

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SB² BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONALNAGA TANGGA PADA MATERI
SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SD NEGERI 3 KLODAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

AFRISCHA NOVIA SOVIANY

NPM: 2214060030

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2026

Skripsi oleh:

AFRISCHIA NOVIA SOVIANY

NPM: 2214060030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SB² BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL NAGA TANGGA PADA MATERI
SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SD NEGERI 3 KLODAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

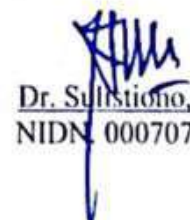
Tanggal: 19 Juni 2026

Pembimbing I



Kharisma Eka Putri, M.Pd.
NIDN 0719109101

Pembimbing II



Dr. Sulistiono, M.Si.
NIDN 0007076801

Skripsi oleh:

AFRISCHA NOVIA SOVIANY

NPM: 2214060030

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SB² BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL NAGA TANGGA PADA MATERI
SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SD NEGERI 3 KLODAN**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Juli 2026

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Ketua | : Kharisma Eka Putri, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi |
| 3. Penguji II | : Dr. Sulistiono, M.Si |

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Afrischa Novia Soviany

Jenis kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Nganjuk/ 22 Februari 2004

NPM : 2214060030

Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan



AFRISCHA NOVIA SOVIANY
NPM. 2214060030

MOTTO

“Allah lebih mengetahui apa yang terbaik bagi hamba-Nya.”

(QS. Al-Baqarah: 216)

“Jangan memikul kekhawatiran dunia, sebab itu urusan Allah. Jangan pernah mengkhawatirkan rezeki, sebab itu dari Allah. Jangan khawatirkan masa depan, sebab itu di tangan Allah. Fokuslah mencari ridho Allah karena jika Allah sudah ridho maka semuanya akan cukup.”

(Ibnul Qayyim Al Jauziyyah)

“Hidup itu selalu punya cara buat ngasih kesempatan baru, bahkan setelah semuanya terasa hancur, *it's never too late to rebuild to forgive yourself, and to try once more*. Setiap pagi setiap matahari terbit itu bukti bahwa kita di kasih waktu buat mulai lagi, untuk menyusun ulang hal-hal yang dulu sempat bikin kita jatuh, tapi kali ini dengan versi diri yang lebih sadar dan lembut. *Trust me, this new chapter will be kinder.*”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sebagai rasa hormat dan terima kasih kepada orang-orang yang berarti dalam hidupku. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan, dan senantiasa menyertai setiap langkah perjuangan, menguatkan di setiap kesulitan, serta mengabulkan setiap doa hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh rasa syukur.
2. Kedua orang tua tercinta Ibu Daryantik dan Ayah Eka, yang telah menjadi alasan terbesar di balik setiap langkah perjuanganku. Terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, nasihat, doa, dan dukungan yang tidak pernah putus dalam setiap perjalanan hidupku. Skripsi ini kupersembahkan sebagai wujud rasa syukur dan terima kasih atas segala hal yang telah Ibu dan Ayah perjuangkan demi kebahagiaan dan masa depanku. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan umur yang penuh berkah kepada Ibu dan Ayah, agar selalu dapat mendampingi dan menyaksikan setiap proses, langkah, dan kesuksesan yang akan aku raih di masa depan.
3. Kepada Pak Lek Tunjung, Pak No, Pak Puh, serta adik saya tercinta, Abid Akma, terima kasih atas doa, kasih sayang, perhatian, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan.
4. Kepada Almarhum Bapak Kasmari, Almarhumah Ibu Surati, dan Almarhumah Ibu Suminah, yang akan selalu memiliki tempat istimewa di hati saya. Kenangan, ketulusan, dan pelajaran berharga yang telah kalian tinggalkan akan senantiasa menjadi sumber kekuatan dan pengingat untuk terus berjuang meraih masa depan yang lebih baik.
5. Kepada kedua dosen pembimbing saya Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Sulistiono, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi

serta meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.

6. Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktu untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya.
7. Kepada Bapak Agus Hariyanto, S.Pd.,M.Pd.,MBA selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Klodan dan Bapak Agung Dwi Ariyono, S.Pd.,SD selaku guru kelas IV SD Negeri 3 Klodan yang telah memberikan izin, memotivasi dan membimbing saya dalam proses penelitian berlangsung
8. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Gharryn Rangga Kusuma terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya sejak masa menjadi mahasiswa baru. Terima kasih karena selalu ada untuk mendengarkan setiap cerita dan keluh kesah, menjadi sahabat sekaligus teman bertumbuh, serta memberikan dukungan dan semangat di setiap proses yang saya lalui.
9. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Afrischa Novia Soviany, terima kasih telah menjadi pribadi yang kuat dan tidak pernah berhenti berjuang. Terima kasih telah tetap bertahan di tengah rasa lelah, bangkit di setiap kegagalan, dan percaya bahwa tidak ada usaha yang akan mengkhianati hasil.

RINGKASAN

Afrischa Novia Soviany: Pengembangan Media Pembelajaran SB² Berbasis Permainan Tradisional Naga Tangga Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Negeri 3 Klodan

Kata kunci: Pengembangan, Media, SB²

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa pembelajaran IPAS pada materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri 3 Klodan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang menarik sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) mendesain media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan, (2) mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan, (3) mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan, dan (4) mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Klodan yang berjumlah 37 siswa, terdiri atas 10 siswa pada uji coba skala terbatas dan 27 siswa pada uji coba skala luas. Instrumen pengumpulan data meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, angket kebutuhan, angket kevalidan, angket kepraktisan, serta soal pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran SB² dikembangkan melalui tahapan ADDIE, menghasilkan media berbentuk Smart Box yang dipadukan dengan scrapbook dan permainan tradisional naga tangga. Media memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan praktisi, serta kategori sangat praktis berdasarkan respons guru, siswa, dan observer. Hasil uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada uji coba skala terbatas maupun skala luas dengan nilai N-Gain berkategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi sumber daya alam di SD Negeri 3 Klodan.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran SB² Berbasis Permainan Tradisional Naga Tangga Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Negeri 3 Klodan ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. selaku Kepala Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNP Kediri.
4. Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd. selaku dosen pembimbing I.
5. Dr. Sulistiono, M.Si selaku dosen pembimbing II.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi Samudra luas.

Kediri, 11 Juni 2026

Penulis

AFRISCHA NOVIA SOVIANY
NPM: 2214060030

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	25
B. Prosedural Pengembangan.....	26
C. Desain Pengembangan.....	26
D. Tempat dan waktu penelitian.....	29
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data	32

G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN	40
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	40
B. Data Uji Coba.....	52
C. Analisis Data	59
D. Revisi Produk.....	65
E. Kajian Produk Akhir	66
BAB V PENUTUP	70
A. Simpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Soal Pretest Dan Posttest	32
Tabel 3. 3 Skor Penilaian Kevalidan	35
Tabel 3. 4 Kriteria Kevalidan	36
Tabel 3. 5 Skor Penilaian Kepraktisan Guru Dan Observer	36
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Kepraktisan Siswa	37
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan	37
Tabel 3. 8 Kriteria Keefektifan	38
Tabel 3. 9 Kriteria N-Gain	39
Tabel 4. 1 Angket Kebutuhan Siswa	41
Tabel 4. 2 Pengembangan Media	44
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media	48
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Materi	49
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Praktisi	50
Tabel 4. 6 Siswa Uji Coba Terbatas	52
Tabel 4. 7 Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas	53
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Terbatas	54
Tabel 4. 9 Hasil Pretest Posttest Pada Uji Terbatas	55
Tabel 4. 10 Siswa Uji Coba Luas	55
Tabel 4. 11 Angket Respon Guru Uji Coba Luas	56
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Luas	57
Tabel 4. 13 Hasil Observer Pada Uji Coba Luas	58
Tabel 4. 14 Hasil Pretest Posttest Pada Uji Luas	59
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Dan Praktisi	60
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Media	62
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Uji Keefektifan Media	63
Tabel 4. 18 Komentar Dan Saran Validator	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3. 1 Model Addie.....	26
Gambar 3. 2 Desain Luar Media	27
Gambar 3. 3 Desain Dalam Media	28
Gambar 4. 1 Desain Luar Media	43
Gambar 4. 2 Desain Dalam Media	43
Gambar 4. 3 Bagian Dalam Media.....	47
Gambar 4. 4 Tampilan Luar Media.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	76
Lampiran 2. Angket Kebutuhan.....	78
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 4a. Pedoman Observasi.....	80
Lampiran 4b. Hasil Observasi.....	80
Lampiran 5a. Observer Kepraktisan	81
Lampiran 5b. Hasil Observer Kepraktisan.....	82
Lampiran 6. Lembar Wawancara Guru Dan Siswa	85
Lampiran 7a. Angket Validasi Ahli Media	86
Lampiran 7b. Hasil Validasi Ahli Media	87
Lampiran 8a. Angket Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 8b. Hasil Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 9a. Angket Validasi Praktisi	98
Lampiran 9b. Hasil Validasi Praktisi	100
Lampiran 10a. Angket Respon Guru	105
Lampiran 10b. Lembar Hasil Angket Respon Guru	106
Lampiran 11a. Angket Respon Siswa	108
Lampiran 11b. Lembar Hasil Angket Respon siswa.....	109
Lampiran 12. Lembar Hasil Soal Pretest Siswa.....	110
Lampiran 13. Lembar Hasil Soal Postest Siswa	114
Lampiran 14. Perangkat Pembelajaran	118
Lampiran 15. Surat Izin Bebas Plagiasi	143
Lampiran 16. Lembar Hasil Uji Plagiasi.....	144
Lampiran 17. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	145
Lampiran 18. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	146
Lampiran 19. Lembar Kemajuan Bimbingan.....	147
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	148

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkesinambungan sepanjang hayat dengan tujuan mengembangkan potensi dan kemampuan individu. Selain itu, pendidikan juga membekali setiap individu agar mampu memahami berbagai hubungan serta persoalan sosial. Menurut Pristiwanti dkk. (2022) pendidikan ialah upaya yang direncanakan dan disengaja untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dan mempengaruhi perubahan perspektif. Pendidikan membekali individu dengan keterampilan untuk menghadapi tantangan dunia yang terus berubah. Fokus pendidikan tidak hanya pada kognitif, tetapi juga fokus dengan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor. Melalui pendidikan, potensi diri seseorang dapat berkembang dan ikut berkontribusi masyarakat sejak usia dini. Dalam pendidikan, jenjang sekolah dasar sangat penting, dimana anak mulai mengenal dunia secara lebih luas melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang berlangsung dilingkungan sekolah terutama didalam kelas, dimana terdapat guru dan siswa yang saling berhubungan atau berkomunikasi dalam membahas materi pelajaran dan memiliki peran masing-masing. Menurut Emda (2018) proses pembelajaran didefinisikan sebagai proses yang melibatkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan, dimana guru tidak sekedar membekali pelajaran, tapi harus bisa mendorong siswa untuk berkembang secara fisik dan mental. Guru harus membantu siswa menemukan kemampuan mereka dan mendorong untuk belajar sebaik mungkin agar mereka dapat mencapai keberhasilan. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar mencakup berbagai mata pelajaran yang dirancang untuk membentuk dasar pengetahuan siswa. Namun pada kenyataanya dari temuan wawancara bersama guru, di SD Negeri 3 Klodan mata pelajaran yang hasil belajarnya masih rendah dibanding mata pelajaran yang lainnya yaitu IPAS.

Materi pembelajaran IPAS yang hasil belajarnya paling rendah di SD Negeri 3 Klodan yaitu materi sumber daya alam. Hal ini terbukti pada hasil belajar siswa materi sumber daya alam tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 62% siswa belum mencapai KKM. Materi tentang sumber daya alam menjadi salah satu bahasan dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar yang umumnya tidak dapat dilakukan melalui kegiatan praktikum di kelas. Meskipun materi ini masih dapat dipelajari melalui pengamatan langsung di lingkungan sekitar, siswa sering kali bosan apabila hanya dilakukan dengan pengamatan biasa. Sedangkan, siswa diharapkan untuk aktif serta terlibat dalam interaksi, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru dalam pembelajaran. Menurut Saputri (2024) Peran guru di pembelajaran bukanlah yang utama, karena siswa dituntut aktif supaya hasil belajarnya mendapatkan hasil yang terbaik. Maka dari itu, proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan mampu menciptakan suasana kelas yang hidup serta menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan mendayagunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif merupakan salah satu cara yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dimana peran guru sangat penting dalam hal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Klodan kelas IV terdapat permasalahan bahwa siswa kurang memahami materi sumber daya alam pada mata pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan kurang tertariknya siswa saat mengikuti pembelajaran tersebut, karena saat proses pembelajaran materi sumber daya alam, guru hanya memberikan contoh sumber daya alam yang ada disekitar sekolah saja sehingga siswa hanya melakukan pengamatan. Akibat kondisi tersebut, pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Dengan demikian, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan mampu menarik perhatian siswa. Media yang menyenangkan dan menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang hidup dan berkesan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan. Hal tersebut, siswa akan berpikir secara kritis, terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menguasai materi secara lebih menyeluruh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan pembelajarannya bersifat monoton hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas saja. Selain itu, siswa juga mengaku tidak pernah bermain permainan tradisional terutama disekolah. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru, saat proses belajar berlangsung siswa ramai sendiri kurang menyimak penjelasan dari guru dan siswa juga lebih senang jika belajarnya diiringi dengan bermain. Menurut Yulianti & Ekohariadi (2020) sebuah permainan yang mengkolaborasikan antara belajar dengan bermain dapat digunakan untuk membangkitkan ketertarikan siswa dan memperoleh pengetahuan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari 37 siswa 95% siswa membutuhkan media yang berbasis permainan, 84% siswa suka dengan media yang dikemas dengan menarik, 81% siswa suka materi pembelajaran yang dikemas didalam media pembelajaran *scrabbook* dengan font dan hiasan yang menarik. Dengan hasil tersebut, dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang berbasis permainan tradisional sehingga siswa akan jauh lebih tertarik dan hasil belajar siswa akan maksimal dan tercapai.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di SD Negeri 3 Klodan, terutama materi sumber daya alam, ketika pembelajaran berlangsung guru bisa memberikan media pembelajaran. Menurut Moto (2019) media pembelajaran ialah alat pendukung dalam kegiatan pendidikan yang dimanfaatkan untuk membantu kegiatan pembelajaran, dan dapat menciptakan dorongan siswa untuk semangat belajar. Contoh media pembelajaran yaitu seperti, diorama, papan bilik, PPT interaktif, pohon belajar, *scrab book* dan *smart box*. Guru dapat mengatasi masalah dengan menggunakan media pembelajaran *scrab book* dan *smart box*, media tersebut dapat dikembangkan dengan menggabungkan menjadi satu yaitu SB² (*scrab book* dan *smart box*). SB² yang dikembangkan tentunya harus mampu mengaktifkan siswa dan dapat melibatkan siswa pada saat memainkan media tersebut. Dengan demikian, untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut solusinya yaitu pengembangan media pembelajaran SB², selain itu untuk mengatasi permasalahan juga dibutuhkan media dengan bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional berbagai macam, contohnya seperti congklak, ular tangga, engklek, bola bekel, lompat tali, dan kelereng. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut yaitu ular tangga. Gabungan media SB² dan permainan tradisional ular tangga dapat mengatasi permasalahan diatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbentuk kotak yang terdapat permainan tradisional agar dapat memfasilitasi kebutuhan siswa serta mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran SB² berbasis permainan naga tangga merupakan gabungan smart box dan scrab book, sehingga media tersebut berbentuk kotak dan didalam kotak tersebut terdapat buku berisi materi dan panduan penggunaan media yang didesign menarik tidak hanya tulisan melainkan ada fitur geser-geser, buka-tutup, dan tarik menarik serta juga terdapat permainan naga tangga. Permainan naga tangga merupakan permainan tradisional ular tangga yang gambar ularnya dirubah menjadi gambar hewan naga sehingga memberikan visual yang menarik serta dirancang setiap angka pada permainan tersebut terdapat kuis. Media pembelajaran SB² berbasis permainan naga tangga dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, seperti dapat membuat siswa tertarik, memudahkan paham materi, menciptakan minat belajar serta meningkatkan atau mengoptimalkan hasil belajar. Hal ini sependapat dengan Aminah & Yusnaldi (2024) Media smart box membuat siswa tertarik dan senang, sehingga semangat belajar meningkat. Menurut Wati (2021) ketika proses pembelajaran berlangsung penerapan media pembelajaran ular tangga dapat memudahkan pemahaman materi dan menambah semangat belajar siswa, sehingga hasil belajar yang didapatkan optimal. Maka dari itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga.

Menurut Pratama dkk. (2024) penggunaan media KOPI (kotak pintar) berbasis *Explosion Box* memiliki keuntungan sebagai berikut: (1) Semangat belajar siswa meningkat, dan (2) Memudahkan siswa dalam menguasai atau menangkap isi materi. Dengan media ini, hasil belajar siswa dapat meningkat, sehingga berhasil mencapai nilai di atas KKM.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, media pembelajaran *smart box* dan *scrab book* telah banyak dikembangkan pada berbagai mata pelajaran dan terbukti valid serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang mengintegrasikan *smart box* dan *scrab book* berbasis permainan naga tangga pada materi sumber daya alam di sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media SB² (*smart box* dan *scrab book*) berbasis permainan tradisional naga tangga.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media *scrab book* dan *smart box* ke dalam satu media pembelajaran berbasis permainan tradisional naga tangga yang diterapkan pada materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar. Penelitian sebelumnya cenderung mengembangkan media *scrapbook*, *smart box*, maupun permainan edukatif sebagai produk yang berdiri sendiri. Sementara itu, penelitian ini mengombinasikan unsur visual, materi pembelajaran, aktivitas bermain, dan evaluasi dalam satu media terpadu sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengembangan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, saya membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran SB² Berbasis Permainan Tradisional Naga Tangga.
Media pembelajaran SB² berbasis permainan naga tangga merupakan gabungan smart box dan scrab book.
2. Fokus pada mata pelajaran IPAS materi sumber daya alam semester 2 kelas IV di SD Negeri 3 Klodan.
3. Penelitian dilakukan pada Tahun Ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendesain media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan
2. Untuk menguji validitas pengembangan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan.
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan.
4. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran SB² berbasis permainan tradisional naga tangga pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Klodan.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis.

Hasil penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam, serta mengoptimalkan hasil belajar melalui penggunaan media SB² yang berbasis permainan tradisional naga tangga.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau membuka wawasan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Praktis.

a. Bagi siswa.

Dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi sumber daya alam

b. Bagi guru.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan guru mengenai inovasi media pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam membimbing siswa serta meningkatkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam pengembangan media yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan pelaksanaan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sumber daya alam. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat mendukung peningkatan mutu pembelajaran di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Media Pembelajaran. *Remaja Rosdakarya Offset*.
- Alansor, P. B., Sya, M. F., & Dina Mawar Iswara. (2024). Pentingnya Memahami Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5481–5487. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13161>
- Amalina, A. F. (2020). Pengembangan Media Scrapbook Dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(5), 468–478.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53. <https://doi.org/10.30653/003.202171.153>
- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.
- BSKAP. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awrg1exWCxxo_QEA1AtXNy0A;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1747877974/RO=10/RU=https%3a%2f%2fcurriculum.kemdikbud.go.id%2ffile%2fcp%2fdasmen%2f13.%2520CP%2520IPAS.pdf/RK=2/RS=gpiGkc39zfovulvPVcNh7Gyf9Hg-
- Budi, S., & Soerjono, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh Media Smart Box Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sd

- Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2206–2220.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Murti, W. & Maya, S. (2021). Pengelolaan Sumber Daya Alam. Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com
- Nastiti, S. H., Eka P. K., & Amirul, M. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>
- Octavia, S. A. (2020). Model-Model Pembelajaran. In *Deepublish*. Deepublish.
- Paivio, A. (1990). Mental representations: A dual-coding approach. New York: Oxford University Press
- Pratama, B. F. B., Wenda, D. D. N., & Wiguna, F. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Berbasis Explosion Box Materi IPA Siklus Hidup Hewan Kelas IV. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 627–633.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Purwatiningsih, H., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Efektivitas penggunaan media scrapbook terhadap hasil belajar tematik siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 313–320.
- Putri, D. B., Karomah, F. M., & Rahmawati, I. (2024). Penerapan Media Smart Box Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Gumul Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 751–757.
- Ristiani, L. (2023). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. IAIN Metro.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. eprints.unm.ac.id.
- Saputri, M. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Nature Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar [Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/7631/>
- Sembiring, J. B. (2025). Pengembangan Media Smart Box Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Di Kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih TA 2024/2025. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 4(1), 21–28.

- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248
- Suenti, L., Roebiasoeti, R., & Mudjitun, S. P. (2022). *Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII: Buku Pendamping*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
https://books.google.co.id/books?id=_X5IEAAQBAJ
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
<https://books.google.co.id/books?id=G3DZzwEACAAJ>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd/Mi Skripsi. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- 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
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(3), 527–533.