BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi tiang penyangga utama dalam upaya mencetak manusia-manusia unggul, yang pada gilirannya sangat menentukan maju atau tidaknya sebuah bangsa. Di Indonesia, peran pendidikan tidak sekadar sebagai wahana transfer ilmu dan keterampilan, melainkan juga sebagai wahana penanaman budi pekerti dan penguatan nilai-nilai luhur. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara berkelanjutan melalui kegiatan pembimbingan dan pembelajaran yang berkualitas untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Proses pendidikan tersebut membutuhkan waktu yang panjang serta dilakukan secara sistematis agar mampu mencapai tujuan pendidikan secara optimal dan membentuk individu yang siap menghadapi perkembangan serta perubahan kehidupan (Khotimah et al. 2025). Landasan yuridisnya pun telah tertuang dengan jelas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Selaras dengan maksud pendidikan nasional, pelaksanaan pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) semestinya mengarah pada pendekatan yang menyeluruh, dekat dengan keseharian siswa, serta menekankan pengalaman belajar langsung. Di jenjang ini, proses belajar mengajar tidak boleh melulu berfokus pada urusan hafalan dan angka nilai, melainkan juga harus menggali sikap, budi pekerti, serta kecakapan hidup yang nyata-nyata berguna dalam keseharian anak. Banyak temuan di lapangan mengungkapkan bahwa pengalaman belajar yang berkesan semenjak masa awal sekolah terbukti memengaruhi cara berpikir anak yang lebih logis, kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar, serta kemampuan bergaul dengan teman sebaya (Sari & Putra, 2022). Karena itulah, mata pelajaran yang memadukan pengetahuan tentang alam dan tata kehidupan bermasyarakat menjadi sangat penting untuk dikenalkan lebih awal, terutama dengan memakai metode belajar yang interaktif dan cocok dengan tahap pertumbuhan anak usia dasar.

Di jenjang kelas III SD/MI, mata pelajaran IPAS memiliki peran strategis sebagai pintu masuk bagi anak untuk mengenali fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan terdekatnya. IPAS tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga membangun kebiasaan berpikir logis, memicu rasa penasaran, serta menumbuhkan kepedulian terhadap alam sejak kecil. Dalam Kurikulum Merdeka, materi IPAS kelas III disusun agar pengalaman belajar terasa nyata dan relevan dengan keseharian anak, mengingat pola pikir mereka pada usia ini masih konkret lebih mudah memahami hal-hal yang terlihat, tersentuh, atau langsung dialami. Karena itu, pendekatan terbaik adalah memberikan kesempatan luas untuk mengamati, bereksperimen, dan aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan cara ini, pengetahuan yang diperoleh tidak hanya diingat sesaat, melainkan benar-benar meresap dan bermakna (Pratiwi & Hardini, 2022).

Sejalan dengan dinamika pendidikan nasional, Kementerian Agama Republik Indonesia melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Islam telah mengeluarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6077 Tahun 2025 tentang Panduan Kurikulum Berbasis Cinta (KBC). Kurikulum inovatif ini hadir sebagai respons terhadap berbagai tantangan kemanusiaan global dan lokal, seperti dehumanisasi, menurunnya empati sosial, serta krisis lingkungan. Seperti yang tertuang dalam pernyataan Direktorat KSKK Madrasah (2025), Kurikulum Berbasis Cinta sengaja dirancang sebagai salah satu jalan keluar untuk menghadapi berbagai persoalan yang ada, dengan menjadikan dunia pendidikan sebagai tempat utama untuk merespons dan menyelesaikannya secara bertahap. Penerapan kurikulum yang berporos pada nilai-nilai kemanusiaan ini ternyata juga seirama dengan kebutuhan belajar di era sekarang, di mana proses pendidikan tidak lagi hanya soal mengejar target penguasaan materi semata, melainkan juga tentang bagaimana membentuk watak dan kepekaan sosial anak didik (Riswati, 2025).

Kurikulum Berbasis Cinta mengintegrasikan lima topik utama yang disebut Panca Cinta, meliputi Cinta Allah Swt dan Rasul-Nya, Cinta Ilmu, Cinta Lingkungan, Cinta Diri dan Sesama Manusia, serta Cinta Tanah Air. Dalam konteks pembelajaran IPAS, integrasi KBC memberikan peluang untuk mengaitkan konsep-konsep sains dan sosial dengan nilai-nilai karakter dan spiritual secara holistik.

Topik Cinta Lingkungan, misalnya, menekankan bahwa "alam semesta adalah *tajalli* (manifestasi) dari cinta Allah" sehingga peserta didik diarahkan untuk mengenal Allah melalui pengenalan terhadap alam (Direktorat KSKK Madrasah, 2025). Pendekatan ini sejalan dengan temuan Rahmawati et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS yang dikaitkan dengan kepedulian lingkungan mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar.

Namun demikian, integrasi Kurikulum Berbasis Cinta dalam pembelajaran IPAS menuntut pendekatan pedagogis yang berbeda dari pembelajaran konvensional. KBC menekankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), pembelajaran mendalam (*deep learning*), serta metode kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah. Direktorat KSKK Madrasah menegaskan bahwa "metode pembelajaran harus menghadirkan pengalaman nyata (*hudhuri*) agar peserta didik mampu memaknai nilai-nilai cinta secara utuh" (Direktorat KSKK Madrasah, 2025). Pernyataan ini juga didukung oleh temuan Pratiwi dan Hardini (2022) yang mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan belajar melalui permainan edukatif terbukti mampu menghadirkan suasana belajar yang tidak hanya menggembirakan, tetapi juga lebih berkesan dan mudah dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MIN 1 Kota Bandung menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Guru menyampaikan materi secara verbal dengan bantuan media sederhana seperti gambar dua dimensi sehingga proses pembelajaran kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan pemahaman konsep peserta didik belum berkembang secara optimal yang dimana akan mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Diperkuat juga dengan hasil angket kebutuhan siswa kelas III B didapat bahwa dalam proses pembelajaran, 31 peserta didik menyatakan bahwa belajar IPAS menjadi lebih mudah dipahami apabila menggunakan media atau alat bantu belajar yang menarik. Selain itu, mayoritas dari 34 peserta didik kelas III dalam wawancara singkat

menyatakan bahwa mereka menginginkan media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Lestari dan Widodo (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung *teacher-centered* dengan keterbatasan variasi media pembelajaran.

Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa suasana kelas cenderung pasif, minim interaksi, dan kurang memberikan ruang eksplorasi langsung. Pembelajaran yang berlangsung belum menyentuh aspek afektif dan internalisasi nilai-nilai karakter yang menjadi ruh Kurikulum Berbasis Cinta. Padahal, pembelajaran nilai karakter memerlukan pengalaman belajar yang bermakna dan melibatkan emosi positif peserta didik (Aminah A, *et al*., 2022). Jika kondisi ini terus berlanjut, dikhawatirkan implementasi KBC tidak akan berjalan optimal dan tujuan pembentukan peserta didik yang humanis, naturalis, serta penuh kasih sayang tidak tercapai secara maksimal.

Dalam penerapan Kurikulum Berbasis Cinta (KBC) pada mata pelajaran IPAS, salah satu hambatan yang cukup terasa adalah minimnya sarana belajar yang memang sengaja dibuat untuk memadukan nilai-nilai Panca Cinta. Meskipun arah kebijakan dari Direktorat KSKK Madrasah sudah memberikan panduan secara konseptual, namun di lapangan, perangkat pembelajaran yang benar-benar siap pakai untuk anak-anak kelas rendah masih belum banyak tersedia. Padahal, seperti yang diungkapkan Sukiman (2012), media belajar memiliki fungsi yang sangat penting karena mampu menjembatani pemahaman anak terhadap hal-hal yang bersifat abstrak melalui sajian yang lebih nyata dan kegiatan langsung yang melibatkan mereka secara aktif.

Dengan adanya kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual. Salah satu alternatif yang dinilai cukup menjanjikan adalah permainan ular tangga versi edukatif. Permainan lawas ini sudah akrab di telinga anak-anak, sehingga mudah dimodifikasi menjadi kegiatan belajar yang seru sekaligus berisi. Pratiwi dan Hardini (2022) dalam

penelitiannya membuktikan bahwa ular tangga yang dipakai sebagai alat bantu mengajar mampu mendongkrak semangat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Terbukti, tingkat motivasi mereka melonjak dari 70,20% yang tergolong Baik, menjadi 84,86% yang masuk kategori Sangat Baik, setelah media ini diterapkan pada anak kelas IV SD.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran, namun belum ada penelitian yang mendukung secara khusus mengembangkan media ular tangga yang mengintegrasikan Kurikulum Berbasis Cinta dalam pembelajaran IPAS di kelas III MI. Media ular tangga edukatif memungkinkan integrasi materi IPAS dengan nilai-nilai Kurikulum Berbasis Cinta melalui desain petak permainan yang memuat materi, pertanyaan reflektif, serta aktivitas kontekstual. Proses bermain mendorong interaksi sosial, kerja sama, sportivitas, dan refleksi pengalaman belajar, sehingga sejalan dengan prinsip *mindful, meaningful, and joyful learning* yang ditekankan dalam KBC. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wicaksana *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, serta keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan partisipatif sehingga meningkatkan hasil belajar yang signifikan.

Dari paparan yang telah disampaikan, dapat dianggap bahwa upaya mengembangkan permainan ular tangga yang dipadukan dengan nilai-nilai Kurikulum Berbasis Cinta untuk pelajaran IPAS di kelas III MI merupakan langkah yang baik dan tepat. Kehadiran media ini diharapkan mampu menjawab persoalan pembelajaran IPAS di lingkungan madrasah yang selama ini dirasa belum maksimal, sekaligus menjadi wahana yang ampuh untuk membudayakan sikap kasih sayang pada anak didik. Melalui sajian permainan yang seru dan mengasyikkan, para siswa tidak hanya akan menyerap materi IPAS dengan lebih mudah, tetapi juga akan terbiasa menunjukkan perilaku penuh kasih, tanggap terhadap perasaan orang lain, serta peduli pada seluruh ciptaan Allah Swt. Riset ini pun diharapkan memberi sumbangsih berarti bagi perbaikan mutu pengajaran IPAS di jenjang SD, utamanya di MI, serta turut menyukseskan pelaksanaan Kurikulum

Berbasis Cinta yang baru saja dicanangkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta dalam pembelajaran IPAS di kelas III MI?
2. Bagaimana hasil validasi media pembelajaran ular tangga berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
3. Bagaimana respon siswa dan guru mengenai media ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta pada mata pelajaran IPAS di kelas III MI?
4. Bagaimana efektivitas penerapan media ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta pada mata Pelajaran IPAS di kelas III MI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas III MI.
2. Untuk mengetahui hasil validasi media pembelajaran ular tangga berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
3. Untuk mengetahui respon siswa dan guru mengenai media ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta pada mata pelajaran IPAS di kelas III MI.
4. Untuk mengetahui efektivitas penerapan media ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta pada mata Pelajaran IPAS di kelas III.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu mendatangkan dampak yang berarti bagi kemajuan dunia pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pada tataran teoretis, penelitian ini diharapkan bisa turut menyumbangkan gagasan segar dalam pengembangan khazanah keilmuan, terutama yang berkaitan dengan alat bantu mengajar. Penelitian ini berpeluang memperluas cakrawala pengetahuan tentang perancangan media belajar berbasis permainan yang dipadukan dengan ajaran Islam, lebih spesifik lagi yang mengusung nilai-nilai Kurikulum Berbasis Cinta di Madrasah Ibtidaiyah. Tak hanya itu, temuan dari penelitian ini pun kiranya dapat dijadikan salah satu rujukan konseptual bagi pengembangan media IPAS yang tidak sekadar mengejar target penguasaan materi, melainkan juga turut membina akhlak serta memperkokoh keimanan anak didik.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      Penelitian ini menawarkan salah satu pilihan media pengajaran IPAS yang tergolong baru, memikat, dan tidak ribet saat dipakai, sehingga guru dapat menyajikan bahan ajar dengan cara yang lebih ringan, mengasyikkan, dan terasa dekat dengan keseharian siswa. Di sisi lain, media ini juga memudahkan guru dalam menyisipkan nilai-nilai cinta ke dalam pembelajaran, tanpa harus mengorbankan kedalaman materi IPAS itu sendiri.

   b. Bagi Peserta Didik

      Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar IPAS. Media ini memudahkan pemahaman konsep-konsep IPAS sesuai tahap perkembangan kognitif siswa, sekaligus menginternalisasi nilai-nilai cinta kepada Allah, Rasulullah, sesama, dan lingkungan.

   c. Bagi Sekolah/Madrasah

      Penelitian ini berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan dengan memperkaya koleksi media pembelajaran IPAS. Implementasi media ini memperkuat ciri khas pendidikan Islam di madrasah sekaligus meningkatkan citra lembaga sebagai pendidikan yang unggul secara akademik maupun karakter.

   d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, serta meningkatkan kompetensi dalam melaksanakan penelitian pengembangan sesuai prosedur ilmiah.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis nilai keislaman, serta menyediakan informasi tentang efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran IPAS sebagai dasar penelitian lanjutan.

E. Kerangka Berpikir

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan papan yang terdiri dari kotak-kotak bernomor yang dilengkapi dengan gambar tangga dan ular, dimana pemain berpindah langkah sesuai dengan hasil lemparan dadu hingga mencapai kotak terakhir. Dalam pembelajaran, permainan ini sering dimodifikasi menjadi media edukatif dengan menambahkan materi atau pertanyaan pada setiap petak sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut Widiana *et al.* (2019) media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Salah satu kendala yang kerap ditemui dalam proses belajar mengajar IPAS di kelas III MI adalah rendahnya antusiasme siswa. Penyebab utamanya tidak lain karena pendekatan dan sarana yang dipakai masih terbilang itu-itu saja, semisal metode ceramah dan pengerjaan soal dari buku paket. Kondisi ini membuat anak-anak cenderung diam, kurang terlibat, dan nyaris tidak ada interaksi berarti selama pelajaran berlangsung. Padahal, Abdullah et al. (2025) dalam risetnya mengungkapkan bahwa kehadiran permainan bernuansa edukatif mampu mendongkrak gairah belajar sekaligus memperbaiki capaian akademik siswa di jenjang SD. Karena itu, sudah sewajarnya jika tersedia media ajar yang interaktif, mengasyikkan, dan tetap sarat dengan nilai-nilai budi pekerti Islami.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa permainan ular tangga yang dipadukan dengan Kurikulum Berbasis Cinta. Media tersebut dirancang dengan memasukkan nilai-nilai cinta kepada Allah Swt., Rasulullah saw., sesama manusia, makhluk hidup, serta lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan Direktorat KSKK Madrasah (2025) yang menjelaskan bahwa pengintegrasian nilai cinta dan toleransi dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi terhadap berbagai permasalahan sosial, seperti konflik, diskriminasi, dan ketidakadilan yang terjadi di berbagai wilayah.

Penerapan nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran sains memiliki peran penting karena tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam tetapi juga memperkuat keimanan mereka. Dalam studi Wahyuni (2020) ditemukan bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran sains dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna secara spiritual, serta membantu siswa melihat sains sebagai bagian dari wahyu dan ciptaan Allah Swt., sehingga pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga memperkuat nilai religius siswa.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis *(analysis)*, perancangan *(design),* pengembangan (*development*), pelaksanaan *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation*). Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya tersusun secara sistematis dan mudah diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Ilhamdi *et al*. (2023) yang menyatakan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar, karena memiliki tahapan yang runtut dan menyeluruh. Adapun penjelasan dari setiap tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut:

Tahap awal dimulai dengan analisis (*analysis*) permasalahan melalui wawancara dengan guru IPAS dan penyebaran angket karakteristik serta kebutuhan siswa kelas III MI. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPAS dan menentukan ruang lingkup pengembangan media ular tangga. Analisis kebutuhan difokuskan pada karakteristik siswa, analisis kebutuhan siswa, kompetensi IPAS yang harus dikuasai sesuai Kurikulum Merdeka dan

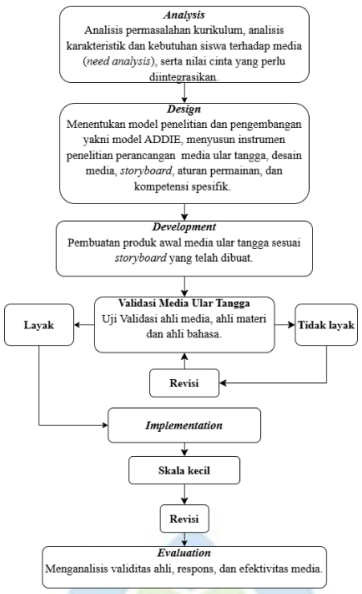
Kurikulum Berbasis Cinta, serta nilai-nilai cinta yang perlu dIIIntegrasikan dalam pembelajaran.

Pada tahap kedua yakni desain *(design)* dilakukan perancangan media ular tangga dengan membuat *storyboard* media yang akan dikembangkan serta penyusunan instrumen penelitian. Desain mencakup penentuan kompetensi spesifik, konten materi IPAS dan nilai-nilai cinta, desain papan permainan, kartu soal, kartu nilai-nilai cinta, serta aturan permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III MI.

Pada tahap ketiga yakni pengembangan (*development*) peneliti menghasilkan produk berupa media ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta dengan tujuan untuk mengintegrasikan Kurikulum Berbasis Cinta dalam pembelajaran IPAS. Media dikembangkan berdasarkan hasil penilaian berupa komentar dan saran dari ahli media pembelajaran, ahli materi IPAS, dan ahli bahasa. Apabila produk belum memenuhi kriteria kevalidan yang ditetapkan, maka akan dilakukan revisi hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Pada tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) peneliti melakukan uji coba terhadap media ular tangga yang telah dikembangkan kepada siswa kelas III MI, serta membagikan angket respons kepada guru dan siswa mengenai bagaimana respons penggunaan media ular tangga terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta dalam pembelajaran IPAS.

Tahap kelima yakni tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan untuk menganalisis validitas, respons, dan efektivitas media ular tangga dalam mengintegrasikan Kurikulum Berbasis Cinta pada mata pelajaran IPAS dan pemahaman nilai-nilai cinta pada siswa. Evaluasi juga dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media sebagai dasar perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Adapun kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Ular Tangga Terintegrasi Kurikulum Berbasis Cinta Pada Mata Pelajaran IPAS

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis menelusuri sejumlah kajian terdahulu yang memiliki keterkaitan dan bisa dijadikan pijakan untuk memperkuat riset yang hendak dijalankan. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Ice Yurlinda (Pengembangan Media Ular Tangga untuk IPAS Kelas IV SDN 01 Koto Baru)

   Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE, studi ini melibatkan 28 siswa kelas IV sebagai subjek. Tahapan yang dilalui mencakup analisis awal, perancangan, pembuatan produk, hingga uji coba di lapangan. Berdasarkan penilaian dari dua dosen ahli, media ini dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata 82%, yang terdiri atas aspek bahasa (78%), aspek media (81%), dan aspek modul ajar (88%). Dari sisi kepraktisan, guru memberikan angka 87% sementara siswa memberi 91%, dengan rata-rata akhir 89%. Yang menarik, ketuntasan belajar siswa melonjak drastis dari semula 42,8% menjadi 82% setelah menggunakan media ini. Temuan ini menegaskan bahwa ular tangga mampu menggugah minat, semangat, sekaligus prestasi anak dalam pelajaran IPAS.
2. Penelitian Herawati Lamada (Pengembangan ULTRAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di SD)

Masih dengan model ADDIE, tim peneliti ini mengembangkan media ular tangga interaktif yang dilengkapi fitur-fitur menarik seperti kartu mystery, kartu challenge, dan kartu edukasi. Hasil validasi akhir menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yakni 96,87% yang terdiri dari validasi ahli media (97,72%), ahli materi (95%), dan ahli pengguna (97,91%). Uji praktikalitas pun mencapai 97,5% yang tergolong sangat praktis. Sementara itu, rerata nilai siswa meningkat dari 46,5% pada pretest menjadi 86% pada posttest, dengan N-Gain 0,73 yang masuk kategori sedang. Dari sini terbukti bahwa ULTRAS ampuh memperdalam pemahaman konsep anak sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang hidup dan menggembirakan.

3. Penelitian Melinda Septiani (Pengembangan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk IPAS Kelas IV)

   Berbeda dari yang lain, penelitian ini menyisipkan unsur budaya Nusa Tenggara Barat, seperti adat Suku Sasak, Samawa, dan Mbojo, ke dalam desain permainan. Proses pengembangan tetap menggunakan ADDIE dan dibantu aplikasi Canva. Hasil validasi media mencapai 88%, sementara validasi materi 82,8%—keduanya masuk kategori sangat valid. Pada uji coba kelompok kecil, tingkat kepraktisan tercatat 93,6%, kelompok besar 95,2%, dan tanggapan guru 94%. Lebih menggembirakan lagi, ketuntasan klasikal siswa mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa memadukan nilai budaya lokal ke dalam media ular tangga tidak hanya mengoptimalkan hasil akademik, tetapi juga memperkaya pengetahuan budaya anak.

4. Penelitian Pratiwi dan Hardini (2022) tentang Pengaruh Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar IPA

   Dengan pendekatan kuantitatif dan desain pre-eksperimental, riset ini bertujuan mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah memakai permainan ular tangga dalam pelajaran IPA. Hasilnya, terjadi peningkatan yang cukup berarti, yakni dari 70,20% (kategori baik) menjadi 84,86% (kategori sangat baik). Temuan ini memperlihatkan bahwa media ular tangga tidak hanya berpengaruh pada ranah kognitif, melainkan juga memberi dampak positif pada ranah afektif, terutama dalam hal membangkitkan motivasi anak untuk belajar.