

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS

Tiara Agustin¹, Aren Frima², Elya Rosalina³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
ttiaraagustin01@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model ADDIE, dengan subjek penelitian yaitu ahli, guru dan siswa kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan tes. Adapun instrument yang digunakan yakni berupa lembar angket dan soal tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan valid dengan rata-rata kevalidan sebesar 0,89 dan analisis penilaian lembar kepraktisan pendidik dan peserta didik memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata 94,81%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor N-Gain dengan rata-rata 0,73 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau terbukti valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau.

Kata Kunci: Digital, IPS, Pengembangan, Sekolah Dasar, Ular Tangga

ABSTRACT

This research aims to develop digital-based learning media for snakes and ladders in social studies subjects for class V at SD Negeri 53 Lubuklinggau that is valid, practical and effective. The method used is R&D using the ADDIE model, with research subjects namely experts, teachers and class V students at SD Negeri 53 Lubuklinggau. Data collection in research was carried out by observation, interviews, questionnaires and tests. The instruments used are in the form of questionnaires and written questions. The research results show that the product developed is valid with an average validity of 0.89 and the analysis of the practicality sheet assessment for educators and students meets the very practical criteria with an average of 94.81%. Then analysis of the effectiveness assessment obtained an N-Gain score with an average of 0.73 in the high category. Based on the research results, it can be concluded that the Digital-Based Learning Media Snakes and Ladders for Class V Social Sciences Subjects at SD Negeri 53 Lubuklinggau has proven to be valid, practical and effective so that it is suitable for use in Class V Social Sciences learning at SD Negeri 53 Lubuklinggau.

Keywords: Digital, Social Sciences, Development, Elementary School, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Menurut Rahman, et. al (2022), Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Menurut UU No. 20 tahun 2003, yang memperjelas bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dalam arti luas merupakan hidup, artinya seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu merupakan bagian dari pendidikan. Menurut Amirin dalam Pristiwanti et. al (2022) pendidikan juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Rinaldi (2025) Pembelajaran merupakan usaha yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Sadiman dalam Sutianah (2021) pembelajaran diartikan sebagai usaha-usaha yang terencana dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Artinya jelas bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era digital telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, kemajuan teknologi informasi memungkinkan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara lebih interaktif dan menyenangkan, terutama bagi peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut Cokrodikardjo dalam Febriani (2021), Bahwa IPS adalah perwujudan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS ini merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. Dengan demikian, peranan IPS sangatlah penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 53 Lubuklinggau pada tanggal 23 Oktober 2025, diperoleh informasi dengan guru kelas V yang mengatakan bahwasannya telah menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan siswa, akan tetapi kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga sebagian siswa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari guru yang mengajar di mana dalam pembelajarannya masih bersifat satu arah. Sehingga berdampak bagi peserta didik yaitu kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Dalam wawancara itu juga ia mengungkapkan bahwa membutuhkan media pembelajaran, dimana dalam pembelajarannya bisa memanfaatkan

teknologi yang mengikuti perkembangan zaman.

Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa kelas V yang ditemukan bahwa guru masih mengajar dengan menjelaskan materi yang telah tersedia dibuku, jarang menggunakan media dalam pembelajaran, dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga berdampak pada siswa yang pasif dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Secara keseluruhan, temuan ini menghasilkan ilustrasi bahwa peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran, belum tersedianya media pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan menggunakan teknologi digital sesuai dengan perkembangan zaman. Pada dasarnya, permainan sangat disukai oleh siswa sekolah dasar. Anak dan bermain adalah sebuah kesatuan yang terkait erat karena anak tidak lepas dari dunia bermain sejak lahir hingga mencapai usia sebelum memasuki usia remaja. Diperlukan media pembelajaran yang berbentuk permainan edukasi untuk mendukung keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah dasar. Melibatkan anak dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa peserta didik menginginkan media pembelajaran sambil bermain dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Adapun media pembelajaran yang bersifat bermain sambil belajar dan juga dengan memanfaatkan teknologi adalah media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Menurut Alifah, Virgianti, et.al (2023) Media pembelajaran merupakan alat dan bentuk kegiatan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang. Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Media pembelajaran digital adalah segala bentuk fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran guna mencapai efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Penyajian materi pembelajaran menggunakan media digital berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan konsep sederhana menggunakan alat seperti dadu dan papan yang terdiri dari sejumlah kotak dengan gambar ular dan tangga. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

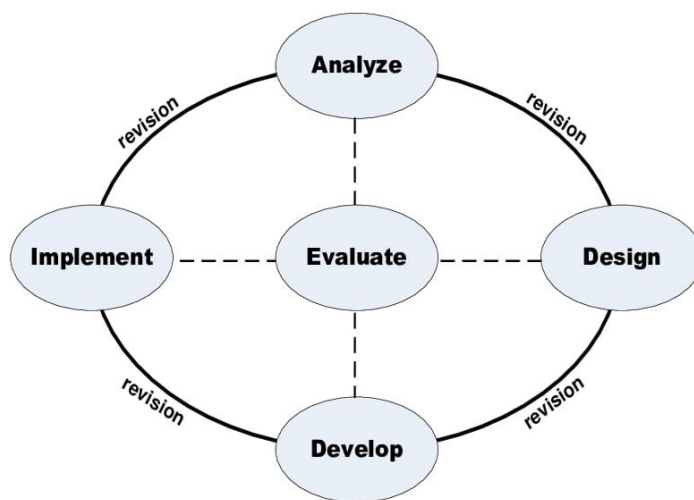
Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Paramuditha et al., 2025)) yang memperoleh hasil validasi dengan rata-rata 89,6 %, Kepraktisan siswa 93% dan kepraktisan guru 89% serta keefektifan nilai *N-Gain* dengan rata-rata 0,73. Adapun perbedaannya yaitu terdapat pada materi pelajarannya, dimana penelitian terdahulu menggunakan IPS materi komponen Ekosistem, sedangkan peneliti pada materi Daerahku Kebangganku dan juga tempat dan tahun penelitiannya. Selain itu sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholidah dan Fitriah (2024) dengan hasil persentase validasi ahli media sebesar 82%, validasi ahli materi sebesar 88%, dan validasi ahli bahasa sebesar 88%. Angket respon peserta didik memperoleh hasil sebesar 92,9%. Adapun berdasarkan hasil tes kelas (pre-test dan post-test) diperoleh nilai rata-rata yang awalnya hanya 55,6 meningkat menjadi 85,6 setelah menggunakan media permainan ular tangga digital. Adapun perbedaannya terdapat pada mata pelajarannya di mana penelitian

terdahulu ini menggunakan pelajaran tematik sedangkan penulis berfokus pada pelajaran IPS, juga tempat dan tahun penelitiannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau” peneliti berharap media ular tangga berbasis digital ini dapat memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif sehingga dapat menjadi pilihan dalam penggunaan media pembelajaran dan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Teknik Analisis Data

Analisis Kevalidan

Data kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis digital diperoleh dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Hasil validasi lembar penilaian kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis digital dianalisis dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pemberian skor untuk setiap item dan jawabannya

Tabel 1.
Pedoman Pemberian Skor pada Angket Validasi

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

(Sugiyono,2017)

- 2) Pemberian nilai validitas dengan menggunakan rumus *Aiken's V* sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

(Azwar & Muslimah, 2021)

Keterangan :

V = Validitas

s = r - o

n = Banyak butir pertanyaan

lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini=1)

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini=4)

r = Angka yang diberikan penilai

- 3) Mencocokkan rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan media pembelajaran ular tangga berbasis digital

Tabel 2.
Interpretasi Validitas Aiken's V

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
> 0,80	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

(Anggela, 2021)

Analisis Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari uji coba perorangan (*one to one*), kelompok kecil (*small group*) dan uji coba oleh guru.

- 1) Pedoman pemberian skor pada angket respon guru dan siswa

Tabel 3.
Pedoman Pemberian Skor pada Angket Guru

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sugiyono (Riski, 2023)

Tabel 4.
Pedoman Pemberian Skor pada Angket Siswa

Skor	Skor
1	Ya
0	Tidak

Sugiyono (Donna, 2021)

- 2) Pemberian Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut:

$$\text{Tingkat kepraktisan: } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

- 3) Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media pembelajaran ular tangga berbasis digital

Tabel 5.
Kriteria Penilaian Kepraktisan Media

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Hidayat (Wulandari, 2022)

Analisis Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau.

- 1) Siswa akan melakukan tes berupa *pre-test* dan *post-test*
- 2) Memberikan tes sebanyak 20 soal pilihan ganda dan menghitung skor jawaban siswa. Jika siswa menjawab benar, maka skor 1 dan jika siswa menjawab salah, maka skor 0.
- 3) Menentukan nilai akhir tes siswa dengan rumus, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Navirida (Donna, 2021)

- 4) Menghitung nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Istiqlal (Donna, 2021)

- 5) Dari hasil rata-rata pretest dan posttest akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (g)

$$N - \text{gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimal}} - S_{\text{pretest}}} \times 100$$

Siregar (Donna, 2021)

Keterangan:

N-gain(g) = *Normalized*

Sposttest = Skor *Posttest* (dalam rata-rata)

Smaksimal = Skor Maksimum

Spretest = Skor *Pretest* (dalam rata-rata)

- 6) Setelah itu, hasil *N-gain* akan diklasifikasikan menggunakan pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6.
Klasifikasi N-Gain

Rentang <i>N-gain</i> (g)	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi

$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

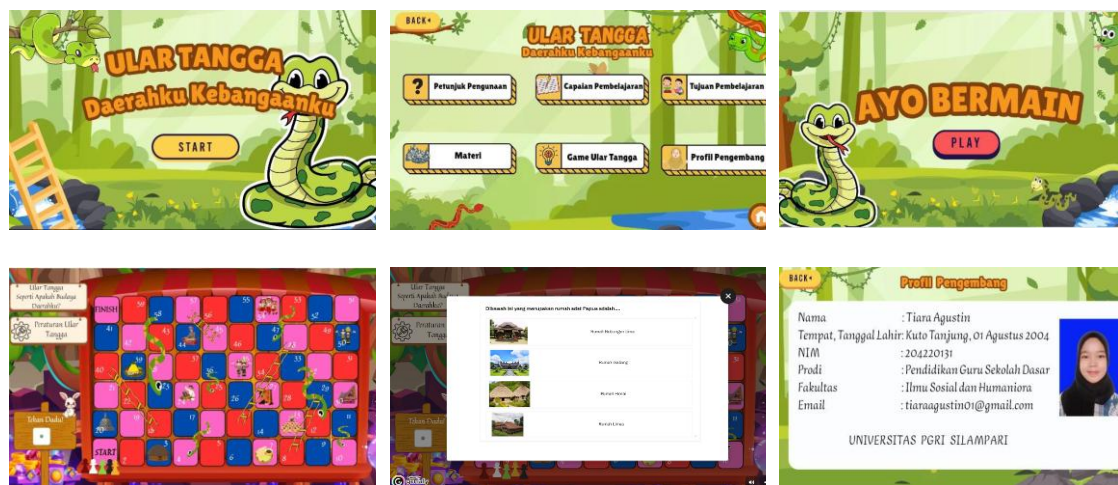
Siregar (Donna, 2021)

HASIL PENELITIAN

Tabel 7.
Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Komponen Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Nilai <i>Aiken's V</i>
1	Validasi Bahasa	46	48	0,94
2	Validasi Media	42	48	0,83
3	Validasi Materi	45	48	0,91
Jumlah				2,68
Rata-rata				0,89 (Tinggi)

Berdasarkan tabel 7 di atas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran ular tangga berbasis digital dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai validasi ahli bahasa 0,94, validasi media 0,83 dan validasi materi 0,91 dengan nilai rata-rata 0,89. Jika disesuaikan dengan tabel interpretasi validitas *Aiken's V* termasuk ke dalam $>0,80$ dengan kategori tinggi atau dapat dikatakan valid. Tampilan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1.
Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital

Tabel 8.
Analisis Penilaian Uji Coba Kepraktisan Guru

Aspek Penilaian	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
Guru	42	45	93,33%	Sangat Praktis
Hasil			93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui bahwa tingkat kepraktisan pada uji coba kepraktisan gur terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital dengan persentase rata-rata kepraktisan 93,33% dengan klasifikasi sangat praktis.

Tabel 9.
Analisis Penilaian Uji Coba Kepraktisan Siswa *One to One*

No	Kode Siswa	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
1	S-1	10	10	100%	Sangat Praktis
2	S-2	9	10	90%	Sangat Praktis
3	S-3	10	10	100%	Sangat Praktis
Jumlah		29	30	290%	
		Rata-rata		96,67%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata tingkat kepraktisan pada uji coba *one to one* terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital mendapatkan persentase rata-rata sebesar 96,67% dengan klasifikasi sangat praktis.

Tabel 10.
Analisis Penilaian Uji Coba Kepraktisan Siswa *Small Group*

No	Kode Siswa	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimal	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
1	S-1	10	10	100%	Sangat Praktis
2	S-2	9	10	90%	Sangat Praktis
3	S-3	10	10	100%	Sangat Praktis
4	S-4	10	10	100%	Sangat Praktis
5	S-5	8	10	80%	Praktis
6	S-6	10	10	100%	Sangat Praktis
Jumlah		57	60	579%	
		Rata-rata		95%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil rata-rata angket respon siswa dalam uji coba kelompok kecil mencapai 95%. Persentase ini menunjukkan bahawa media tersebut dinilai sangat baik oleh para siswa dan termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Penilaian ini menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan terbantu dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran IPS pada materi seperti apakah budaya daerahku.

Tabel 11.
Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
Guru	45	42	93,33%	Sangat Praktis
<i>One to One</i>	30	29	96,67%	Sangat Praktis
<i>Small Group</i>	60	57	95%	Sangat Praktis
Rata-rata			94,81%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 11 diatas, diketahui bahwa rekapitulasi penilaian rata-rata tingkat kepraktisan pada uji coba kepraktisan guru, *one to one*, dan *small group* terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis digital mencapai persentase sebesar 94,81%.

Hasil ini termasuk dalam klasifikasi “sangat praktis”.

Tabel 12.
Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Uji Coba Keefektifan

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	AAP	45	75
2	AAP	30	80
3	AHA	70	95
4	AKSM	55	80
5	AF	50	85
6	ADS	75	100
7	BLAS	60	90
8	DMA	60	95
9	F	30	70
10	FIA	45	85
11	FPR	70	90
12	GA	55	80
13	HA	50	85
14	JAR	70	100
15	KA	40	85
16	MDG	45	90
17	MAP	35	75
18	MAH	40	85
19	MF	45	85
20	NAR	35	80
21	PS	70	95
22	QEN	75	100
23	SN	40	80
24	SA	50	95
25	SNA	55	95
	Jumlah	1.285	2.175
	Rata-rata	51,4	87
	<i>N-Gain Score</i>		0,73
	Kriteria		Tinggi

Berdasarkan tabel 12 dapat dilihat bahwasanya hasil *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,73 dengan klasifikasi tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validator memperoleh nilai rata-rata 0,89 dengan klasifikasi tinggi atau dapat dikatakan valid. Uji coba ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 0,94 dan validator bahasa memberikan komentar terhadap media bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan. Uji coba ahli media memperoleh nilai sebesar 0,83, meskipun demikian terhadap aspek yang perlu diperbaiki seperti mengubah tampilan papan permainan media ular tangga berbasis digital pada kotaknya ditambah lagi. Lalu uji coba ahli materi memperoleh nilai 0,91. Validator materi memvalidasi kesesuaian media dengan materi pembelajaran yang akan digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital materi seperti apakah budaya daerahku valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rajab (2023) dengan judul Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD yang memperoleh nilai dari

validator bahasa, media dan materi dengan keseluruhan skor sebesar 83,4% dengan kriteria sangat layak pakai.

Hasil analisis uji coba kepraktisan guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,81% dengan kategori sangat tinggi. Uji coba guru memperoleh persentase sebesar 93,33%, uji coba perorangan (*one to one*) memperoleh persentase 96,67% dan uji coba kelompok besar (*small group*) memperoleh persentase sebesar 95%. Dengan demikian media pembelajaran ular tangga berbasis digital dikatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramudhita, Hakim et.al (2025) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar yang memperoleh nilai uji kepraktisan siswa sebesar 93% dan 895 dari uji coba kepraktisan guru.

Berdasarkan hasil rekapitulasi *post-test*, siswa yang memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dan nilai rata-rata yaitu 87, maka hasil belajar siswa pada saat *post-test* semuanya tuntas. Nilai rata-rata *pre-test* masih relatif rendah yaitu 51,4, sedangkan rata-rata *post-test* 87, setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Nilai rata-rata hasil belajar siswa lebih besar jika dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar pada tes awal (*pre-test*), dan memperoleh skor N-Gain sebesar 0,73 termasuk kedalam kriteria tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis digital dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholidah dan Fitriah (2024) dengan judul penelitian Pengembangan Media Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Thoriqoh Hidayah yang memperoleh nilai rata-rata *pre-test* hanya 55,6 meningkat menjadi 85,6 setelah menggunakan media permainan ular tangga digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau dengan memperoleh hasil validasi dengan rata-rata 0,89 dengan kategori “Tinggi” dan dapat dikatakan sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh hasil dengan rata-rata 94,81% dengan klasifikasi “Sangat Praktis”. Dan uji coba keefektifan memperoleh Nilai *N-Gain* dengan rata-rata 0,73 yang termasuk kategori “Tinggi”. Dengan demikian media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 53 Lubuklinggau memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggela, D. L., Satria, T. G., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Matematika Berbasis Discovery Learning pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 46 Lubuklinggau. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 246- 259. <https://www.academia.edu/download/75115046/pdf1.pdf>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103-115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>

- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Febriani, M. (2021). IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (studi kasus budaya melayu jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan Media ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Thoriqoh Hidayah. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 56-66. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=8C7s1pMAAAAJ&citation_for_view=8C7s1pMAAAAJ:5nxA0vEk-isC
- Muslimah, S. L., Rosalina, E., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Tematik Berbasis Outdoor Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1926–1939. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Oktariyanti, D., Frima, A., Febriandi, R. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5), Hal.4093-4100. <https://www.neliti.com/publications/446529/pengembangan-media-pembelajaran-online-berbasis-game-edukasi-wordwall-tema-indah>
- Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. 4(4), 1539–1550. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1955>
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayah, S., Dewi, R. S. (2022) Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol.4 No.6* <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Puspitasari, A. D., Aprinastuti, C. (2023) Pengembangan Prototype Media Pembelajaran Pizza Skittle Materi Pecahan untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sosial dan Humaniora. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*. <https://people.usd.ac.id/~dosen/repository/eny/permasalahan.pdf>
- Putri, B. C., Lokaria, E., & Mandasari, N. (2023). Development of Context Tual-Based Snakes and Ladders Learning Media in Ips Class IV SDN 8 Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 10(2), 562-568. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/4657>
- Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Rajab, T. A. (2023) Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmian Pendidikan Dasar Ibtidaiyah*, 7, <http://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/2612>
- Rinaldi, R., Pestalozi, D., & Rosalina, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 61 Lubuklinggau *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Jipdas)*, 5(4), 4931-4936. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/3554>
- Riski, P. D., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Journal of*

Elementary School (JOES), 6(2), 406–417.
<https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6532>.

- Siahaan, L. H. (2025) *R & D Dalam Pendidikan. Implementasi Model ADDIE dan 4D pada Pendidikan Bahasa Inggris dan PG PAUD*. Yogyakarta: KBM Indonesia
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sutianah, C. (2022) *Belajar dan Pembelajaran. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media*
- Wulandari, L. U., Hanjani, T. J., & Valen, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau. *Journal Silampari Sains and Education*, 1(1). 13-23. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/257>