

# LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ULAR ATANGGA BERBASIS APLIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI IPAS KELAS IV SDN KALICARI 01 SEMARANG

Julia Setyaningsih<sup>1)</sup>, Sunan Baedowi<sup>2)</sup>, Kiswoyo<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/literasi.v5i1.22270

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Permasalahan yang mendorong penelitian ini adalah pembelajaran di kelas seringkali bersifat konvensional dengan metode ceramah, serta tutor sebaya dan alat bantu papan tulis. Media kurang inovatif hanya melalui video dari youtube. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Sampel yang diambil siswa SDN Kalicari 01 Semarang yang berjumlah 20 orang dengan teknik One Group Pretest Posttest Design. Sampling berbentuk kelompok eksperimen bukan kelompok kontrol (perbandingan). Produk memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan rata-rata hasil analisis ahli media mendapatkan persentase 94% dan rata-rata hasil analisis validasi ahli materi 80%. Dan memenuhi kriteria sangat praktis pada hasil rata-rata penilaian guru 88% dan hasil angket respon peserta didik sebesar 91%. Hasil keefektifan media pembelajaran diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa pada pretest dan posttest. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Game Ular Tangga berbasis Aplikasi dapat meningkatkan pemahaman materi siswa mata pelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan mengenai media Game Ular Tangga berbasis Aplikasi pembelajaran dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang baik dan bisa dijadikan referensi untuk dapat dikembangkan media berbasis permainan atau diskusi lainnya.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Ular Tangga, Pemahaman Materi.

### Abstract

*The problem that drives this research is that classroom learning is often conventional with lecture methods, as well as peer tutors and whiteboard aids. The media is less innovative only through videos from YouTube. This type of research uses Research and Development (R&D). The sample taken was 20 students of SDN Kalicari 01 Semarang with the One Group Pretest Posttest Design technique. Sampling was in the form of an experimental group, not a control group (comparison). The product meets the criteria for being very valid based on the average results of the media expert analysis getting a percentage of 94% and the average results of the material expert validation analysis 80%. And meets the criteria for being very practical on the average results of the teacher's assessment of 88% and the results of the student response questionnaire of 91%. The results of the effectiveness of the learning media were obtained through a questionnaire given to students in the pretest and posttest. This study concludes that the Application-based Snake and Ladder Game media can improve students' understanding of the material in the Science subject of Building a Civilized Society. Based on the results of this study, suggestions that can be conveyed regarding the Snakes and Ladders Game media based*

*on learning applications can be used by teachers as good learning media and can be used as a reference for developing other game-based or discussion media.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Snakes and Ladders Game, Understanding Material.*

---

**History Article**

Received 5 Februari 2025

Approved 12 Februari 2025

Published 17 Maret 2025

**How to Cite**

Setyaningsih, Julia., Baedowi, Sunan., & Kiswoyo. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Atangga Berbasis Aplikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi IPAS Kelas IV SDN Kalicari 01 Semarang. Literasi, 5(1), 71 – 82



---

**Coresponding Author:**

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> [stynsjulia@gmail.com](mailto:stynsjulia@gmail.com) <sup>2</sup> [sunanbaedowi@upgris.ac.id](mailto:sunanbaedowi@upgris.ac.id) <sup>3</sup> [kiswoyo@upgris.ac.id](mailto:kiswoyo@upgris.ac.id)

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global (Nurrita, 2018). Upaya dalam pendidikan tersebut paling dekat terjadi di lingkungan sekolah. Dimana peserta didik melewati segala proses dari yang belum memahami menjadi paham dan dilakukan secara sadar dalam waktu usia pendidikan di tingkat paling dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan di Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk mampu menuju kejenjang pendidikan yang lebih tinggi karena selama melaksanakan proses pembelajaran selama 6 tahun akan memperoleh berbagai mata pelajaran (Marcela & Aryaningrum, 2002).

Menurut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran menyatakan bahwa mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) terdiri dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan mata pelajaran IPAS menumbuhkan keingintahuan yang terjadi dalam fenomena dan lingkungan sekitar (Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022). Dalam implementasinya pembelajaran IPAS dapat dilakukan melalui berbagai media sebagai pendukung. Misalnya media pembelajaran berbasis game aplikasi. Media berbasis game aplikasi tidak banyak diterapkan di seluruh sekolah dasar. Termasuk, SDN Kalicari 01 Semarang.

Berdasarkan observasi di SDN Kalicari 01 Semarang masih terdapat permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih minim.. Jika pembelajaran berbasis media dilakukan seringkali guru menggunakan video dari youtube sebagai media pembelajaran. Pembelajaran di kelas seringkali bersifat konvensional dengan metode ceramah, serta tutor sebaya dan alat bantu papan tulis. Hal tersebut mengakibatkan suasana pembelajaran kurang interaktif, guru sulit mengkondisikan siswa untuk memperhatikan video atau materi pembelajaran. Melalui proses observasi peneliti menemukan bahwa siswa lebih cenderung suka belajar sambil bermain. Berdasarkan uraian diatas, maka inilah yang mendorong peneliti melakukan penelitian yang mengembangkan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Berbasis Aplikasi Guna Meningkatkan Pemahaman Materi IPAS Kelas IV SDN Kalicari 01 Semarang”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang berupa media pembelajaran “Game Ular Tangga” berbasis Aplikasi untuk siswa SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan model pengembangan ADDIE (Lee dan Owen, (2004). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design),

Pengembangan (DeveIop), Implementasi (Implementation), dan EvaIuasi (EvaIuation). Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran “Game Ular Tangga berbasis Aplikasi materi IPAS “Membangun Masyarakat yang Beradab”. Kemudian pretest- posttest untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Pretest dilakukan sebelumnya diberikan media pembelajaran “Game Ular Tangga” berbasis Aplikasi, sedangkan posttest dilakukan setelah diberikan media berbasis digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan studi pendahuluan dalam metode R&D dan model ADDIE tahapan studi pendahuluan masuk pada bagian diawali dengan penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui studi lapangan untuk memperoleh informasi terkait aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan, tahap ini sangat berpengaruh pada proses pembuatan media pembelajaran yang digunakan untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sekolah Dasar yang menjadi tempat untuk penelitian adalah SDN Kalicari 01 Semarang. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu bersumber dari guru wali kelas IV yaitu Ibu Florentina Yenni Trisnayanti, S.Pd berupa wawancara dan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa kelas IV SDN Kalicari 01 Semarang. Berdasarkan observasi di SDN Kalicari 01 Semarang masih terdapat permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih minim.. Jika pembelajaran berbasis media dilakukan seringkali guru menggunakan video dari youtube sebagai media pembelajaran. Pembelajaran di kelas seringkali bersifat konvensional dengan metode ceramah, serta tutor sebaya dan alat bantu papan tulis. Hal tersebut mengakibatkan suasana pembelajaran kurang interaktif, guru sulit mengkondisikan siswa untuk memperhatikan video atau materi pembelajaran. Melalui proses observasi peneliti menemukan bahwa siswa lebih cenderung suka belajar sambil bermain.

Hal tersebut merupakan suatu kelemahan dalam proses pembelajaran, dan menjadi peluang bagi peneliti untuk dapat mengembangkan sebuah media yang menarik yaitu media “Game Ular Tangga”. Berdasarkan kebutuhan lapangan peneliti membuat alternatif pemecahan masalah berupa pengembangan media Game Ular Tangga berbasis Aplikasi pada mata pelajaran IPAS materi Bab 8 (Membangun Masyarakat yang Beradab) kelas IV sekolah dasar, sehingga dapat menarik minat belajar siswa untuk lebih aktif dan konsentrasi sehingga meningkatkan pemahaman materi siswa.

Hasil studi pendahuluan dapat diketahui kebutuhan lapangan peneliti membuat alternatif pemecahan masalah berupa pengembangan media Game Ular Tangga berbasis Aplikasi pada mata pelajaran IPAS materi Bab 8 (Membangun Masyarakat yang Beradab) kelas IV sekolah dasar, sehingga dapat menarik minat belajar siswa untuk lebih aktif dan konsentrasi sehingga meningkatkan pemahaman materi siswa. Melalui model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (AnaIyze), Desain (Design), Pengembangan (DeveIop), Implementasi

(Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Penelitian menggunakan model ADDIE diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswadan guru.

### 1. Analisis

Peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan guru dengan melakukan penyebaran angket kebutuhan guru dan siswa serta melakukan wawancara kepada guru kelas IV di SDN Kalicari 01 Semarang. Peneliti mendapatkan hasil bahwa hambatan dalam proses belajar mengajar karena siswa daya minat belajarnya kurang dan banyak kurang fokus atau kurang memperhatikan saat penyampaian materi. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang bervariasi dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada kebutuhan di SDN Kalicari 01 Semarang, peneliti mengembangkan media Game Ular Tangga berbasis Aplikasi pada mata pelajaran IPAS materi Bab 8 (Membangun Masyarakat yang Beradab) kelas IV sekolah dasar sebagai solusi pemecahan masalah.

### 2. Desain

Pada penelitian ini desain media pembelajaran “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*, dibuat semenarik mungkin guna menarik perhatian siswa agar menjadi sorotan lebih fokus dalam mempelajari materi dan menciptakan suasana yang menyenangkan saat belajar. Dimana dengan pemilihan warna tampilan latar, gambar, video, dan permainan yang menarik dan desain yang sesuai, siswa menjadi lebih tertarik jika dibandingkan belajar hanya dari buku sekolah saja. Secara garis besar media di desain dengan tahapan memilih desain latar yang menarik berbantu aplikasi Genially. Kemudian memasukan materi kedalam latar sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran. Tambahan gambar-gambar dan video serta pemilihan font tulisan dan warna di buat semenarik mungkin dengan menyesuaikan isi materi yang tercantum. Berikut tampilan latar gambar serta materi pada media yang peneliti kembangkan.



Gambar 1 Pembuatan Desain Tampilan Materi

Kemudin dilanjutkan pada tampilan Game Ular Tangga pilih latar dan desain permainan semenarik mungkin, dilengkapi dengan berbagai logo sebagai pelengkap dan pion permainan, seperti dadu, pion pemain, logo ular dan tangga. Disempurnakan dengan tujuan dan instruksi

Gambar 2 Tampilan Desain Game Ular Tangga



Setiap setiap petak berisikan segala perintah dapat berbentuk pertanyaan dan arah permainan. Pada desain latar berikutnya diakhiri dengan bagian evaluasi yaitu berisi pertanyaan-pertanyaan interaktif.



Gambar 3 Tampilan Desain Pada Petak Ular Tangga dan Tampilan Desain Pertanyaan Interaktif

### 3. Developmen

Hasilnya diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk dinilai atau divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak untuk di uji cobakan pada tahap selanjutnya. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi didapatkan dari pengisian angket instrument penilaian. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran. Serta mengetahui apa saja yang perlu di tambahkan sebelum diuji cobakan.

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi media dilakukan oleh dosen PGSD Universitas PGRI Semarang oleh, Qoriati Mushafanah S.Pd. M.Pd. berikut hasil analisisnya:

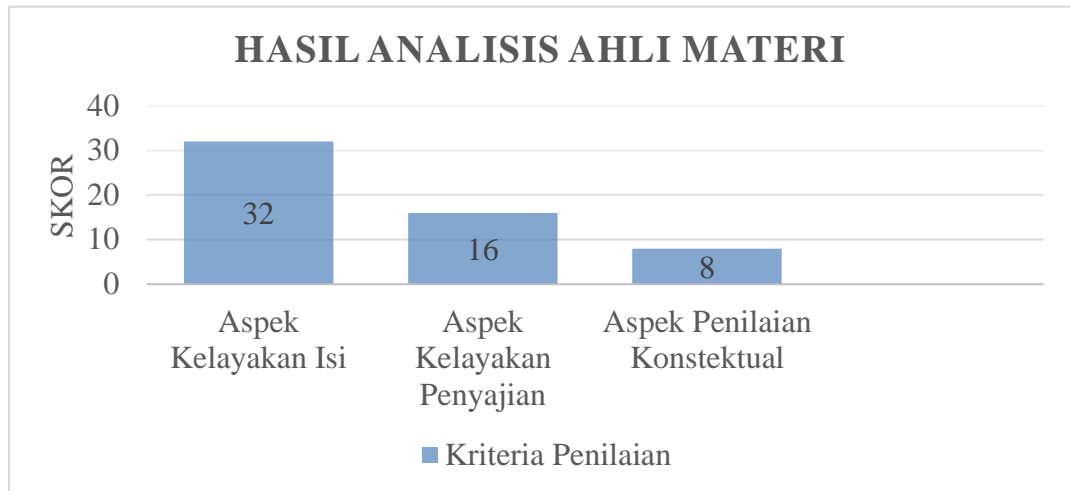


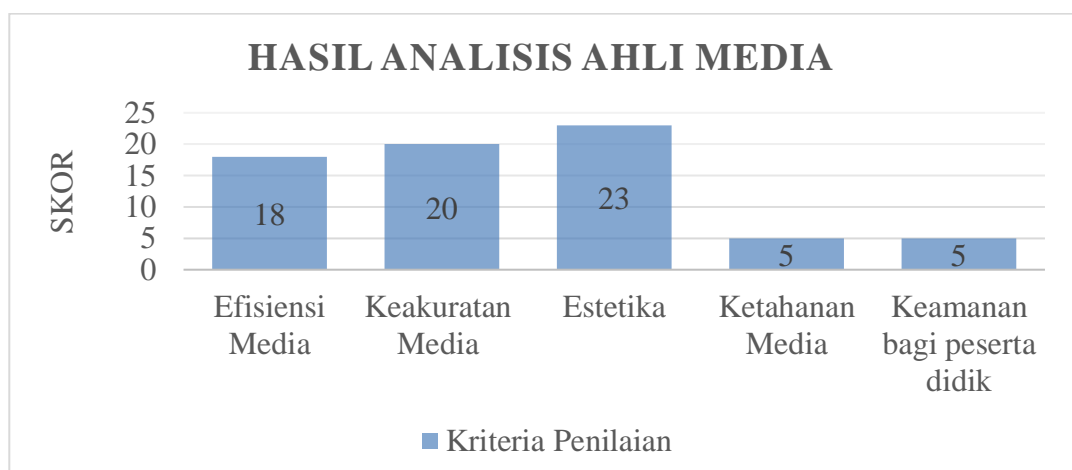
Diagram 1 Hasil Analisis Materi

$$\begin{aligned}
 \text{Skor yang diperoleh} &= 56 \\
 \text{Skor maksimal} &= 70 \\
 \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{70} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Media “Game Ular Tangga berbasis Aplikasi” mendapatkan skor aspek kelayakan isi 80%, aspek kelayakan isi 80%, aspek penilaian kontekstual 80% dengan rata-rata skor 80% artinya media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi* “**Valid**”, maka media dapat di ujicobakan.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen PGSD Universitas PGRI Semarang oleh Prasena Arisyanto, S.Pd., M.Pd. berikut hasil analisisnya:



### Diagram 2 Hasil Analisis Ahli Media

$$\begin{aligned} \text{Skor yang diperoleh} &= 71 \\ \text{Skor maksimal} &= 75 \\ \\ \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{71}{75} \times 100\% \\ &= 94\% \end{aligned}$$

Media “Game Ular Tangga berbasis Aplikasi” mendapatkan skor aspek efisiensi media 90%, aspek keakuratan media 100%, aspek estetika 92%, aspek ketahanan media 100% dan aspek keamanan bagi peserta didik 100% dengan rata-rata skor 94% artinya media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi* “**Sangat Valid**”, maka media dapat diujicobakan.

#### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi pada penelitian dengan mempraktikkan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi* kepada guru dan siswa secara langsung dengan cara menjelaskan penggunaan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi* terlebih dahulu yang melibatkan 20 siswa dalam penelitian. Penelitian dilakukan pada kelas iV SDN Kalicari 01 Semarang.

Pada saat implementasi menggunakan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi* yang dikembangkan untuk menerangkan materi pembelajaran. Pada saat siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*, siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok memiliki 1 pion untuk di jalankan dalam permainan ular tangga. Permainan dilakukan sesuai instruksi yang telah dicantumkan pada media. Kelompok yang menang adalah kelompok yang sampai pada petak finish pertama.

#### 5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, hasil validasi media dan materi media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*, dapat dinyatakan memenuhi kriteria valid dan praktis. Tahap evaluasi juga dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan siswa terhadap “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*. Pemberian angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media dalam pembelajaran materi IPAS Kelas IV Bab 8. Selain itu, memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas V SDN Kalicari 01 Semarang, bertujuan untuk mengetahui keefektifan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*. Pemberian angket respon siswa serta soal *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan pada saat implementasi uji coba media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*. Tahap awal siswa diberikan *pre-test* kepada siswa kelas IV terlebih dahulu, dalam kegiatannya peneliti belum menjelaskan materi “Menjadi Masyarakat yang Beradab” tanpa menggunakan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi* dan setelah pemberian materi oleh peneliti menggunakan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi* siswa melaksanakan *post-test* sebagai uji akhir.



## 1. Angket Penilaian Respon Guru

Tabel 1 Hasil Angket Penilaian Respon Guru

| No. | Kriteria Penilaian   | Nilai      |
|-----|--|------------|
| 1.  | Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai  | 4          |
| 2.  | Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran   | 4          |
| 3.  | Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar materi IPAS, Bab 8 (Membangun Masyarakat yang Beradab)            | 4          |
| 4.  | Media ulartangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran  | 5          |
| 5.  | Ketepatan ilustrasi dengan materi  | 5          |
| 6.  | Media tahan lama   | 4          |
| 7.  | Media mudah dipakai atau digunakan siswa   | 4          |
| 8.  | Media dapat digunakan secara berulang-ulang  | 4          |
| 9.  | Media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami materi IPAS, Bab 8 (Membangun Masyarakat yang Beradab)      | 5          |
| 10. | Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa  | 5          |
| 11. | Kelengkapan peraturan dalam media permainan ular tangga IPAS, Bab 8  | 5          |
| 12. | Media pembelajaran ular tangga sangat berperan dalam pembelajaran  | 5          |
| 13. | Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik  | 4          |
| 14. | Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi  | 4          |
| 15. | Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran                                       | 4          |
|     | <b>Skor yang diperoleh</b>   | 66         |
|     | <b>Skor Ideal atau maksimal</b>  | 75         |
|     | $\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$ $= \frac{66}{75} \times 100\%$ | <b>88%</b> |

Berdasarkan hasil angket Penilaian Respon Guru mendapat jumlah persentase 88% dengan hasil “**Sangat Praktis**”.

## 2. Angket Respon Peserta didik

Tabel 2 Hasil Angket Penilaian Respon Siswa

| No   | Nama    | Indikator Penilaian     |             |             | Jumlah Skor Total (70X20=1400) | Per Sen Tase (%) |
|--|---------|-------------------------|-------------|-------------|--------------------------------|------------------|
|  |         | Ketertarikan Media (45) | Materi (15) | Bahasa (10) |                                |                  |
| 1.   | Alvino  | 38                      | 12          | 10          | 60                             | 86%              |
| 2.   | Adit    | 38                      | 13          | 9           | 60                             | 86%              |
| 3.   | Achika  | 45                      | 15          | 10          | 70                             | 100%             |
| 4.   | Galih   | 41                      | 15          | 10          | 66                             | 94%              |
| 5.   | Raras   | 42                      | 13          | 10          | 65                             | 92%              |
| 6.   | Faqih   | 45                      | 15          | 10          | 70                             | 100%             |
| 7.   | Shafira | 37                      | 15          | 9           | 61                             | 87%              |
| 8.   | Fatih   | 43                      | 13          | 10          | 66                             | 94%              |
| 9.   | Bisma.  | 42                      | 12          | 8           | 62                             | 88%              |
| 10.  | Inez    | 45                      | 13          | 9           | 67                             | 95%              |
| 11.  | Mishari | 40                      | 12          | 10          | 62                             | 88%              |
| 12.  | Amanda  | 37                      | 13          | 8           | 58                             | 82%              |
| 13.  | Regan   | 44                      | 15          | 9           | 68                             | 97%              |
| 14.  | Fara    | 41                      | 13          | 8           | 62                             | 88%              |
| 15.  | Barselo | 39                      | 14          | 10          | 63                             | 90%              |
| 16.  | Najwa   | 41                      | 13          | 7           | 61                             | 87%              |
| 17.  | Aldo    | 41                      | 13          | 9           | 63                             | 90%              |
| 18.  | Dwi     | 41                      | 14          | 8           | 63                             | 90%              |
| 19.  | Faiz    | 44                      | 15          | 9           | 68                             | 97%              |
| 20.  | Rafie   | 45                      | 15          | 10          | 70                             | 100%             |
| Jumlah skor total  |         |                         |             |             | 1285                           |                  |
| Persentase = $\frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$<br>$= \frac{1285}{1400} \times 100\%$ |         |                         |             |             | 91%                            |                  |

Dengan jumlah persentase 91% dan dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan oleh peneliti “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*, “**sangat praktis**”, sehingga efektif digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran pada siswa.

Peneliti selain melakukan uji kevalidan dan kepraktisan media “Game Ular Tangga” berbasis *Aplikasi*, juga melakukan uji keefektifan media dengan melakukan pemberian *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas IV SDN Kalicari 01 Semarang. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* kemudian dihitung menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui keefektifan media. *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas IV SDN SDN Kalicari 01 Semarang sebanyak 20 responden. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* di uji keefektifannya menggunakan uji *N-Gain*

Tabel 3 Hasil Posttest dan Pretest

| No.   | Nama Siswa | Pretest     | Posttest    |
|---|------------|-------------|-------------|
| 1.  | Alvino     | 43          | 90          |
| 2.  | Adit       | 63          | 100         |
| 3.  | Achika     | 43          | 83          |
| 4.  | Galih      | 33          | 83          |
| 5.  | Raras      | 50          | 100         |
| 6.  | Faqih      | 60          | 100         |
| 7.  | Shafira    | 60          | 100         |
| 8.  | Fatih      | 53          | 90          |
| 9.  | Bisma.     | 30          | 80          |
| 10.   | Inez       | 43          | 100         |
| 11.   | Mishari    | 70          | 93          |
| 12.   | Amanda     | 63          | 100         |
| 13.   | Regan      | 50          | 90          |
| 14.   | Fara       | 70          | 100         |
| 15.   | Barselo    | 30          | 87          |
| 16.   | Najwa      | 70          | 100         |
| 17.   | Aldo       | 30          | 90          |
| 18.   | Dwi        | 50          | 93          |
| 19.   | Faiz       | 53          | 100         |
| 20.   | Rafie      | 50          | 100         |
| Jumlah total skor   |            | <b>1014</b> | <b>1879</b> |
| Rata-rata   |            | <b>51</b>   | <b>94</b>   |
| Skor maksimal   |            | <b>100</b>  |             |
| $\begin{aligned} \text{N.Gain} &= \\ &= \frac{94-51}{100-51} \\ &= \frac{43}{49} \end{aligned}$ |            | <b>0,87</b> |             |

Penelitian hasil Posttest dan Pretest siswapeneliti menggunakan Uji Normalitas Gain. Uji Normalitas Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa uji coba dengan Pretest dan Posttest yang peneliti lakukan pada siswa kelas 4 SDN Kalicari 01 Semarang dengahn nilai rata-rata Pretest sebesar 51 dan nilai Posttest adalah 94, setelah dianalisis melalui Normalitas Gain menurut Meltzer menghasilkan pengaruh sebesar 0.87. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Game Ular Tangga” berbasis Aplikasi mempengaruhi pemahaman materi siswa terhadap materi IPAS kelas IV Bab 8 (Membangun Masyarakat yang Beradab) dengan kriteria “Tinggi”. Maka media dinyatakan “Sangat Efektif” meningkatkan pemahaman materi IPAS Kelas IV SD.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini Pengembangan media “Game Ular Tangga” berbasis Aplikasi. ini dikembangkan dengan metode Research and Development (RnD). Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran “Game Ular Tangga” berbasis Aplikasi sangat praktis sebagai penunjang pada saat pembelajaran khususnya materi IPAS Bab 8. Dari hasil data penilaian respon siswa sebesar 91% dan respon penilaian guru 88%. Maka keduanya mendapatkan respon dengan kriteria “sangat praktis”. Media “Game Ular Tangga” berbasis Aplikasi berhasil meningkatkan pemahaman materi IPAS kelas IV SDN Kalicari 01 Semarang dengan ditunjukkan hasil Pretest rata-rata 51 setelah itu Posttest menjadi 97. Serta menghasilkan pengaruh “Tinggi” sebesar 0,87 yang artinya media “Sangat efektif” meningkatkan pemahaman materi IPAS Kelas IV di SDN Kalicari 01 Semarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sa'diah, Andes Safarandes, & Qori Nurjanah. (2022). Pengaruh Metode Suku Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anggy Giri Prawiyogi 1, Tia Latifatu Sa'diah 2, Andes Safarandes 3, Qori Nurjanah 4. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9223–9229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.1437>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, T. (2016). Kajian Dan Kerangka Pemikiran. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.
- Marcela, R., & Aryaningrum, K. (n.d.). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. 4.
- Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. 112.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2, Issue 1).
- Yolanda, A., Sri Indriani, R., & FKIP Universitas Pakuan, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 6244–6251.
- Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>