PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KATA (UTAKA) DALAM MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI GONDANG 1 BOJONEGORO

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH : DELIA VELATI
NPM : 2214060245

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh

DELIA VELATI

NPM : 2214060245

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KATA (UTAKA) DALAM MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI GONDANG 1 BOJONEGORO

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi PRODI PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal 22 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd., M.Pd	**Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd**
NIDN. 0713118901	**NIDN. 0710059001**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

DELIA VELATI

NPM : 2214060245

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KATA (UTAKA) DALAM MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI GONDANG 1 BOJONEGORO

Telah dipertahankan di Depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd,. M.Pd
2. Penguji I : Nursalim, S.Pd., MH
3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, S.Pd,. M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

MOTTO

”Setiap langkah yang kutempuh dalam perjalanan ini mengejarkan nahwa keberhasilan tidak lahir dari kemudahan, melainkan dari keberanian untuk bertahan di tengah kesulitan. Ketika lelah datang dan keraguan menghampiri bahkan air mata tanpa sadar turun membasahi pipi, aku belajar bahwa proses yang panjang adalah bagian dari pembentukan diri. Karena pada akhirnya bukan seberapa cepat seseorang mencapai tujuan yang menentukan nilai, tapi seberapa tulus ia berjuang, seberapa kuat ia bertahan can seberapa besar ia mensyukuri setiap pelajaran yang diberikan oleh perjalanan tersebut”

“Seperti lembut yang mengizinkanku lebih kuat dan tak lemah. Seperti lembuh yang memperbolehkanku lebih lemah dan tak gagah” ~Kanyaah

”Mari mencintai kesedihan yang kita sembunyikan. Meskipun besok kita terjatuh, jangan pernah takut. Terkadang tidak apa-apa membuang waktu sejenak. Dirimu tetap berharga, dan sangat berharga” ~Kidult

”Di perjalanan pulang hari ini, katakan pada dirimu sendiri : Terimakasih, sudah bekerja keras. Hari ini memang tidak mudah, tapi juga tidak seburuk itu. Jadi tidak apa-apa jika semuanya belum sempurna” ~Cheers To Youth

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmah, nikmat, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapar terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Irianto dan Ibu Fitrianik. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa yang tidak pernah putus, pengorbanan, dukungan, dan kerja keras yang telah diberikan selama ini. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang, tempat mengadu, dan tempat menemukan kekuatan ketika penulis merasa lelah. Setiap langkah yang penulis tempuh hingga sampai pada titik ini tidak akan pernah terlepas dari doa yang selalu dipanjatkan oleh Bapak dan Ibu. Semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu bentuk kecil kebahagiaan dan kebanggaan atas segala perjuangan yang telah diberikan kepada penulis.
2. Adik tersayang, Devira Febby Aulia, serta seluruh keluarga besar. Terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, semangat, dan kebersamaan yang selalu diberikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis dan selalu memberikan energi positif di setiap proses yang dijalani. Kehadiran kalian menjadi pengingat bahwa penulis tidak pernah berjuang seorang diri.
3. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas kesediaan waktu, tenaga, pikiran, ilmu, arahan, bimbingan, kritik, saran, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap masukan yang diberikan menjadi pelajaran berharga yang tidak hanya membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, tetapi juga menjadi bekal dalam mengembangkan diri sebagai calon pendidik. Semoga ilmu dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir manfaatnya.
4. Prananda Habib Ichsani, S.Ars. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis selama tujuh tahun terakhir. Terima kasih atas kesabaran, pengertian, perhatian, dukungan, motivasi, dan waktu yang telah diberikan selama proses penulis menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih

karena selalu mendengarkan keluh kesah, menemani di saat sulit, mengingatkan ketika mulai menyerah, dan turut merayakan setiap pencapaian sekecil apa pun. Tujuh tahun bukanlah waktu yang singkat, dan selama perjalanan tersebut telah banyak proses yang dilalui bersama. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan, mendukung, dan menemani penulis dalam berbagai keadaan.

5. Sahabat dan teman-teman terkasih, Nensy, Listiyana, Rani, Fitra, dan Indira, serta teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dukungan, motivasi, tawa, cerita, dan berbagai kenangan yang telah tercipta selama menempuh pendidikan. Semoga persahabatan dan silaturahmi yang telah terjalin dapat terus terjaga dengan baik meskipun kelak kita berjalan di jalan kehidupan yang berbeda.

6. Untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah mampu bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak memilih menyerah meskipun sering kali merasa lelah, takut, dan ragu terhadap kemampuan diri sendiri. Terima kasih karena tetap berusaha bangkit setiap kali mengalami kegagalan dan kesulitan. Perjalanan ini mungkin tidak selalu mudah. Ada banyak hari ketika semuanya terasa berat, ada banyak air mata yang jatuh, ada banyak kekhawatiran yang memenuhi pikiran. Namun pada akhirnya, semua proses tersebut berhasil dilewati. Terima kasih karena telah mempercayai diri sendiri sampai titik ini. Terima kasih karena tetap berusaha meskipun hasilnya belum terlihat. Terima kasih karena tidak menyerah pada keadaan. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa perjalanan yang panjang akan selalu menghasilkan pelajaran yang berharga.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Delia Velati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Bojonegoro, 19 Agustus 2003

NPM : 2214060245

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Progam Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa adalah skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan yang tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atas pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah itu dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri ,

Yang Menyatakan

DELIA VELATI

NPM. 2214060245

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat, karunia, dan kekuatan sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Proposal ini disusun sebagai bagian dari rencana penelitian dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan arahan dan dukungan.
4. Dr. Kukuh Andri Aka, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan proposal ini.
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan proposal ini.
6. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator ahli media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA).
7. Dr. Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator ahli materi pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA).
8. Alfian Budi Suwono S.Pd selaku kepala sekolah SDN Gondang 1 dan Lamijem S.Pd selaku wali kelas 5.
9. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penulisan.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu

kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pijakan bagi pengembangan pendidikan berbasis budaya lokal.

Kediri, 15 Juli 2026

DELIA VELATI
NPM. 2214060245

ABSTRAK

Delia Velati : Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kata (Utaka) Dalam Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Mata Pelajaran Ipas Untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondang 1 Bojonegoro, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci : media pembelajaran, ular tangga kata (UTAKA), sistem pencernaan manusia, IPAS.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara degan guru kelas V SDN Gondang 1 Bojonegoro yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi sistem pencernaan manusia masih belum optimal. Rendahnya pemahaman siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan pembelajaran didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias dan mudah bosan. Selain itu materi sistem pencernaan mengandung konsep abstrak yang sulit dipahami siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan medua pembelajaran ular tangga kata (UTAKA) pada materi sistem pencernaan manusia untu kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gondang 1 Bojonegoro yang berjumlah 24 siswa, terdiri atas uji coba terbatas dan uji coba luas. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi instrumen wawancara, instrumen observasi, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kevalidan yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, analisis kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa, serta analisis keefektifan yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA) memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan hasil validasi ahli materi sebesar 91% dan ahli media sebesar 87,5%, sehingga diperoleh rata-rata 89,25% dengan kategori sangat valid. Selain valid, media UTAKA juga termasuk sangat praktis digunakan, dengan hasil angket respon guru sebesar 94%, angket respon siswa sebesar 90% pada uji coba terbatas, dan 94% pada uji coba luas. Media UTAKA juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar ≥75%, di mana 21 dari 24 siswa mencapai ketuntasan belajar.

Dengan demikian, media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA) pada materi sistem pencernaan manusia memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS untuk siswa kelas V sekolah dasar.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERSEMBAHAN v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN vii
PRAKATA viii
ABSTRAK x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi masalah 8
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
A. Landasan Teori 10
1. Media Permainan Edukatif 10
2. Ular Tangga Kata (UTAKA) 13
3. Mata Pelajaran IPAS 17
4. Materi Sistem Pencernaan 19
5. Kompetensi Awal, Capaian Pembembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran 24
6. Variabel Bebas 25
7. Penggunaan Media UTAKA Dalam Materi Sistem Pencernaan 26
B. Tabel Penelitian Terdahulu 26
C. Kerangka Berpikir 29
BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Model Pengembangan 30
B. Prosedur Pengembangan 30
1. Pengumpulan Informasi Dan Studi Pendahuluan (Research And Information Collecting) 30
2. Perencanaan (Planning) 32
3. Pengembangan Produk Awal (Development of Preliminary Form of Product) 33

4. Uji Coba Awal (Preliminary Field Testing) 34
5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (Main Product Revision) 34
6. Uji Coba Produk Secara Luas (Main Field Testing) 35
7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Lebih Luas (Operasional Product Revision) 35
C. Desain Pengembangan 36
D. Tempat Dan Waktu Perancangan 40
E. Subjek Penelitian 40
F. Teknik Pengumpulan Data 41
G. Instrumen Penelitian 43
H. Teknik Analisis Data 52
I. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk 56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 59
A. Data Produk Hasil Pengembangan 59
B. Data Uji Coba 68
C. Analisis Data 78
D. Revisi Produk 81
E. Pembahasan 85
F. Kajian produk akhir 91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 100
A. Kesimpulan 100
B. Saran 102
DAFTAR PUSTAKA 103
LAMPIRAN – LAMPIRAN 111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 26
Tabel 3. 1 Teknik Pengumpulan Data 41
Tabel 3. 2 Pedoman Observasi 43
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara 45
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrument Ahli Media 47
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi 48
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik 48
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Guru 49
Tabel 3. 8 Capaian Dan Tujuan Pembelajaran 50
Tabel 3. 9 Indikator Soal 50
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Skor Angket 53
Tabel 3. 11 Tingkat Ketercapaian Validitas 54
Tabel 3. 12 Pedoman Skala Likert 54
Tabel 3. 13 Tingkat Ketercapaian Kepraktisan 55
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media 69
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi 70
Tabel 4. 3 Respon Siswa Uji Coba Terbatas 72
Tabel 4. 4 Hasil Nilai Posttest Uji Terbatas 73
Tabel 4. 5 Respon Guru 74
Tabel 4. 6 Respon Siswa Uji Coba Luas 75
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Posttest Uji Coba Luas 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Media UTAKA 36
Gambar 3. 2 Desain pion..... 36
Gambar 3. 3 Desain dadu..... 37
Gambar 3. 4 Desain bagian depan kartu pertanyaan..... 37
Gambar 3. 5 Desain bagian belakang kartu pertanyaan..... 37
Gambar 3. 6 Desain bagian depan kartu tantangan..... 37
Gambar 3. 7 Desain bagian belakang kartu tantangan..... 37
Gambar 3. 8 Desain kartu organ 38
Gambar 3. 9 Desain kartu fungsi 38
Gambar 3. 10 Desain cover petunjuk penggunaan media..... 39
Gambar 3. 11 Desain isi identitas dan deskripsi media pada buku petunjuk..... 39
Gambar 3. 12 Desain CP,TP, dan Komponen media pada buku petunjuk 39
Gambar 3. 13 Desain langkah-langlah penggunaan media pada buku petunjuk .. 39
Gambar 3. 14 Desain langkah-langkah penggunaan media pada buku petunjuk . 39
Gambar 3. 15 Desain aturan penggunaan media pada buku petunjuk 39
Gambar 3. 16 Desain aturan penggunaan media pada buku petunjuk 39
Gambar 3. 17 Desain perawatan media dan profil pengembang Desain aturan penggunaan media pada buku petunjuk 39
Gambar 4. 1 Banner Ular Tangga 62
Gambar 4. 2 Kartu Pertanyaan dan Tantangan 63
Gambar 4. 3 Kartu Organ Pencernaan dan Fungsinya..... 64
Gambar 4. 4 Dadu Sebelum Dilipat..... 65
Gambar 4. 5 Dadu Setelah Dilipat 66
Gambar 4. 6 Pion 66
Gambar 4. 7 Lembar Petunjuk Penggunaan Media 67
Gambar 4. 8 Desain UTAKA Sebelum Revisi 81
Gambar 4. 9 Desain UTAKA Setelah Revisi..... 81
Gambar 4. 10 Desain Dadu Sebelum Revisi..... 82
Gambar 4. 11 Desain Dadu Sesudah Revisi..... 82
Gambar 4. 12 Desain Peraturan Permainan Sebelum Direvisi 83
Gambar 4. 13 Petunjuk Penggunaan Media Setelah Di Revisi..... 84

Gambar 4. 14 Modul Sebelum Revisi 84
Gambar 4. 15 Modul Sesudah Revisi..... 84
Gambar Lampiran 1 Siswa Bermain UTAKA 139
Gambar Lampiran 2 Siswa Bermain UTAKA Secara Bergantian..... 139
Gambar Lampiran 3 Siswa Bergantian Melempar Dadu 139
Gambar Lampiran 4 Siswa Menjawab Pertanyaan 139
Gambar Lampiran 5 Siswa Menyimak Penjelasan Materi..... 140
Gambar Lampiran 6 Perwakilan Kelompok Bermain UTAKA..... 140
Gambar Lampiran 7 Siswa Menjawab Pertanyaan 141
Gambar Lampiran 8 Peneliti Menjelaskan Jawaban Yang Benar..... 141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan Penelitian 112
Lampiran 2 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 113
Lampiran 3 : Surat Pemanfaatan Produk 114
Lampiran 4 Observasi dan Hasil Observasi 115
Lampiran 5 Wawancara dan Hasil Wawancara 117
Lampiran 6 : Surat Permohonan Dan Hasil Validasi Ahli Media..... 120
Lampiran 7 : Surat Permohonan Dan Hasil Validasi Ahli Materi 125
Lampiran 8 : Angket Respon Siswa..... 129
Lampiran 9 : Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Terbatas 131
Lampiran 10 : Hasil Angket Respons Siswa Uji Coba Luas 132
Lampiran 11 : Hasil Angket Respons Guru 134
Lampiran 12 : Hasil Belajar Siswa (Posttest) Uji Coba Terbatas 137
Lampiran 13 : Hasil Belajar Siswa (Posttest) Uji Coba Luas 138
Lampiran 14 : Dokumentasi Uji Coba Terbatas 139
Lampiran 15 : Dokumentasi Uji Coba Luas 140
Lampiran 16 : Modul Ajar 142
Lampiran 17 : Handout 147
Lampiran 18 : LKPD..... 159
Lampiran 19 : Petunjuk Penggunaan Media 163
Lampiran 20 : Soal Evaluasi (Posttest) 171
Lampiran 21 : Instrumen Penilaian 180
Lampiran 22 Kartu Bimbingan 188
Lampiran 23 Presentase Plagiasi..... 190
Lampiran 24 Surat Keterangan Bebas Plagiasi 191
Lampiran 25 Lembar Revisi 192

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Materi tentang sistem pencernaan merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5. Tujuan utama diberikannya materi ini adalah agar siswa mampu mengenal organ dalam tubuh manusia beserta fungsinya. Materi sistem pencernaan ini tidak hanya membahas tentang organ yang berperan dalam proses pencenaan tetapi juga membahas lebih detail terkait proses dari proses tersebut. Misalnya saja membahas tentang apa saja bagian terkecil dari organ pencernaan yang berperan dalam proses pencernaan, enzim yang membantu salam proses pencernaan, dan lain sebagainya. Pemahaman tentang sistem pencernaan diberikan sejak dini agar siswa mampu menjaga kesehatan tubuhnya dengan baik agar tidak merusak atau menghambat kinerja organ tubuh sehingga dapat bekerja dengan baik.

Menurut Ghaniem dkk. (2023) organ pada tubuh manusia saling bekerja sama agar manusia dapat beraktivitas seperti biasanya dengan baik. Namun ketika salah satu organ tersebut terganggu maka besar kemungkinan akan mengalami masalah pada tubuh dan manusia tidak dapat beraktivitas dengan baik. Materi sistem pencernaan tidak hanya agar siswa mengenal atau menghafal nama organ namun juga menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap tubuh mereka sendiri. Ketika siswa tahu proses makanan dicerna siswa akan lebih mudah memahami segala sesuatu yang mereka alami di kehidupan sehari-hari. Misalnya saja mengapa kita harus mengunyah makanan dengan baik. Melalui materi ini siswa juga diajarkan bagaimana mengerahui tanda-tanda yang muncul ketika tubuh atau organ bagian dalam tidak bekerja dengan baik sesuai dengan semestinya. Hal ini dapat membuat siswa belajar untuk menjaga tubuh dan tidak hanya belajar dan paham secara teori saja.

Materi ini diberikan agar siswa mampu mengenal, merawat, dan menjaga kesehatan diri masing-masing melalui pemahaman yang diberikan pada materi ini. Pada materi ini siswa diajak untuk mengenal lebih dalam terkait organ

pencernaan dengan baik agar dapat bekerja sebagaimana mestinya. Dalam materi ini siswa juga dikenalkan tentang apa saja penyakit yang dapat menjangkit sistem pencernaan beserta cara pengobatan dan cara pencegahannya agar siswa mampu memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Karena sistem pencernaan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia maka perlu ditanamkan kesadaran tentang gaya hidup sehat kepada anak.

Menurut Andriani dkk., (2024)melalui pendidikan kesehatan dalam kurikulum formal dan informal, anak-anak dapat memahami pentingnya menjaga kesehatan dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat membentuk kebiasaan baik yang tentunya memberikan manfaat jangka panjang jika dapat mengenal tubuhnya dengan baik sejak dini. Anak akan tahu apa pentingnya menerapkan pola hidup sehat dengan berolahraga atau makan makanan yang bergizi. Selain itu juga materi ini dapat menumbuhkan pemahaman pentingnya menyayangi diri sendiri contohnya dengan merawat tubuh dengan baik dan mengajarkan anak untuk bertanggung jawab atas kesehatan tubuh mereka. Anak tidak hanya akan belajar tentang sistem pencernaan namun juga akan menanamkan pengetahuan gaya hidup sehat untuk menjaga kesehatan jangka panjang.

Hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang 1 pada materi sistem pencernaan menunjukkan capaian yang belum cukup baik secara umum. Dari total 34 siswa, nilai rata rata kelas berada di bawah 65, yang berarti sebagian besar siswa belum melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Meski begitu, masih terdapat sekitar 10 siswa yang nilainya berada di atas rata-rata kelas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru terkait sistem pencernaan manusia.

Hasil observasi di kelas dan wawancara dengan guru kelas menunjukkan masalah utama yang timbul terkait ketidak pahaman siswa terhadap materi yang disampaikan adalah karena guru belum menggunakan media yang bervariasi. Menurut Asfiana dkk. (2025) Siswa hanya belajar melalui buku paket saja dan mendengarkan penjelasan dari guru, akan membuat mereka sulit memahami bagaimana proses pencernaan itu terjadi.

Cara mengajar guru juga monoton karena hanya dengan menggunakan metode ceramah atau tanya jawab saja dan tidak ada variasi baru yang membuat siswa juga cepat bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA), yaitu media pembelajaran berbasis permainan edukatif terkait materi sistem pencernaan yang tidak hanya akan membuat siswa memahami materi sistem pencernaan dengan cara yang itu-itu saja namun menawarkan cara baru untuk belajar yakni belajar sambil bermain yang tidak hanya akan membuat siswa belajar namun juga bermain permainan yang menyenangkan sambil mengingat materi yang dipelajari. Menurut Asfiana dkk. (2025)Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga adalah gabungan konsep yang abstrak atau tidak dapat dilihat langsung oleh mata dengan dunia nyata sehingga akan ada korelasi antara apa yang dipelajari siswa dari teori dan prakteknya di kehidupan nyata.

Setelah melakukan wawancara dengan beberapa guru di SDN Gondang 1, didapatkan hasil bahwa di sekolah sendiri beberapa guru hanya menggunakan media vidio dalam proses pembelajaran. Meskipun ada beberapa guru yang sudah menggunakan media konkret namun media konkret itu adalah media yang ditugaskan kepada siswa untuk dibuat dirumah kemudian dibahas di sekolah. Menurut Lestari & Wirasty (2019)pengembangan kompetensi guru dalam bidang keterampilan pembuatan media sangat penting untuk dilakukan. Beberapa guru belum menggunakan media dengan alasan belum ada waktu luang untuk membuat media-media pelajaran karena mengejar target mengajar. Beberapa guru juga mengatakan dibutuhkan media yang beragam agar siswa lebih memahami bagaimana visualisasi dari suatu materi terutama materi ipa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan karena ada visualisasi nyata.

Media Ular Tangga Kata (UTAKA) adalah media pembelajaran permainan edukatif yang dikembangkan untuk membantu siswa memahami konsep materi pelajaran melalui aktivitas bermain sambil belajar. Menurut Wicaksana & Zulfiati (2024)permainan ular tangga dapat merangsang keaktifan siswa dan meningkatkan minat belajar, serta memperkuat

pemahaman konsep. Media ini dikolaborasikan dengan materi sistem pencernaan untuk kelas 5 agar mereka memahami materi yang telah disampaikan dengan cara yang lebih menarik yaitu dengan belajar sambil bermain. Dalam ular tangga sendiri terdapat 100 kotak yang dimana setiap kotak akan berisikan pertanyaan/tantangan yang ada dalam materi sistem pencernaan. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen dan nantinya setiap perwakilan kelompok secara bergantian akan melempar dadu dan akan mendapatkan pertanyaan/tantangan yang berbeda yang harus dijawab baik/melakukan tantangan secara individu atau secara diskusi kelompok. Jika dalam kelompok tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka kelompok lain diperbolehkan menjawabnya namun akan dipilih yang tercepat mengangkat tangan. Jika berhasil menjawab maka akan mendapatkan reward berupa gift kecil.

Media menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton karena siswa belajar sambil bermain tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru atau menonton video pembelajaran. Membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas bermain yang membuat kegiatan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. Menurut Sultonurohmah (2024) Penggunaan media dan permainan dalam pembelajaran membuat siswa aktif di kelas. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa. Meningkatkan keterlibatan dan kerja sama antar siswa karena siswa akan bekerja secara berkelompok dapat melatih siswa dalam membangun kerja sama tim yang baik. Mengakomodasi gaya belajar kinestetik, visual, dan verbal karena tidak hanya mendengarkan ceramah yang mudah dipahami anak dengan gaya belajar audiotori dan tidak hanya menonton yang mudah dipahami anak dengan gaya belajar visual. Meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar siswa karena terdapat banyak sekali pertanyaan atau istilah ilmiah di dalamnya.

Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif ular tangga yang dimodifikasi sedemikian rupa dengan memasukkan materi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut Novita & Sundari (2020) spesifikasi media ular tangga yang dikembangkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam

proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan Rizkayati dkk. (2024) yang menyatakan media permainan edukatif ular tangga yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kriteria sangat tinggi. Karenanya pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat menjadi salah satu solusi permasalahan dalam pembelajaran yang sering dijumpai oleh pendidik.

Penelitian ini khusus membahas pencernaan manusia dalam mata pelajaran IPAS. Menurut Auliyawati & Nugroho (2023) penggunaan media pembelajaran dapat membuat penyampaian materi oleh guru disampaikan dengan jelas dan memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai. UTAKA menggabungkan konsep ular tangga dan tantangan kata yakni istilah ilmiah dalam materi, berbeda dari permainan biasa yang hanya berisi pertanyaan.

Pada pembelajaran sebelumnya yang membahas materi sejenis, seperti sistem peredaran darah atau alat gerak manusia, hasil belajar siswa kelas 5 SDN Gondang 1 menunjukkan pola yang serupa. Sebagian besar siswa belum berhasil mencapai nilai di atas KKM, namun masih ada beberapa siswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan. Dari 33 siswa, tercatat sekitar 8 hingga 10 siswa sudah mampu mencapai nilai minimal, yang menandakan masih adanya kesenjangan pemahaman di antara siswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami materi dengan cukup baik, sebagian lainnya membutuhkan pendekatan belajar yang berbeda agar bisa mengikuti dengan optimal.

Materi sistem pencernaan menuntut siswa untuk memahami tidak hanya nama-nama organ dalam tubuh, tetapi juga bagaimana organ-organ tersebut bekerja secara berurutan dan saling mendukung. Menurut Damayanti dkk., (2020) penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Capaian pembelajaran pada materi ini cukup kompleks karena mengharuskan siswa memahami proses internal dalam tubuh yang tidak bisa dilihat langsung. Ini serupa dengan materi lain yang juga membutuhkan daya pikir logis dan kemampuan membayangkan proses yang terjadi di dalam tubuh. Artinya, siswa tidak hanya dituntut menghafal, tapi juga memahami alur dan hubungan antarbagian tubuh. Tentu saja, ini menjadi

tantangan tersendiri, terutama bagi siswa yang belum terbiasa belajar dengan pendekatan visual atau konseptual.

Salah satu penyebab utama belum meratanya pemahaman siswa adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Menurut Aptari (2024) penggunaan ilustrasi pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membuat siswa memahami materi secara optimal. Materi seperti sistem pencernaan bersifat abstrak dan tidak mudah dibayangkan jika hanya dijelaskan secara lisan atau lewat teks buku. Proses-proses dalam tubuh seperti pencernaan makanan adalah hal-hal yang tidak bisa dilihat langsung, sehingga sulit bagi sebagian siswa untuk benar-benar memahaminya. Di sinilah pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media-media ini tidak hanya membantu siswa membayangkan proses secara lebih konkret, tetapi juga membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan mudah diingat. Dengan bantuan media yang sesuai, siswa yang sebelumnya kesulitan bisa lebih terbantu dalam memahami materi, dan hasil belajar mereka pun berpotensi meningkat.

Media UTAKA sangat dibutuhkan di sekolah tersebut karena di sekolah tersebut penggunaan media masih sangat terbatas. Guru belum pernah menggunakan media permainan edukatif sebelumnya, hanya menggunakan youtube atau gambar saja. Media Youtube atau gambar hanya memberikan Gambaran visual saja dan sifatnya cenderung pasif karena siswa hanya menonton atau mendengarkan saja tanpa berinteraksi secara langsung sehingga membuat siswa cepat bosan atau tidak fokus dalam memperhatikan penjelasan guru. Selain itu tidak ada variasi pengunaan media karena hanya bergantung pada vidio dari youtube atau gambar ilustrasi saja karena materi tentang sistem pencernaan merupakan materi abstrak yang tidak dapat diamati langsung oleh siswa. Menurut Fauziyah dkk. (2024) media pembelajaran adalah kreasi penyampaian pesan dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi pikiran dan menarik minat peserta didik. Sehingga penggunaan media UTAKA ini sangat dibutuhkan karena selain untuk menambah variasi penggunaan media di sekolah tersebut juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa tidak hanya akan belajar secara teori saja namun juga akan bermain permainan yang menyenangkan.

Media pembelajaran UTAKA ini diasumsikan dapat diterapkan di sekolah karena untuk memberikan variasi penggunaan media yang sebelumnya hanya menggunakan vidio youtube dan gambar saja yang membuat siswa cepat bosan. Penggunaan media ini tentunya sangat mudah diterapkan di sekolah karena tidak membutuhkan alat yang terlalu banyak dan tidak membutuhkan tempat yang luas. Menurut Masdar dkk. (2024) dengan menggunakan media pembelajaran pendidik dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari hal baru yang sulit dipahami. Media UTAKA ini hanya membutuhkan papan ular tangga berukuran 100 cm x 70 cm dan beberapa kartu kecil berisikan pertanyaan/tantangan dan dadu berukuran sedang beserta beberapa bidak untuk siswa. Media ini tidak hanya mudah diterapkan namun juga memberikan pengalaman baru bagi siswa dengan bermain sambil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi lingkungan. Media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA) dikembangkan sebagai alternatif solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan belajar sambil bermain. Media ini mudah diterapkan di sekolah karena menggunakan alat dan bahan yang sederhana, tidak memerlukan teknologi khusus, serta dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa terbukti dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media yang menarik juga membantu siswa memahami materi yang dipelajari dengan lebih mudah dan bermakna (Syafitri dkk., 2025). Oleh karena itu, media Ular Tangga Kata (UTAKA) diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA) pada materi lingkungan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

B. Identifikasi masalah

1. Guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti video yang membuat siswa terkadang bosan dan kurang memahami materi.
2. Pembelajaran di sekolah masih dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab saja meskipun ada beberapa media yang digunakan namun untuk keseluruhan metode pembelajaran masih monoton.
3. Media permainan masih jarang digunakan karena guru mengaku tidak memiliki waktu untuk menyiapkan alat peraga dan media nyata.
4. Materi sistem pencernaan sendiri adalah materi abstrak yang tidak bisa diamati secara langsung sehingga sulit untuk dipahami oleh siswa tanpa alat peraga yang nyata.
5. Belum banyak siswa yang sudah memenuhi KKTP dan ada beberapa siswa yang mengaku kurang memahami materi yang disampaikan.

C. Batasan Masalah

1. Pengembangan materi hanya dibatasi pada materi sistem pencernaan manusia sesuai CP IPAS kelas V kurikulum saat ini.
2. Media yang dikembangkan adalah media permainan edukatif ular tangga yang dinamakan Ular Tangga Kata (UTAKA).
3. Fokus penelitian ini pada tahap pengembangan media.
4. Pengembangan media UTAKA adalah sebagai media pendukung pembelajaran di kelas V.
5. Model pengembangan yang digunakan adalah Borg and Gall.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA) pada materi sistem pencernaan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA) pada materi sistem pencernaan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Ular Tangga Kata (UTAKA) pada materi sistem pencernaan?

E. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran UTAKA yang dikembangkan pada materi sistem pencernaan manusia.

2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran UTAKA yang dikembangkan pada materi sistem pencernaan manusia.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran UTAKA yang dikembangkan pada materi sistem pencernaan manusia.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, seperti penggunaan permainan edukatif di sekolah.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi guru

      Media UTAKA bisa menjadi pilihan baru bagi guru dalam mengajar. Dengan media ini, penyampaian materi bisa jadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga suasana belajar di kelas terasa lebih hidup dan menyenangkan.

   b. Bagi siswa

      Melalui media UTAKA, siswa diharapkan jadi lebih tertarik untuk belajar. Permainan yang seru bisa menumbuhkan semangat belajar mereka dan membuat proses belajar jadi terasa lebih menyenangkan.

   c. Bagi sekolah

      Hasil dari penelitian ini bisa menjadi inspirasi bagi sekolah dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan media yang mendukung proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(4), 2081–2090. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988

Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *1*(2), 73–84.

Ananda, C., Zalaf, Y. A., & Sari, S. G. (2025). PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DISEKOLAH DASAR. *Jurnal Studi Multidisipliner*, *9*(1), 2118–7453.

Andriani, A. U., Anggraini, T. M., & Tursilowati, H. (2024). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN PAPAN LABIRIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SECARA BERKELOMPOK PADA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK KELAS VII C DI SMP NEGERI 13 KOTA MADIUN. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(9), 495–501.

Anggun Marisa, Agustiany Dumeva Putri, Riza Agustiani, A. Z. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, *17*(2), 1858–0629.

Aptari, Z., & Subiantoro, A. W. (2024). HUBUNGAN REPRESENTASI SCIENTIFIC ILLUSTRATION TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN PERSEPSI SISWA KELAS XI MATERI SISTEM GERAK RELATIONSHIP OF SCIENTIFIC ILLUSTRATION REPRESENTATION ON COGNITIVE ABILITY AND PERCEPTION OF CLASS XI STUDENTS ON HUMAN MOVEMENT SYS. *JURNAL EDUKASI BIOLOGI*, *10*(2), 108–118.

Asfiana, A., Fitriyani, F., Selvia, N., & Fatonah, S. (2025). Pengaruh Lingkungan Sebagai Sumber Belajar dalam Peningkatan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(2), 741. https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4362

Astiti, N. Y., & Rosyada, B. P. (2025). PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 221–231.

Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI IPA. *PEDAGOGIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*, *15*(2), 61–64. http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia

Ayuningsih, N. P. M. (2020). VALIDITAS ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal MATEMATICS PAEDAGOGIC*, *5*(1), 54–61. https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* (Vol. 6, Number 1).

Azzahra Kamila Cahyani Masdar Lailatun Nadira, Yova Murnika, & Wismanto Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(3), 76–85. https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243

Cicilia, Bakri, Muh., & Rizal, A. (2025). Analisis Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Karuwisi Makassar. *EDUPRIMARIA OF JOURNAL*, *1*(1), 54–60.

Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BERDASARKAN GAYA BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *9*(3), 639–645.

Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING EFEKTIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA

KELAS IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(1), 1520–1527.

Dewi, M. P., & Darussyamsu, R. (2024). Meta Analisis Validitas dan Praktikalitas Pengembangan LKPD sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 17877–17883.

Dwijayanti, R., Marlena, N., & Edwar, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, *6*(1), 45–51. https://doi.org/10.21009/jpeb.006.1.5

Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN PERMAINAN EDUKATIF DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL BASICEDU*, *3*(3), 901–908. https://jbasic.org/index.php/basicedu

Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ular Tangga Materi Sumber Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Kasongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(3). https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9270

firdaus, ghonim. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, *02*(3), 106–114.

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, *02*(3), 106–114.

Galih Febriana, S., & Astuti, S. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN COLLABORATIVE SISWA SD. *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP*, *2*(2), 222–228.

Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Miranda, A. H. O., & Yasella, M. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan.

Hanum, N. S. (2013). KEEFEKTIFAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN (STUDI EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING SMK TELKOM SANDHY PUTRA PURWOKERTO). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *3*(1), 90–102.

Hasan, A., & Putra, P. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 02 LENGKENAT. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, *03*(01), 15–20.

Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 2438–2447. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825

Indrawan, P. A., Mando, B. M., & Suriata, S. (2017). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, *2*(4), 132–141. https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p132

Khariri, M. R. Al, & Ismayati, E. (2019). Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay Media Studio PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SOFTWARE AUTOPLAY MEDIA STUDIO PADA MATERI GELOMBANG ELEKTROMAGNETIK DI JURUSAN TEKNIK ELEKTRO UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA Euis Ismayati. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *8*(1), 121–126.

Khasanah, S. N., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2023). E D U K A S I Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASI : Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, *15*(2), 2579–4965. http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi

Kuswandari, Rr. E., & Suryanto. (2015). APLIKASI MODEL COMPONENT DISPLAY THEORY (CDT) DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

INTERAKTIF. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 179–189.

Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 349–353.

Malik, N., & Karlimah. (2022). Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Rancangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(3), 239–247. https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1599

Maulani, T., & Alberida, H. (2024). Meta-analisis: Praktikalitas Booklet sebagai Media Pembelajaran Biologi Berdasarkan Penilaian Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 34807–34813.

Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). ANALISIS KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES EDUCAPLAYPADA PEMBELAJARAN IPAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 1964–1978.

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

Pentianasari, S., Putra, D. A., & Martati, B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN LECTORA INSPIRE PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *7*(3), 506–515.

Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *5*(12), 5682–5689. http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI SALAH SATU SMP

NEGERI CIMAHI. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, *8*(1), 49. https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329

Qolbi, S. S. (2024). KEEFEKTIFAN "TOPLES WAKTU" DALAM PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MANAJEMEN WAKTU SISWA DI SMA BRAWIJAYA SMART SCHOOL. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *4*(3), 8. https://doi.org/10.17977/um065.v4.i3.2024.8

Rizkayati, A., Rosmitha Sari, E., Wulandari, S., & Akidatul Jannah, N. (2024). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA. *Communnity Development Journal*, *5*(4), 8071–8074.

Rosdiana, L., & Nuril Maulidha, A. F. (2017). RESPON GURU DALAM PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PERMAINAN. *Jurnal ABDI*, *2*(2), 83–86.

Saharani, D. M., Karimah, A., Maulana, M. R., Febriana, Nurdaningrum, Jamal, A., Kasana, A. M., Fabiola, iva F., & Putri, O. (2024). EDULADDERS: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MATERI BUMI DAN ALAM SEMESTA PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Scientica Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, *3*(2), 74–81.

Sari, N. K. D. A., Astawan, I. G., & Tristiantari, N. K. D. (2025). Media Game Edukasi: Studi Validitas dan Kepraktisan dalam Pembelajaran IPA untuk Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, *9*(1), 266–277. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9694

Septembriani, P., & Sari, I. P. (2023). Upaya Meningkatkan Suasana Pembelajaran Jarak Jauh yang Menyenangkan Mata Pelajaran Matematika (Himpunan) Melalui Media Game Edukasi Wordwall Kelas VII SMP Al Bayan Islamic School. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2023*, 2091–2102.

Setyaningsih, C. D. (2020). *PENINGKATAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN KOLABORASI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION MATERI*

IPA PADA SISWA KELAS V SD KANISIUS JOMEGATAN.

Setyawan, A. D. C., Rusijono, & Subroto, W. T. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENDI DALAM PEMBELAJARAN MODEL STUDENT TEAM ACHIEVMENT DIVISION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *3*(2), 397–404.

Sufiyah, F., & Wijaya, B. R. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPAS SD. *Journal of Education for All*, *2*(2), 113–118. https://doi.org/10.61692/edufa.v2i2.120

Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *21*(1), 128–142. https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419

Sultonurohmah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, *3*(2), 107–116. https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4632

Suryani, I. G. A. A., & Putra, DB. Kt. Ngr. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media Visual Tiga Dimensi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 4, Number 2).

Suryani, V., Erfianto, B., Rakhmatsyah, A., & Yulianto, F. A. (2022). Pembelajaran interaktif melalui game edukatif selama masa pandemi di TK AL Ghifari Bandung. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *5*(1), 91–96. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i1.979

Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI STIMULUS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Agustus*, *15*(2), 31–2024.

https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484

Swistiyawati, N. L. P., & Indrayani, I. A. M. (2024). ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MEMAHAMI KONSEP IPAS DI KELAS II SD NO. 5 TAMAN. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, *5*(2), 1316–1324. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Syafitri, D., Nurva Reni, N., Septiyana, Z., & Ningsih, Y. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(1), 5126–5134.

Wahyuni, A. W., Asmah, S., & Muliana. (2024). Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi Ular Tangga dalam Pembelajaran IPA. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 4).

Wicaksana, A. K., Zulfiati, H. M., & Nisa, A. F. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPAS di SD pada Materi Sumber Daya Alam Kata kunci. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *7*(8), 8777–8781. http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Number 4).

Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(2), 22649–22657.

Zulkarnain, N. H., & Rahmanelli. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Flipbook di Kelas XI SMAN 1 Batusangkar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 21216–21225.