



PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL BERBASIS JOYFUL LEARNING DENGAN TEMA TRADISI BANGKA BELITUNG PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 1

Putri Nurmala Dewi^{1*}, Sukardi², Murjainah³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
 Universitas PGRI Palembang

*Email: putrinurmaladewi9@gmail.com, sukardipgri12@gmail.com, Murjainah@univ-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4886>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung pada pembelajaran IPAS kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari tiga tahap: analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Koba Bangka Belitung dengan subjek 20 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga digital dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase 91,6% (ahli media 91% dan ahli materi 92,5%). Kepraktisan media diperoleh dari uji one to one sebesar 89,5% dan uji small group sebesar 87,2%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media diukur melalui nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga Digital, *Joyful Learning*, IPAS, Tradisi Bangka Belitung.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah. Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu bentuk pendidikan sekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah. Tugas utama sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan sekolah adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah.

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui proses pendidikan, seseorang dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan keterampilan, baik melalui jalur formal maupun nonformal.

Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan, kemampuan, serta keterampilan manusia dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Riswan, 2022). Di era modern saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks.

Kurikulum Merdeka hadir sebagai inovasi dalam sistem pendidikan yang memberikan keleluasaan lebih besar kepada sekolah, pendidik, dan peserta didik dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran (Dian, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi antara IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman holistik kepada peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 1 Koba Bangka Belitung pada tanggal 20 November 2025, ditemukan masalah dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi tradisi daerah Bangka Belitung.



Dari 20 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, hanya 9 siswa yang mencapai KKM sedangkan 11 siswa belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini disebabkan guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media sederhana seperti buku cetak tanpa didukung media visual atau digital yang interaktif dan menyenangkan.

Permasalahan ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran. Media ular tangga digital merupakan permainan edukatif yang inovatif sehingga mempermudah siswa mengingat materi, melatih kerja sama, serta membuat siswa aktif belajar sambil bermain (Murjainah et al., 2023).

Pendekatan joyful learning memungkinkan siswa belajar dengan perasaan senang, aktif, dan termotivasi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung pada pembelajaran IPAS kelas V SD.

Penelitian ini bertujuan untuk:

- (1) menghasilkan media yang valid,
- (2) menghasilkan media yang praktis,
- (3) mengetahui efektivitas media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung pada pembelajaran IPAS kelas V SD.

Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dengan membuatnya lebih optimal (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien, guru dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai stimulus untuk memperjelas materi dan meningkatkan retensi siswa (Furoidah, 2020).

Media pembelajaran juga memiliki peran strategis dalam menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru dengan peserta didik (Nofarinda et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Media Permainan Ular Tangga Digital

Media permainan ular tangga merupakan permainan papan yang terdiri atas sejumlah kotak kecil, di mana beberapa kotak dihubungkan oleh gambar tangga dan ular. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dijalani oleh bidak. Media ini termasuk dalam bentuk permainan yang inovatif karena membantu peserta didik lebih mudah mengingat materi, melatih kerja sama, serta menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan (Rahmawati et al., 2020).

Dalam konteks digital, media ular tangga dikembangkan menggunakan platform interaktif seperti Canva dan PowerPoint sehingga dapat dimainkan melalui laptop, tablet, maupun smartphone. Media ini dilengkapi animasi dan efek suara yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Joyful Learning

Proses pembelajaran ini dirancang dalam suasana yang menyenangkan, kreatif, dan penuh keceriaan. Joyful learning merupakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang menekankan suasana belajar penuh semangat dan kegembiraan (Purnama Dewi & Hanafitri, 2024).

Jika diterapkan dengan tepat, permainan dapat menambah variasi, meningkatkan semangat, serta menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar (Prasetyo et al., 2020).

4. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS merupakan hasil integrasi antara IPA dan IPS yang dirancang untuk memberikan pemahaman holistik tentang keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial manusia.

Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kompetensi ilmiah, sosial, dan karakter peserta



didik agar mampu menjadi warga negara yang kritis, demokratis, bertanggung jawab, serta berwawasan global (Suhelayanti et al., 2023). Materi tradisi Bangka Belitung mencakup tradisi Nganggung, Perang Ketupat, dan Taber Laot sebagai bagian dari kearifan lokal Indonesia.

5. Model Pengembangan *Hannafin & Peck*

Model Hannafin & Peck merupakan model desain pengajaran yang terdiri dari tiga tahapan: tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan & implementasi (Slamet, 2022). Model ini dipilih karena terperinci dan sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan proses pengembangan media pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari tiga tahap yaitu: (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain, dan (3) tahap pengembangan dan implementasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Koba yang berlokasi di Jl. Sekolah Utama Berok, Kelurahan Berok, Kecamatan Koba, Kabupaten Bangka Tengah, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang mencakup analisis materi dan analisis siswa. Analisis materi dilakukan berdasarkan kurikulum merdeka pada Bab 7 'Daerah Kebangganku', Topik A: 'Seperti Apakah Budaya Daerahku?', dengan tema tradisi Bangka Belitung. Analisis siswa dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V yang mengungkapkan bahwa siswa masih belum memahami tradisi daerahnya dan cenderung pasif saat pembelajaran IPAS.

Tahap kedua adalah desain, yang meliputi pemilihan media, pemilihan format berdasarkan kriteria, dan rancangan awal. Media ular tangga digital dibuat menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint dengan papan permainan 60 kotak berwarna-warni yang memuat konten tradisi Bangka Belitung.

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi, di mana produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diuji cobakan melalui uji one to one (3 siswa), small group (6 siswa), dan field test (20 siswa).

Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli untuk mengukur kevalidan, angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan, serta pretest dan posttest untuk mengukur keefektifan.

Analisis kevalidan dan kepraktisan menggunakan rumus persentase $P = (f/N) \times 100\%$, sedangkan keefektifan dianalisis menggunakan rumus N-Gain Score dengan kriteria: N-Gain $\geq 0,70$ (tinggi), $0,30 < \text{N-Gain} < 0,70$ (sedang), dan N-Gain $\leq 0,30$ (rendah).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Analisis Kebutuhan

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Koba, diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga digital belum pernah dilakukan. Rata-rata nilai siswa pada materi 'Daerah Kebangganku' masih di bawah KKM 75, dengan nilai rata-rata 70. Guru hanya mengandalkan buku paket dari pemerintah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa mudah bosan. Hasil analisis ini memperkuat perlunya pengembangan media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung.

Tahap Desain

Pada tahap desain, dikembangkan rancangan awal media permainan ular tangga digital yang terdiri dari 60 kotak berwarna-warni berbentuk segiempat. Kotak-kotak tersebut memuat gambar-gambar tradisi Bangka Belitung: gambar tudung saji dan dulang (tradisi Nganggung) pada kotak 22 dan 23, gambar ketupat (tradisi Perang Ketupat) pada kotak 28, dan gambar orang mengangkat perahu (tradisi Taber Laot) pada kotak 31. Media dibuat menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint



dengan desain yang menarik dan proporsional.

Tahap Pengembangan

Pada tahap analisis kebutuhan dan tahap *design* (perancangan) akan menghasilkan rancangan awal atau yang disebut dengan *draf* produk pertama. Setelah media permainan ular tangga digital telah dirancang dalam bentuk *draf* produk awal maka media akan dilakukan uji validasi terhadap ahli dan uji coba lapangan.

Hasil Validasi

Validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Hendri Gunawan, M.Pd. sebagai validator ahli media dari Universitas PGRI Palembang dan Dr. Muhammad Idris, M.Pd. sebagai validator ahli materi dari Universitas PGRI Palembang.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Tampilan Media	Kombinasi Warna Yang Menarik Pada Media Ular Tangga Digital	4
	Kejelasan Tulisan Pada Media Ular Tangga	3
	Pengunaan Gambar Yang Menarik	4
Kualitas Media Ular Tangga Digital	Kemudahan Penggunaan Media Ular Tangga Digital	4
	Jenis Bahan Yang Digunakan	3
	Ukuran Media Ular Tangga	3
	Kepratisan Media Ular Tangga Digital	4
	Keawetan Media Pembelajaran Ular Tangga	4
Isi Media	Kesesuaian Isi Materi Pada Media Ular Tangga	4
	Kesesuaian Dengan Karakteristik Siswa	3
	Kesesuaian Media Ular Tanga Digital Dengan Tujuan Pembelajaran	4
Total Skor Yang Diperoleh		40
Skor Maksimal (4x11)		44
Presentase Kevalidan		91%
Kriteria Validasi		Sangat Valid

Sumber : (Olah Data Peneliti, 2026)

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Keterampilan Materi	Kesesuaian Ular Tangga Dengan Materi	4
	Kesesuaian Materi Ular Tangga Dengan Indikator	3
	Kesesuaian Materi Ular Tangga Denga KI Dan KD	3
	Materi Ular Tangga Yang Disajikan Sesuai Dengan Perkembangan Peserta Didik	4
	Kesesuaian Sajian Materi Degan Media Ular Tagga Yang Digunakan	4
Keakuratan Materi	Kejelasan Materi	4
	Kebenaran Isi/Konsep Pada Materi Ular Tangga	4



	Kesesuaia Materi Ular Tangga Dengan Tingkat Kemampua Siswa	3
Penyajian Materi	Kejelasan Bahasa Yang Digunakan Dalam Penyampaian Materi Ular Tangga	4
	Kesesuaian Dan Kemenarikan Materi Dengan Minat Belajar Peserta Didik	4
Total Skor Yang Diperoleh :		37
Skor Maksimal (4x10) :		40
Presentasi Kevalidan :		92,5%
Kriteria Validasi :		Sangat Valid

Sumber : (Olah Data Peneliti, 2026)

Rata-rata kevalidan dari kedua validator mencapai 91,6% dengan kategori 'Sangat Valid'. Hasil ini menunjukkan bahwa media ular tangga digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi, tampilan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Kepraktisan Media

Uji kepraktisan dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, angket respon guru menghasilkan persentase 95,5% dengan kategori 'Sangat Praktis'. Kedua, uji one to one melibatkan 3 siswa memperoleh persentase 89,5% dengan kategori 'Sangat Praktis'. Ketiga, uji small group melibatkan 6 siswa memperoleh persentase 87,2% dengan kategori 'Sangat Praktis'.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan

Tahap Uji Coba	Tahap Uji Coba	Tahap Uji Coba	Tahap Uji Coba
Respon Guru	1 Guru	95,5%	Sangat Praktis
One to One	3 Siswa	89,5%	Sangat Praktis
Small Group	6 Siswa	87,2%	Sangat Praktis

Keefektifan Media

Uji keefektifan dilakukan pada field test yang melibatkan 20 siswa kelas V melalui pretest dan posttest dengan 10 soal pilihan ganda. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 37,5, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83. N-Gain score yang diperoleh adalah 0,70 yang termasuk dalam kategori 'Tinggi', sehingga media ular tangga digital dikategorikan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil N-Gain Score Uji Lapangan

Nilai Pretest Rata-rata	Nilai Posttest Rata-rata	N-Gain	Kategori
37,5	83,0	0,70	Tinggi

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar sebagai berikut :

Kevalidan Media Ular Tangga Digital

Jenis penelitian yang diterapkan yakni penelitian dan pengembangan (Research and Development), yang digunakan untuk memproduksi barang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui, bagaimana media ular tangga digital yang dikembangkan pada kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan model Hannafin & Peck yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi.

Penelitian ini yaitu pengembangan media ular tangga digital. Media ular tangga artinya pemain berjalan naik, di setiap kolom terdapat salah satu kartu pertanyaan, kartu tantangan. Dan jika pemain berada di kolom yang berisikan kotak tantangan maka pemain akan mendapatkan clue atau tantangan, dan apabila pemain berada di kolom yang berisikan kotak pertanyaan maka pemain akan



mendapatkan sebuah pertanyaan, satu pertanyaan akan mendapatkan 10 poin apabila pemain menjawab benar.

Pada hasil media ular tangga digital yang sudah di validasi ini terdapat 60 kotak warna-warni berbentuk segi empat yang berisikan gambar-gambar tradisi Bangka Belitung yaitu seperti gambar tudung saji, dulang, masjid, sesajen, pakaian adat, bedug, ketupat, laut, orang melempar ketupat, makanan, orang membawa perahu. Gambar-gambar pada media ular tangga digital ini dijelaskan kepada siswa saat menjelaskan panduan permainan. Pada saat siswa mendapatkan pertanyaan mereka harus mampu menjawab pertanyaan tersebut apabila mereka menginginkan poin tersebut.

Hasil penelitian ini didapatkan melalui proses validasi yang terdiri dari 2 validator terhadap media ular tangga digital yang telah dikembangkan. Validasi yang pertama oleh validator ahli media yaitu bapak Hendri Gunawan, M.Pd. didapatkan sebesar 40 dengan rata-rata presentase 91% dengan kategori "Sangat Valid". Validator yang kedua oleh validator ahli materi yaitu bapak Dr. Muhammad Idris, M.Pd. didapatkan skor keseluruhan 37 dengan rata-rata presentase 92,5% dengan kategori "Sangat Valid". Dapat disimpulkan hasil penelitian dari seluruh validator memperoleh presentase sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Valid".

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Menunjukkan bahwa media ular tangga digital yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Dari aspek kevalidan, media ini memperoleh hasil penilaian dari para ahli dengan persentase mencapai $\geq 90\%$ sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi materi, tampilan, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Septia, D., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Menunjukkan bahwa dari aspek kevalidan, media digital scarbook memperoleh hasil penilaian rata-rata sebesar 91,0% dengan kategori sangat valid.

Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, bahasa, dan tampilan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dewi, MZ, & Kharisma (2023) Dari aspek kevalidan, media ular tangga berbasis digital memperoleh hasil penilaian dari ahli materi sebesar 89% dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 78% dengan kategori valid, dan ahli desain sebesar 76% dengan kategori valid.

Secara keseluruhan media memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,25% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi, tampilan media, dan desain pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan Media Ular Tangga Digital

Selanjutnya pada tahap one to one bertujuan untuk menguji dan menilai media ular tangga digital untuk mengetahui kepraktisan. Berdasarkan penilaian one to one dari ketiga siswa di peroleh nilai rata-rata sebesar 89,5% yang berarti media ular tangga digital termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Penelitian ini dikategorikan sangat praktis karena pada uji coba hari pertama pada media ular tangga digital peserta didik merasa senang dan tertarik menggunakan media ular tangga digital sehingga peserta didik tidak bosan dalam belajar, jadi media ular tangga digital ini dapat menimbulkan minat belajar peserta didik.

Penilaian kelompok besar (small grup) melibatkan 6 orang peserta didik dan tidak termasuk dari 3 peserta didik yang terlibat sebelumnya. Hasil pada uji coba produk media ular tangga digital ini diperoleh hasil keseluruhan angket respon dengan presentase 87,2% dengan kriteria "Sangat Praktis".

Penelitian ini di kategorikan sangat praktis karena pada setiap komponen- komponen indicator pernyataan sudah sesuai dengan media ular tangga digital dan materinya. Pada saat menggunakan media ular tangga digital siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025).

Dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik



dengan persentase mencapai $\geq 93\%$. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, tidak membingungkan, serta mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Septia, D., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Dari aspek kepraktisan, media memperoleh hasil rata-rata sebesar 93,4% dengan kategori sangat praktis berdasarkan hasil respon peserta didik pada tahap one to one dan small group.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dewi, MZ, & Kharisma (2023) Dari aspek kepraktisan, media ular tangga berbasis digital memperoleh hasil uji coba terbatas sebesar 75% dengan kategori baik atau layak, sedangkan pada uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik atau sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu peserta didik dalam memahami materi

Keefektifan Media Ular Tangga Digital

N-Gain yang dinormalisasi adalah alat yang digunakan untuk menilai efektivitas. Nilai yang diperoleh sebesar 0,70 diperoleh dari pengujian produk lapangan. Kriteria dan klasifikasi N-Gain pada bab III menunjukkan bahwa media ular tangga digital yang telah dikembangkan dianggap “Efektif” untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah dasar dan memahami peningkatan.

Penelitian ini dikategorikan efektif karena saat setelah siswa menggunakan media ular tangga digital mereka terlihat lebih aktif dalam belajar dan tidak bosan saat menggunakan media ular tangga digital hasil dari kemampuan siswa mengalami peningkatan pada pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Sementara itu, dari aspek keefektifan, media ular tangga digital ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Hal ini berarti penggunaan media tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bahwa media berbasis permainan digital sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Septia, D., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Dari aspek keefektifan, media digital scrapbook menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest sebesar 57,2% dan posttest sebesar 83,2% dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 dalam kategori sedang. Dengan demikian, media digital scrapbook berbasis kearifan lokal dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dewi, MZ, & Kharisma (2023) Dari aspek keefektifan, media ular tangga berbasis digital memperoleh hasil aktivitas siswa pada uji coba terbatas sebesar 85% dan pada uji coba lapangan sebesar 87% dengan kategori sangat efektif.

Hal ini menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keaktifan, antusias, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga media efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Koba, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, media ular tangga digital dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media sebesar 91% dan ahli materi sebesar 92,5% dengan rata-rata 91,6%.

Kedua, media ular tangga digital dinyatakan sangat praktis berdasarkan uji one to one yang memperoleh nilai rata-rata 89,5% dan uji small group sebesar 87,2%. Ketiga, media ular tangga digital dinyatakan efektif berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media ular tangga digital berbasis joyful learning dengan tema tradisi Bangka Belitung layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3, 325–331.
- Auliyawati, J., & Nugroho, O. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi IPA. *Jurnal Pendidikan*, 15(2020), 61–64.
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(03), 330–341.
- Dea, P. A., & Akbar, M. Al. (2022). Eksistensi Upacara Adat Perang Ketupat Di Desa Tempilang Sebagai Kekayaan Budaya Di Kabupaten Bangka Barat. *Jurnal Ilmu Budaya*, 51(1).
- Dewi, P., Ati MZ, A. F. S., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan media ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Dian Fitra. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(2), 149–156. <https://doi.org/10.35141/jie.v6i2.953>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. *Tahta Media Group*. Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020).
- Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD. *Jumat Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1), 44–47.
- Ma'ruf, I. H., & Nasrullah, N. J. (2025). Taber Laut Batu Beriga: Kearifan Lokal Sebagai Mekanisme Sosial Dalam Mengelola Konflik Pesisir. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(8), 141–150.
- Murjainah, Putri, N. R. S., & Prasrihmni, M. (2023). Pengaruh Permainan Ular Tangga Berbasis Spasial terhadap Kemampuan Membaca Peta pada Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 74–81.
- Nofarinda, N., Murjainah, & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPS pada Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*, 5(3), 591–600.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 244.
- Nurul Qomariah, Dody Irawan, & Yulia. (2025). Transmisi Budaya dalam Tradisi Nganggung untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 191–205. Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati,
- D. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran aplikasi ular tangga berbasis digital pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1539–1550.
- Prasetyo, A. F., Nurjanah, S., & Mu'awanah, Q. (2020). The Effect of Joyful Learning Strategies on Student Activeness in the Fiqh Learning Process. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 75–82.
- Pratama, R. A. (2025). Effectiveness of Research and Development (R&D) of android-based educational games to improve students' mathematical reasoning. *Discover Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00486-7>
- Purnama Dewi, A., & Hanafitri, A. (2024). Implementasi Metode Joyful Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Rusia: Suatu Kajian Psikolinguistik. *Jurnal Kajian Budaya Dan Humaniora*, 6(2), 85–92.



- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 38–44.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 16–25.
- Riswan, A. (2022). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1–12.
- Septia, D., Murjainah, & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan digital scrapbook berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1215–1229.
- Septiana, E. B., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Suhelayanti, Z., S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Suryadi Ahmad, Mulyasari Effy, Derry, H., & Maria, U. (2025). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Pendidikan*, 13, 167–186.