

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran IPS merupakan persiapan yang sangat penting bagi anak di masa depan. Masa depan kehidupan anak ditentukan oleh orang tua dan dirinya sendiri. Sebagaimana tercantum pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) bahwa IPS merupakan salah satu muatan wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Nashrullah, 2022). Oleh karena itu, sekolah harus mempersiapkan mereka untuk hidup dan bersosialisasi dengan masyarakat. The *National Council for The Social Studies* (NCSS) pada tahun 1992 mendefinisikan bahwa IPS sebagai studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat yang memiliki tujuan utama yaitu untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan dalam membuat keputusan yang terinformasikan dan beralasan untuk masyarakat baik sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung (Hopeman *et al.*, 2022).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya dari disiplin ilmu lain. Pertama, fokus materi pembelajaran IPS berpusat pada pemenuhan minat peserta didik, pembahasan isu-isu sosial di masyarakat, pengasahan kemampuan berpikir, serta upaya pelestarian dan pemanfaatan lingkungan sekitar. Kedua, substansi kajian dalam IPS senantiasa merefleksikan beragam aktivitas fundamental yang dilakukan manusia. Ketiga, kurikulum untuk mata pelajaran ini memiliki fleksibilitas dalam penyusunannya, sehingga dapat diorganisasikan melalui model terpadu (*integrated*), terkait (*correlated*), maupun terpisah (*separated*).

Lalu yang keempat, formulasi materi ajar IPS dapat dikembangkan secara variatif menggunakan perspektif kewarganegaraan, fungsional, humanistik, ataupun struktural. Kelima, Lingkungan kelas dalam proses pembelajaran IPS diarahkan untuk berfungsi sebagai laboratorium demokrasi bagi peserta didik.

Keenam, Proses penilaian atau evaluasi pembelajarannya pun dirancang secara komprehensif guna mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, sekaligus menumbuhkan kecerdasan demokratis (*democratic quotient*) serta kecerdasan kewarganegaraan (*citizenship quotient*). Ketujuh, sosiologi beserta cabang-cabang ilmu sosial lainnya hadir untuk memperkaya program instruksional IPS, yang dalam implementasinya juga dilengkapi oleh kontribusi dari bidang sains, teknologi, matematika, dan agama.(Saputra et al., 2024).

Hasil observasi awal dan wawancara Bersama Ibu LS, selaku pendidik pengampu mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Plus Al Ghifari pada Hari Kamis, 06 November 2025, menunjukkan adanya kendala dalam pemahaman konsep IPS pada Sebagian peserta didik. Proses pembelajaran masih bertumpu pada metode ceramah serta penggunaan buku paket sebagai sumber utama. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif karena hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari pendidik saja. Namun, disisi lain terdapat beberapa peserta didik yang hiperaktif selama proses pembelajaran berlangsung yaitu tidak duduk di tempat duduknya melainkan keasyikan dengan dunianya sendiri.

Selain itu, terdapat peserta didik yang mengeluh bosan dan meminta permainan ditengah pembelajaran (*ice breaking*) sedangkan ketika pendidik telah memberikan *ice breaking* mereka jadi enggan untuk melanjutkan proses pembelajaran. Selain itu, pendidik tidak selalu menggunakan media pembelajaran dikarenakan oleh jadwal mengajar yang berdekatan dan padat seperti pada hari senin dan selasa pendidik memiliki jadwal mengajar IPS penuh dari awal dimulainya proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah sampai akhir di kelas IV yang terdiri dari 4 kelas yaitu 4A, 4B, 4C, dan 4D. kemudian dilanjutkan pada hari jum'at. Sehingga waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dirasa masih kurang.

Penggunaan metode ceramah digunakan sebagai jalan pintas pendidik ketika mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran di kelas (Rajab *et al.*, 2023). Selain metode ceramah, pendidik juga pernah menggunakan model TGT (*Team Games*

Tournament), Namun karena kurangnya persiapan sehingga menjadi kurang maksimal dalam pelaksanaan dilapangannya. Apabila metode ceramah sering digunakan maka akan membuat peserta didik menjadi bosan karena hanya menyimak saja tanpa adanya keterlibatan dalam pembelajaran, membuat proses pengalaman belajar dan motivasi bagi peserta didik menjadi berkurang (Anggraini et al., 2022). Selain itu, apabila pendidik kurang kesediaan waktu dalam mempersiapkan media, model, atau metode pembelajaran maka akan kurang maksimal pula hasil yang diperoleh setelah menggunakan media, model, dan metode tersebut. Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik Mata Pelajaran IPS saat evaluasi pembelajaran harian yang dilakukan di Hari Selasa, 11 November 2025, yang dimana dari 27 peserta didik di kelas IV terdapat 10 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 60 dengan jumlah soal yang diberikan sebanyak 10 soal berbentuk isian singkat.

Kondisi nyata di lapangan berdasarkan studi pendahuluan membuktikan bahwa penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik masih belum optimal. Fenomena ini mencerminkan adanya ketidaksesuaian dengan pilar utama teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Dalam paradigma konstruktivisme, pengetahuan bukan sebagai informasi baku yang dipindahkan secara searah dari pendidik ke peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif justru menuntut keterlibatan aktif dari peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman mereka sepanjang aktivitas pembelajaran. Peserta didik memegang peran sentral untuk mengonstruksi pemahaman mereka secara mandiri, sekaligus memikul tanggung jawab penuh atas dinamika perkembangan intelektual yang mereka lalui (Tsuroyya et al., 2025).

Proses pembelajaran IPS sejatinya harus diintegrasikan dengan realitas kehidupan sehari-hari peserta didik serta membutuhkan instrumen media sebagai jembatan untuk mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi visualisasi yang konkret. Kondisi ini menuntut pendidik untuk senantiasa menghadirkan inovasi instruksional yang mampu memantik perhatian dan antusiasme belajar peserta didik. Melalui stimulasi tersebut, aktivitas kognitif peserta didik akan tetap terjaga secara aktif, sehingga mereka dapat menerima sekaligus menginternalisasi

materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik secara optimal (Yuanta *et al.*, 2025). Orientasi utama pendidikan IPS melampaui batas retensi kognitif yang sekadar bertumpu pada kemampuan menghafal materi pelajaran. Fokus krusial dari disiplin ini adalah membangun kapabilitas peserta didik dalam mengorelasikan substansi teoretis dengan dinamika realitas kehidupan nyata. Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran diarahkan untuk membentuk karakter peserta didik yang responsif dan menyadari eksistensi peran mereka selaku warga masyarakat yang memiliki kepedulian tinggi terhadap kelestarian lingkungan sosial sekitar. (A. P. Wulandari *et al.*, 2023).

Salah satu cara yang dapat membuat otak anak tetap aktif adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Menurut pendapat Coffey (2009) yang dikutip oleh Riqhel dkk pada tahun 2024, *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain (Alifa *et al.*, 2024). Pendekatan ini dipandang efektif karena dapat meningkatkan kemampuan memahami, dapat mengurangi tingkat kemonotonan dalam kegiatan belajar di kelas, dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan karena peserta didik diajak belajar sambil bermain yang dapat dijadikan sebagai stimulasi perkembangan wawasan bahasa serta keterampilan sosial peserta didik (Ayu *et al.*, 2022).

Jenis permainan yang masuk kedalam kategori *Game Based Learning* ini beragam macamnya. Namun, pada penelitian kali ini penulis secara spesifik ingin mengajukan pengembangan dan pemanfaatan permainan tradisional ular tangga yang akan dimodifikasi dengan menyesuaikan materi pelajaran yang akan dipelajari. Permainan ini dipilih karena sudah tidak asing bagi peserta didik ketika mendengar nama dari permainan ini, memuat aturan-aturan sederhana namun menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik mudah dalam menerima dan memahami materi yang sedang dipelajari.

Langkah inovatif dalam mentransformasikan permainan ular tangga sebagai media edukasi memegang peran yang sangat krusial sekaligus adaptif terhadap implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam menginternalisasi nilai-nilai

Profil Pelajar Pancasila. Struktur media pembelajaran ini dirancang dengan mengadopsi karakteristik permainan tradisional yang kemudian dimodifikasi sedemikian rupa agar selaras dengan kebutuhan peserta didik demi mewujudkan target capaian pembelajaran. Secara teknis, ular tangga dikategorikan sebagai salah satu bentuk permainan papan (*board game*) konvensional yang menyajikan visualisasi berupa ilustrasi ular dan tangga, dilengkapi dengan pembagian area khusus berbentuk kotak-kotak bernomor yang membentang dari angka 1 hingga 30 (Ayu *et al.*, 2022).

Merujuk pada penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya yang membahas terkait media pembelajaran ular tangga, antara lain yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya” Berdasarkan pada penelitian tersebut bahwa media UTAPI berhasil memenuhi seluruh indikator kelayakan serta validitas berdasarkan penilaian komprehensif dari sejumlah pakar. Bukti objektivitas ini tercermin dari perolehan skor verifikasi yang menunjukkan tingkat validitas sebesar 90% dari ahli media, 95% dari ahli materi, dan mencapai 100% dari praktisi pembelajaran, dengan akumulasi nilai rata-rata persentase final sebesar 95%.

Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara *et al* (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tradisional Ular Tangga MKS Meningkatkan Kecerdasan Emosional Peserta didik Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar” memberikan kontribusi ilmiah yang searah. Penelitian ini menghasilkan produk media yang dinilai sangat layak berdasarkan pada validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, tahap implementasi di lapangan memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan pada domain kecerdasan emosional peserta didik, meliputi aspek empati, kemampuan bekerja sama, regulasi diri, serta motivasi belajar. Kehadiran media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih rekreatif sekaligus memberikan stimulasi positif bagi perkembangan ranah afektif peserta didik sepanjang proses instruksional berjalan.

Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan adanya sebuah inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik

peserta didik di sekolah dasar yaitu media yang mampu menghadirkan unsur permainan sekaligus memperkenalkan kekayaan budaya dan keragaman Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media UTARA (Ular Tangga Nusantara) berbasis *Game Based Learning* untuk mata Pelajaran IPS di kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media ini dibuat tidak dalam bentuk digital melainkan bentuk fisik, karena agar peserta didik dapat terlibat secara aktif baik dari segi pemikiran maupun motorik kasarnya. Dengan adanya media UTARA ini, diharapkan dapat menghidupkan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan serta tidak mengurangi urgensi dari materi pembelajaran IPS itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil analisis kondisi faktual pembelajaran IPS di kelas IV?
2. Bagaimana proses pengembangan media UTARA (Ular Tangga Nusantara) pada pembelajaran IPS di kelas IV?
3. Bagaimana implementasi dan kelayakan media UTARA (Ular Tangga Nusantara) pada pembelajaran IPS di kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil analisis kondisi faktual pembelajaran IPS di kelas IV
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media UTARA (Ular Tangga Nusantara) pada pembelajaran IPS di kelas IV
3. Untuk mengetahui implementasi dan kelayakan media UTARA (Ular Tangga Nusantara) pada pembelajaran IPS di kelas IV

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran IPS kelas IV mengenai pengembangan media UTARA (Ular Tangga Nusantara) berbasis *Game Base Learning* ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa gagasan dan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan dapat menjadi rujukan bagi pengembang media dan penelitian selanjutnya di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi serta manfaat nyata bagi beberapa pihak. Antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mempermudah visualisasi materi IPS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Implementasi media ini juga membantu pendidik dalam manajemen kelas dan mengoptimalkan fokus peserta didik. Selain itu, dapat memfasilitasi pendidik untuk memantau aspek kolaborasi, kecakapan komunikasi, dan keterampilan sosial peserta secara langsung, sehingga menyederhanakan proses pelaksanaan sekaligus pencatatan evaluasi di kelas
- b. Bagi peserta didik pemanfaatan media pembelajaran ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih rekreatif, dinamis, dan interaktif. suasana pembelajaran dapat menjadi pemantik dalam meningkatkan motivasi intrinsik, mendorong partisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman konseptual mereka terhadap materi IPS.
- c. Bagi sekolah, media ini sebagai bentuk inovasi media pembelajaran yang mendukung peningkatan mutu serta kualitas instruksional secara sistemik. Media edukatif ini dapat diintegrasikan sebagai aset perangkat pembelajaran sekolah yang dapat digunakan secara berkelanjutan, sekaligus membantu keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka dan internalisasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui pendekatan belajar yang aktif serta kolaboratif. Selain itu, dapat dijadikan acuan atau referensi bagi sekolah untuk memotivasi pengembangan media pembelajaran kreatif pada disiplin ilmu lainnya..

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS di SD memberikan peranan penting bagi pengembangan peserta didik terhadap aspek keterampilan sosial, budaya, dan ekonomi. Namun sebagaimana hasil observasi yang telah dilakukan ternyata pembelajaran IPS ini masih mengalami beberapa kesulitan. Terutama dalam menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Penggunaan metode pembelajaran ceramah yang masih mendominasi menyebabkan beberapa peserta didik kurang berkontribusi secara aktif pada proses pembelajaran, mudah merasa jenuh, dan kesulitan memahami konsep secara mendalam.

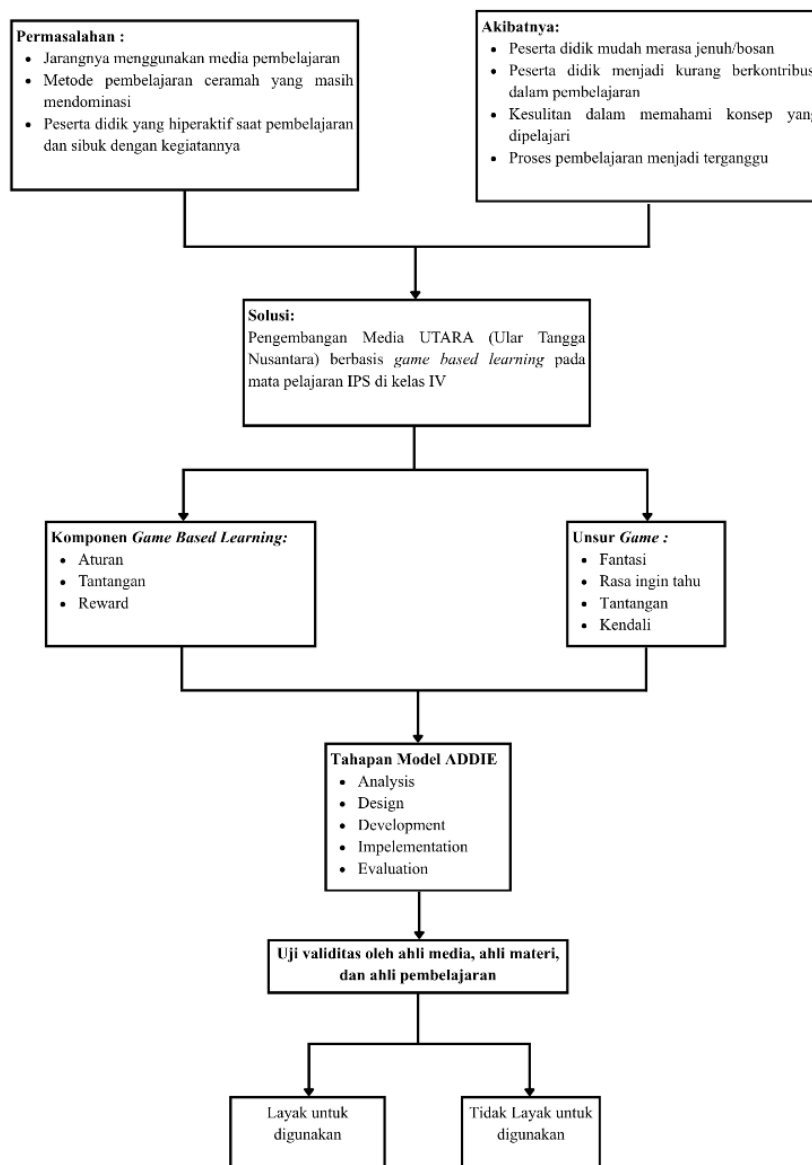
Pemanfaatan media permainan ular tangga hadir sebagai sebuah alternatif solutif dalam menangani permasalahan pembelajaran di kelas, yang mana pendekatan ini berjalan selaras dengan prinsip dasar teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget dan Vygotsky pada abad ke-19. Landasan teoretis ini memandang bahwa pengetahuan pada hakikatnya merupakan sebuah struktur pemahaman yang dibangun secara mandiri oleh individu. Dalam konteks ini, instrumen ular tangga berfungsi sebagai manifestasi praktis dari paradigma konstruktivisme.

Media ular tangga ini juga memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip *Game Based Learning* karena didalamnya terdapat komponen aturan, tantangan, dan *reward* yang dapat mengaktifkan proses kognitif peserta didik. Dan didalamnya mencakup empat unsur yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Sehingga tujuan pembelajaran akan tetap menjadi tujuan akhir dari sebuah pembelajaran. Indonesia kaya budaya merupakan sebuah materi yang terdapat dalam muatan pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Pada materi ini, mengajarkan bahwa kebudayaan Indonesia yang begitu beragam menjadi identitas diri sebuah bangsa. Beragam budaya, adat istiadat dengan nilai kebudayaan yang tinggi menjadi sumber kekuatan bangsa.

Inovasi pengembangan media UTARA (Ular Tangga Nusantara) yang mengintegrasikan pendekatan *Game-Based Learning* diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas IV dengan memfokuskan kajian pada topik “Indonesia Kaya Budaya”. Media pembelajaran ini direalisasikan dalam bentuk fisik konkret demi

menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik sekaligus mengasah kecakapan motorik kasar mereka secara langsung.

Upaya untuk memastikan media yang dikembangkan tepat guna, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) lewat penerapan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun konstruksi penalaran logis atau kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Rahmawati (2023) “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya” memperlihatkan efektivitas media papan edukatif secara nyata. Evaluasi para ahli membuktikan bahwa media UTAPI memenuhi seluruh tolak ukur kelayakan. Hasil penilaian mencatat skor validitas media sebesar 90%, kelayakan materi sebesar 95%, dan respons praktisi pembelajaran sebesar 100%. Ketiga angka tersebut menghasilkan skor rata-rata akhir sebesar 95%. Meskipun demikian, rancangan penelitian ini memiliki beberapa perbedaan mendasar dari studi terdahulu. Penelitian sebelumnya menerapkan media pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini berfokus pada muatan IPS. Selain itu, studi terdahulu menentukan pemenang berdasarkan kecepatan pemain mencapai garis akhir secara linier. Sementara itu, penelitian ini memakai sistem pengumpulan skor terbanyak sepanjang permainan. Perbedaan terakhir terletak pada lokasi, di mana studi terdahulu mengambil tempat di SDI Saroja Surabaya, sedangkan penelitian ini berlokasi di SD Plus Al Ghifari.
2. Skripsi yang ditulis oleh Qoimatul (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kelas IV Permainan Ular Tangga Interaktif di Sekolah Dasar Nahdatul Ulama (SDNU) 05 Hidayatul Murid Ampel - Wuluhan - Jember”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Hasil riset ini memproduksi media permainan ular tangga bermuatan materi dan soal evaluasi berbasis kompetensi dasar. Pengujian menunjukkan bahwa media mendapat kualifikasi sangat layak berdasarkan validasi ahli materi serta ahli media, di samping respons yang positif dari guru dan siswa. Tingkat efektivitas alat peraga ini teruji menaikkan hasil belajar peserta didik secara nyata, yang dibuktikan oleh kenaikan skor *posttest* secara signifikan

dibanding kondisi *pretest*. Dengan demikian, media ular tangga tersebut terbukti memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas untuk pembelajaran IPS tingkat dasar. Studi terdahulu hanya menyertakan satu bentuk kelengkapan permainan berupa kartu pertanyaan. Sedangkan rancangan penelitian ini memperluas komponen permainan menjadi tiga jenis kartu terpisah, yakni kartu pertanyaan, kartu benar atau salah, serta kartu tantangan. Pokok bahasan pada penelitian sebelumnya menitikberatkan materi "Gaya di Sekitar Kita" pada muatan IPA. Sementara itu, penelitian ini mengalihkan fokus pada topik "Indonesia Kaya Budaya" dalam lingkup mata pelajaran IPS. Mekanisme permainan pada studi terdahulu berjalan secara bergiliran antaranggota kelompok, sedangkan penelitian ini menerapkan pembagian tugas secara rinci bagi tiap anggota kelompok sepanjang aktivitas.

3. Skripsi yang ditulis oleh Ayu (2023) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV" penelitian ini menggunakan model pengembangan jenis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil riset membuktikan produk permainan ular tangga ini mencapai tingkat kelayakan tinggi untuk pembelajaran IPS Tema 5. Temuan tersebut bersumber dari penilaian ahli media yang mencatat angka 78% dan 87%, ahli materi sebesar 83% dan 86%, serta ahli bahasa yang memberi penilaian 87% dan 84%. Seluruh angka tersebut masuk kualifikasi sangat valid. Respons guru juga sejalan dengan capaian 82% dan 86%. Sementara itu, penerimaan peserta didik berada pada angka 86% saat uji coba terbatas dan naik menjadi 88% pada cakupan luas. Sifat alat peraga yang interaktif, rekreatif, dan edukatif terbukti menaikkan minat belajar siswa secara nyata. Media ini menjadi alternatif tepat pengganti metode konvensional, sekaligus penunjuk arah bagi inovasi alat peraga sejenis di Sekolah Dasar. Penelitian terdahulu mengulas muatan IPS Tema 5 tentang "Pahlawanku". Sementara itu, penelitian ini berfokus pada topik "Indonesia Kaya Budaya". Sisi pembeda

lain terlihat pada indikator capaian. Studi terdahulu hanya mengukur minat belajar peserta didik. Sebaliknya, penelitian ini memperluas cakupan penilaian dengan menyertakan tingkat keaktifan siswa, keterlibatan motorik kasar lewat gerakan fisik, serta pengembangan keterampilan sosial interpersonal di dalam kelas

4. Jurnal yang ditulis oleh Mutiara et al (2025) “Pengembangan Media Pembelajaran Tradisional Ular Tangga MKS Meningkatkan Kecerdasan Emosional Peserta didik Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan produk yang dinilai sangat layak oleh tim validator materi dan media. Hasil penerapan instrumen ini memperlihatkan kenaikan nyata pada ranah kecerdasan emosional siswa, seperti rasa empati, kemampuan bekerja sama, kontrol diri, serta dorongan belajar. Kenaikan tersebut terlihat jelas melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Penggunaan alat bantu ini menciptakan suasana belajar yang lebih seru serta memberi dampak positif bagi pertumbuhan dimensi afektif siswa selama pembelajaran. Studi terdahulu menekankan kajian pada ranah kecerdasan emosional untuk pelajaran IPA. Sementara itu, penelitian ini memusatkan pembahasan pada tingkat pemahaman siswa terhadap keanekaragaman budaya daerah dalam cakupan pelajaran IPS. Kerangka pengembangan yang dipakai pada studi terdahulu bertumpu pada model Borg and Gall. Sebaliknya, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE.
5. Jurnal yang ditulis oleh Priska et al. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning Dan Ular Tangga”. Penelitian ini memperoleh hasil bahwasannya media yang dikembangkan Borg & Gall ini divalidasi oleh ahli materi dan media. Seluruh data yang dihimpun mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif ini memenuhi kriteria kepraktisan yang tinggi dalam operasionalisasinya. Sehingga implementasi media ini terbukti efektif dalam memicu peningkatan motivasi belajar sekaligus mempererat iklim interaksi sosial antarpeserta didik. Pendidik dan peserta didik juga

memberikan umpan balik yang sangat baik karena instrumen permainan ini dinilai memiliki daya tarik visual, mempermudah transmisi pengetahuan, serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Studi terdahulu menerapkan pendekatan *problem-based learning* yang dikemas dalam bentuk aplikasi digital. Sementara itu, penelitian ini menggunakan skema *game-based learning* berwujud media fisik yang menyertakan unsur kearifan lokal.

6. Jurnal yang ditulis oleh Arumsari et al. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS di SD”. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil riset memproduksi media papan permainan ular tangga bermuatan materi keragaman rumah adat Indonesia beserta soal latihan. Evaluasi ahli mencatat skor kelayakan media sebesar 93,36% dan kelayakan materi sebesar 95,38%. Respons guru berada pada angka 84,61%, sedangkan penerimaan siswa menyentuh 93,69%. Penerapan instrumen ini terbukti menaikkan capaian kognitif siswa secara nyata, yang ditunjukkan oleh kenaikan rerata nilai dari *pretest* 39,6 menjadi *posttest* 72,4, dengan perolehan indeks *N-Gain* sebesar 0,57 pada kategori sedang. Data tersebut mengonfirmasi bahwa media papan permainan ini valid dan efektif untuk pengajaran IPS di kelas. Studi terdahulu menyajikan materi yang terbatas pada topik rumah adat di Indonesia. Sementara itu, penelitian ini memakai tema "Indonesia Kaya Budaya" untuk memberikan cakupan bahasan yang lebih luas. Sisi pembeda lain terlihat pada objek pion. Penelitian sebelumnya memakai benda mati atau replika figur kecil, sedangkan penelitian ini melibatkan siswa secara langsung sebagai pion hidup yang melangkah di atas papan permainan.
7. Jurnal yang ditulis oleh Rajab et al. (2023) yang berjudul “Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Peserta didik Kelas V SD”. Penelitian ini menyoroti keterbatasan pola pengajaran konvensional

berbasis ceramah yang kerap memicu kebosanan dan menekan keaktifan siswa. Kondisi ini mendorong kebutuhan akan alat peraga interaktif yang mampu memacu keterlibatan peserta didik. Riset tersebut membuktikan bahwa media ular tangga digital memenuhi standar kelayakan teknis maupun materi. Kehadiran instrumen ini mempermudah guru menyampaikan bahan ajar sekaligus meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui suasana belajar yang seru. Dengan demikian, media berbasis digital ini efektif menjadi pilihan alat peraga inovatif di tingkat sekolah dasar. Studi terdahulu mengandalkan perangkat berformat digital, sedangkan penelitian ini menerapkan alat bantu berbentuk cetak atau fisik. Perbedaan lain terlihat pada tingkat sasaran dan lokasi penerapan. Riset sebelumnya melibatkan siswa kelas V sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas IV.

8. Jurnal yang ditulis oleh Bela et al (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Genially untuk Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya di Sekolah Dasar” Penelitian ini menggunakan model R&D Borg & Gall yang dilakukan pada kelas V SDN Ngaliyan 05 dengan hasil validasi ahli menunjukkan ahli media 85,93% (sangat layak), ahli materi 90,38% (sangat layak), dan rata-rata 88,15% (sangat layak). Pada uji coba awal hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata 94,58% dan pendidik 97,22% (sangat layak), sementara uji coba penggunaan menghasilkan respons peserta didik rata-rata 85,43% (sangat layak). Efektivitas media diukur melalui desain eksperimen *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari skor awal sebesar 60,43 menjadi 82,39 (atau 83,39) pada evaluasi akhir, dengan capaian indeks *N-gain* sebesar 0,55. Hasil yang diperoleh tersebut didukung oleh pemenuhan asumsi statistik dasar melalui uji normalitas Shapiro-Wilk (nilai signifikansi lebih besar dari 0,05), uji homogenitas varians (di mana nilai F-hitung kurang dari F-tabel), serta konfirmasi perbedaan rata-rata yang signifikan melalui *paired t-test* (nilai signifikansi 0,001 kurang dari 0,05). Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa media ular tangga berbasis Genially valid,

praktis, dan efektif menaikkan motivasi serta pemahaman materi keragaman budaya pada Pendidikan Pancasila, meskipun penerapannya menghadapi kendala keterbatasan waktu. Penelitian terdahulu mengandalkan perangkat berformat elektronik atau digital. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media konvensional cetak fisik yang dapat disentuh langsung oleh siswa di kelas. Penelitian terdahulu menyasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk mata pelajaran IPS pada jenjang kelas IV.

Berdasarkan delapan penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, baik dari aspek minat, motivasi, interaksi sosial, maupun hasil belajar siswa. Meskipun demikian, sebagian besar studi sebelumnya masih menitikberatkan pada pengembangan media berbasis digital, cakupan materi yang terbatas pada topik tertentu, serta indikator capaian yang berfokus pada ranah kognitif semata.

Penelitian yang akan dilakukan hadir untuk menyempurnakan celah tersebut melalui beberapa pembaruan strategis. Pembaruan tersebut meliputi penerapan media fisik cetak yang melibatkan siswa langsung sebagai pionir hidup, perluasan variasi permainan melalui tiga jenis kartu tantangan, penggunaan materi IPS "Indonesia Kaya Budaya" yang lebih komprehensif, serta pengukuran capaian yang mencakup tingkat keaktifan, perkembangan motorik kasar, dan keterampilan sosial siswa kelas IV di SD Plus Al Ghifari.