
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Pratiwi, N. K. R. (2022). The Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Multirepresentasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Studi. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 12(2), 359–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.614>
- Rahmat, Muh. (2024). Pendidikan IPA di SD. PT Nas Media.
- Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Rita Fiantika, F., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pt. Global Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan* (2 ed.). Penerbit Kencana.
- Sari, R., & Nugroho, O. F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Model React Dalam Mata Pelajaran Ipa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 4354–4365.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2. Dalam *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Setiawati, F. A., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 49–61.
- Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 326. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4917>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suhartanti, D., Aziz, I., Yulinda, Z., & Suryani, E. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam* (Susanti Ningsih, Ed.). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, S. J., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking.
- Supri, A. B. (2022). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Uji Kinerja*. PPD Daljab Universitas Negeri Makassar.
- Trisiana, A. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*.
- Ubaidillah, Agustim, D. R., Mahmudah, S. F., & Inayah, H. (2024). Pengembangan Permainan Ular Tangga Aktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 53–59.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (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>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>