

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UTAPI PADA PEMBELAJARAN
IPAS WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA BAGI SISWA KELAS IV
DI SDN 040481 CINTA RAKYAT T.A 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF UTAPI LEARNING MEDIA ON LEARNING IPAS FORMS OF
SUBSTANCES AND THEIR CHANGES FOR CLASS IV STUDENTS
AT SDN 040481 CINTA RAKYAT T.A 2024/2025***

Emilla Yosepa br Sembiring¹, Nurlia br Ginting², Novi Tari Simbolon³

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Quality Berastagi

^{2,3}Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Quality Berastagi

Email : emillasembiring29@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang terdiri lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa. Data penelitian uji kelayakan diperoleh dari angket, uji kepraktisan diperoleh dari lembar respon siswa dan untuk uji keefektifan diperoleh dari lembar *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa validasi media sebesar 97% dan validasi materi sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak. Hasil perolehan uji coba produk secara terbatas media ular tangga pintar (UTAPI) sebesar 99,28% dan uji coba produk siswa kelas IV-B (Uji Coba Luas) menghasilkan skor angket sebesar 99,46% . Dari hasil uji coba terbatas dan luas media pembelajaran UTAPI dapat dikategorikan sangat praktis. Sedangkan untuk uji keefektifan yang memakai uji N-Gain yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post test* siswa kelas IV-A (Uji Coba Terbatas). Memperoleh persentase sebesar 46% berdasarkan perolehan persentase maka peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pintar termasuk klasifikasi sedang dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah melakukan evaluasi disaat penerapan media di kelas IV-B (Uji Coba Luas), memperoleh persentase sebesar 85% dengan klasifikasi tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya bagi siswa kelas IV-B SDN 040481 Cinta Rakyat T.A 2024/2025 sangat efektif untuk digunakan setelah melakukan evaluasi pada uji coba terbatas di kelas IV-A.

Kata Kunci : Kata Kunci: Pengembangan, Media UTAPI, Wujud Zat dan Perubahannya.

ABSTRACT

This study used the R&D method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The sample in this study consisted of 26 students. The feasibility test data was obtained from questionnaires, the practicality test was obtained from student response sheets, and the effectiveness test was obtained from pre-test and post-test sheets. The results of the study revealed that the media validation was 97% and the material validation was 96.66%, both categorized as highly feasible. The limited product trial results for the smart snake and ladder media (UTAPI) were 99.28%, and the product trial for fourth-grade students (Class IV-B) (Wide Trial) yielded a questionnaire score of 99.46%. From the limited and extensive trials of the UTAPI learning media, it can be categorized as very practical. Meanwhile, for the effectiveness test using the N-Gain test obtained from the pre-test and post-test results of fourth-grade students in class IV-A (Limited Trial). Based on the percentage obtained, the increase in learning outcomes by applying the smart snake and ladder learning media is classified as moderate and sufficiently effective in improving student learning outcomes. After conducting an evaluation during the

implementation of the media in class IV-B (Wide-Scale Trial), a percentage of 85% was obtained, classified as high. It can be concluded that the smart snake ladder learning media (UTAPI) in teaching IPAS Substance Form and Changes for fourth-grade students in class IV-B at SDN 040481 Cinta Rakyat T.A 2024/2025 is very effective to use after conducting an evaluation in a limited trial in class IV-A.

Keywords: *Development, UTAPI Media, States of Matter and Their Changes.*

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta. Yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, mengenal interaksi, mengidentifikasi masalah, melatih sikap ilmiah, dan berperan aktif menjaga lingkungan. Pelajaran ini dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik Sekolah Dasar karena mereka menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit untuk dipahami, dan membosankan juga pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik. Fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswanya, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah solusi dari hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses penyampaian pembelajaran. Media pembelajaran akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut digunakan secara berkelompok maupun individu. Media permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu serta terdapat kotak-kotak dan gambar ular dan tangga.

Di SDN 040481 Cinta Rakyat Penggunaan media UTAPI masih kurang maksimal, karena ukurannya yang kecil, tidak memiliki kartu dan buku panduan. Sehingga peneliti mengembangkan media UTAPI tersebut dengan beberapa keterbaruan, yaitu: ukuran, warna, jumlah kotak, jumlah gambar, buku panduan, peraturan dan menambahkan inovasi dalam kartu dare, answer, dan jawaban. Dengan adanya pengembangan ini peneliti berharap media menjadi lebih layak, praktis, dan

efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS wujud zat dan perubahannya.

Rumusan masalah yang diperoleh adalah 1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada mata pelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di SDN 040481 Cinta Rakyat Tahun ajaran 2024/2025? 2) Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada mata pelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di SDN 040481 Cinta Rakyat Tahun ajaran 2024/2025? Dan 3) Bagaimana keefektifan produk media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada mata pelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya Bagi Siswa Kelas IV di SDN 040481 Cinta Rakyat Tahun ajaran 2024/2025?

Media pembelajaran ular tangga ini memiliki 3 jenis kartu, kartu-kartu ini berisi soal yang sesuai dengan materi yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Apa itu sifat-sifat dan wujud benda, bagaimana perubahannya? Pertanyaan tersebut menggunakan bahasa yang benar dan mudah dipahami.

Spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media ular tangga yang dimodifikasi dari permainan ular tangga tradisional, yang sebelumnya telah dijadikan media pembelajaran. Modifikasi ini mencakup kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan kartu jawaban. Setiap siswa akan mendapatkan poin jika berhasil menjawab pertanyaan, melaksanakan tantangan, dan menyelesaikan permainan ular tangga pintar (UTAPI) hingga akhir. dan diberikan reward. Selain media ular tangga ini akan didesain dengan gambar dan warna yang

menarik agar siswa antusias dan tidak merasa jenuh ketika menggunakan media UTAPI.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran UTAPI yang layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS wujud zat dan perubahannya untuk tingkat sekolah dasar.

Diharapkan penelitian ini dapat membantu menyelesaikan masalah di kelas. Karena kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan, siswa menjadi jenuh dan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa berkonsentrasi pada pelajaran dan membuat mereka merasa lebih terlibat. Karena menggunakan media UTAPI melibatkan langsung peserta didik bermain sambil mengerjakan soal.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 040481 Cinta Rakyat Kec. Merdeka Kab. Karo. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25-26 November 2024. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) berbentuk spanduk yang memuat pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya.

Dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IV SDN 040481 Cinta Rakyat. Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti sesungguhnya (Zafri & Hastuti, 2021:53). Sampel penelitian ini kelas IV-B berjumlah 21 Siswa dan 5 Siswa dari kelas IV-A.

Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi sekolah, wawancara dengan guru, dokumentasi data nama siswa dan tes untuk pre-test serta post test hasil belajar dan angket untuk validasi media dan materi.

Proses penelitian pengembangan biasanya mencakup pendahuluan produk atau hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi membentuk struktur pengembangan ADDIE.

Teknik analisis data kualitatif yang dipilih peneliti sebagai berikut:

a) Data kelayakan produk ini diperoleh dari angket yang divalidasi oleh ibu Nurlia Ginting selaku validator materi dan bapak Wisno Sembiring.

Dengan Rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2.1 Kriteria Kelayakan Produk

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1	81-100	Sangat Layak	Tidak perlu revisi/ Valid
2	61-80	Layak	Tidak perlu revisi/ Valid
3	41-60	Cukup Layak	Revisi/ Tidak Valid
4	21-40	Kurang Layak	Revisi/ Tidak Valid

b) Data kepraktisan produk ini diperoleh dari analisis dan angket respon guru. Data ini diperoleh setelah melakukan uji coba produk melalui penyebaran angket respon guru. (Tarigan, 2024)

Dengan Rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2.2 Kriteria Kepraktisan Produk

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1	81-100	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi/ Valid
2	61-80	Praktis	Tidak perlu revisi/ Valid
3	41-60	Cukup Praktis	Revisi/ Tidak Valid
4	21-40	Kurang Praktis	Revisi/ Tidak Valid

c) Data Keefektifan produk ini diperoleh dari analisis dan angket hasil pre-test dan post-test dengan rumus uji gain ternormalisasi. Uji gain ternormalisasi adalah cara pengujian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara pre-test dan post-test. (Supriadi,

2021:179-180)

Dengan Rumus:

$$G = \frac{\text{skor post_test} - \text{skor pre_test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre_test}}$$

Tabel 2.3 Klasifikasi Nilai N-Gain

No	Nilai	Klasifikasi
1	N-Gain ≥ 0,7	Tinggi
2	0,30-0,70	Sedang
3	0,00-0,29	Rendah

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan hasil belajar siswa dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor post_test} - \text{skor pre_test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre_test}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk klasifikasi peningkatan hasil belajar digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.4 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Nilai Persen (%) N-Gain	Kriteria
81% – 100%	Tinggi
61% – 80%	Sedang
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Sangat Rendah
10% – 20%	Tidak ada Peningkatan

Guna memberikan interpretasi terhadap keefektifan N-Gain digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.5 Kriteria Keefektifan N-Gain

Nilai Persen (%)	Penafsiran
< 40	Kurang Efektif
40-55	Cukup Efektif
56-75	Efektif
> 76	Sangat Efektif

Guna menganalisis nilai untuk mendapatkan N-Gain dari data nilai pre-test dan post-test ada dua cara yang dapat dilakukan, yaitu:

1. Dengan cara menentukan nilai rata-rata secara total dari nilai pre-test dan post-test, dengan menentukan nilai ideal yaitu 100. Selanjutnya menghitung selisih nilai rata-rata post-test dengan nilai rata-rata pre-test, dan selisih skor ideal dikurangi rata-rata pre-test.
2. Dengan cara menghitung selisih antara nilai post-test dikurangi nilai pre-test setiap skor dan mengurangkan nilai ideal dengan nilai pre-test pada setiap skor. Dalam hal ini sangat disarankan menggunakan dengan bantuan tabel.

Dalam penerapan model ADDIE berikut tahapan yang harus dilaksanakan:

Pertama tahap yang harus dilakukan adalah menganalisis karakteristik siswa, kurikulum, dan kebutuhan siswa. Sehingga dapat menemukan problematika yang terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan mengetahui apa solusi yang diperlukan untuk mengatasi problematika yang terjadi. Informasi yang didapatkan akan dikumpulkan untuk bahan penelitian dalam pengembangan produk. Adapun informasi yang didapatkan yaitu:

1. Karakteristik siswa pada SDN 040481 Cinta Rakyat tergolong aktif dan ramah.
2. Kurikulum yang digunakan di sekolah ada kurikulum 13 dan kurikulum merdeka, Kurikulum pada kelas penelitian yaitu IV A dan B adalah kurikulum merdeka.
3. Ada siswa yang membutuhkan waktu untuk menangkap isi pembelajaran jika proses belajar mengajar dilakukan secara

monoton tanpa *ice breaking* dan bantuan media.

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas dan kepala sekolah peneliti melakukan pengumpulan data-data seperti kurikulum apa yang digunakan pada kelas IV, jadwal kelas, daftar nama siswa yang akan jadi referensi pengembangan media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) dalam pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya bagi Siswa Kelas IV SDN 040481 Cinta Rakyat. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media yang dikembangkan menjadi lebih menarik lagi dengan peraturan permainan yang lebih menantang, sehingga terbentuk jiwa berkompetisi dan Kerjasama tim yang baik.

Tahap desain dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) terdiri atas 3 tahapan yaitu:

a. Penyusunan Materi Wujud Zat dan Perubahannya: Materi wujud zat dan perubahannya terbagi menjadi 3 kartu yaitu, kartu answer, dare dan jawaban.

b. Merancang model produk. Hasil rancangan produk media UTAPI sebagai berikut:

1. Papan ular tangga dicetak berbentuk spanduk.
2. Papan ular tangga dicetak dengan bahan Flexi.
3. Papan ular tangga berukuran $3m \times 3m$.
4. Papan ular tangga didesain dari *canva*.
5. Papan ular tangga memiliki 5 ular, 5 tangga, 5 gambar sesuai materi, 10 kotak *dare* dan 10 kotak *answer*.
6. Papan ular tangga berwarna biru dan putih dengan warna tulisan hitam dan *orange*.
7. Dadu berbentuk boneka persegi.
8. Peraturan UTAPI didesain di *canva* kemudian delaminating
9. Kartu UTAPI didesain di *canva* dan dicetak berbentuk *flash card*. Kartu Utapi ada 3 jenis yaitu kartu

dare, kartu *answer*, dan kartu jawaban. Setiap jenis kartu masing-masing ada sebanyak 20 jika total keseluruhan sebanyak 60 kartu.

10. Lembar kerja didesain di *canva* dan dicetak kertas A4

c. Penyusunan instrumen validasi produk.

Tahap Mengembangkan media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) dalam pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya bagi Siswa Kelas IV SDN 040481 Cinta Rakyat melalui beberapa tahap yaitu:

Papan ular tangga dibuat dengan ukuran $58cm \times 58cm$ desain dari *canva* dengan jumlah petak sebanyak 100, 5 petak gambar, 10 petak *answer*, 10 petak *dare*, 75 petak permainan. Petak-petak tersebut juga berisi ikon ular sebanyak 5 dan ikon tangga sebanyak 5 serta kotak nomor 100 berisi ikon piala. Kemudian papan ular tangga dicetak berbentuk spanduk ukuran $3m \times 3m$.

1. Gambar desain ular tangga pintar (UTAPI) sebelum dan sesudah revisi



Gambar 3.1 UTAPI sebelum revisi
Sumber: Canva didesain peneliti



Gambar 3.2 UTAPI sesudah revisi
Sumber: Canva didesain peneliti

Desain Kartu *answer*, *dare* dan jawaban yang dicetak *flash card*. Kartu didesain di canva dengan ukuran 8,3 cm x 5,5 cm dan dicetak bentuk *flash card* dengan ukuran yang sama. Kartu *answer* berisi pertanyaan yang harus dijawab. Kartu *dare* berisi tantangan yang harus diselesaikan. Terakhir kartu jawaban yang berisi jawaban dari kartu *answer*. Desain setiap kartu sama dengan warna desain yang berbeda.

1. Kartu Answer.

Depan



Gambar 3.3 Depan kartu *answer*
Sumber: Canva didesain peneliti

Belakang



Gambar 3.4 Belakang kartu *answer*
Sumber: Canva didesain peneliti

2. Kartu Dare

Depan



Gambar 3.5 Depan kartu *dare*
Sumber: Canva didesain peneliti

Belakang



Gambar 3.6 Belakang kartu *dare*
Sumber: Canva didesain peneliti

3. Kartu Jawaban

Depan



Gambar 3.7 Depan kartu Jawaban
Sumber: Canva didesain peneliti

Belakang



Gambar 3.8 Belakang kartu Jawaban
Sumber: Canva didesain peneliti

Panduan UTAPI didesain di canva, kemudian dicetak dengan ukuran A4 dan dilaminating. Dengan desain sederhana, juga bahasa sederhana sehingga mudah dipahami. Dibawah ini merupakan desain peraturan ular tangga pintar (UTAPI):

1. Gambar Desain Panduan UTAPI



Gambar 3.9 Desain Peraturan UTAPI
Sumber: Canva didesain peneliti

Dadu dari UTAPI ini berbentuk kubus. Alat dan bahan untuk membuat dadu yaitu, kardus bekas, kertas yang sudah tidak dipakai, lem isolasi ban besar berwarna putih, kertas manila biru dan pink, spidol dan penggaris. Untuk ukurannya 20 cm x 20 cm.

Langkah-langkah membuat dadu:

1. Siapkan semua bahan yang sudah dituliskan diatas.
2. Gunting kardus 20 cm x 20 cm sebanyak 6.
3. Kemudian lem kardus menggunakan isolasi ban berbentuk kubus dengan bagian atasnya yang belum dilem/ditutup.
4. Masukkan kertas yang sudah diremas kedalam kubus sehingga padat, kemudian tutup bagian atas kubus..
5. Setelah itu pastikan kubus sudah padat dan tidak mudah rusak dengan menguji coba melemparkannya ke atas.

6. Kemudian bungkus kubus dengan kertas manila, 3 bagian biru dan 3 bagiannya lagi berwarna pink.
7. Lalu gunting kertas berbentuk lingkaran yang dibentuk sebesar lingkaran bagian dalam isolasi ban yang besar. Sebanyak yang diperlukan sesuai dengan jumlah mata dadu.
8. Tempelkan mata dadu ke kardus dan lem semua sisi menggunakan isolasi ban agar kubus tahan air, maka jadilah dadu dari kardus bekas.



Gambar 3.10. Dadu
Sumber: Peneliti

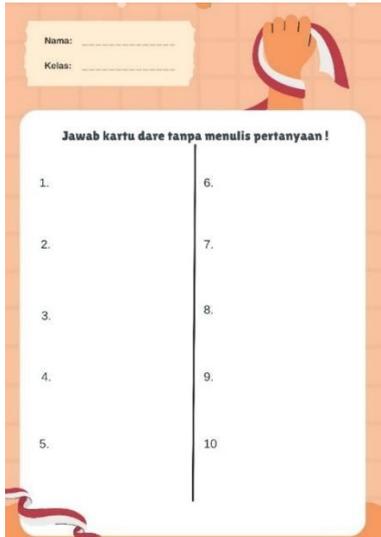
Untuk pion dari UTAPI ini adalah siswa sendiri, mereka bermain secara langsung terlibat dengan media.



Gambar 3.11 Siswa yang menjadi Pion
Sumber : Peneliti

Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa ini untuk pendukung disaat siswa bermain UTAPI. Lembar kerja siswa ini didesain dari canva dengan menggunakan template.



Gambar 3.12 Lembar Kerja Siswa
Sumber: Canva didesain peneliti

Setelah selesai mendesain peneliti membuat instrumen berjenis angket untuk validasi kelayakan materi dan media yang akan di validasi oleh para ahlinya yaitu Ahli media dan Ahli materi. Desain diatas dinyatakan layak dengan:

Tabel 3.1 Persentase Kelayakan Media dan Materi

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{66}{68} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 96.66\%$$

Persentase kelayakan media sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Persentase kelayakan materi sebesar 96.66% dengan kategori sangat layak.

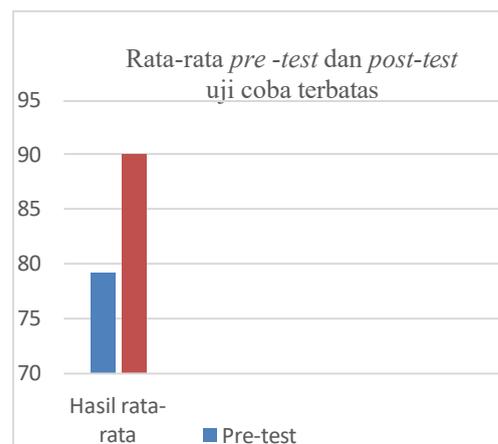
Setelah dinyatakan layak maka media pembelajaran UTAPI dapat diimplementasikan di kelas IV-B

Uji coba terbatas pada kelas IV-A dengan jumlah 5 siswa. Uji Coba dilaksanakan pada hari senin, 25 November 2024 di lapangan sekolah, sebelum ke lapangan para siswa tersebut sudah melaksanakan *pre-test*.



Gambar 3.13 Uji Coba Terbatas
Sumber: peneliti

Setelah melaksanakan uji coba terbatas peraturan tata UTAPI sudah cukup efektif. Namun disaat pelaksanaan dilapangan pada hari senin, 25 November 2024 debu dihembuskan angin mengotori spanduk karena uji coba di lapangan sekolah. Siswa membutuhkan meja dan kursi untuk yang menulis jawaban dari kartu answer. Untuk hasil *post-test* paling tinggi nilai 95 Rata-rata *pre-test* dan *post test* di uji coba terbatas sebagai berikut:



Gambar 3.14 Rata-Rata Uji Coba Terbatas
Sumber: peneliti

Uji coba luas dilaksanakan pada hari selasa, 26 November 2024. Uji Coba Luas dilaksanakan di dalam kelas IV-B yang berjumlah 21 siswa, namun ada salah 1 siswa yang tidak hadir karena sakit. Sebelum proses pembelajaran dimulai peneliti menyampaikan materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV-B. Selanjutnya peneliti membagikan soal *pre-test* yang dikerjakan pada buku tulis IPAS siswa. Setelah siswa selesai *pres-test* peneliti mengarahkan untuk menggeser bangku ke pinggir. Kemudian peneliti menggelar spanduk dan mengarahkan siswa uji coba duduk di spanduk mendengarkan penjelasan peneliti tentang media UTAPI dan peraturannya.

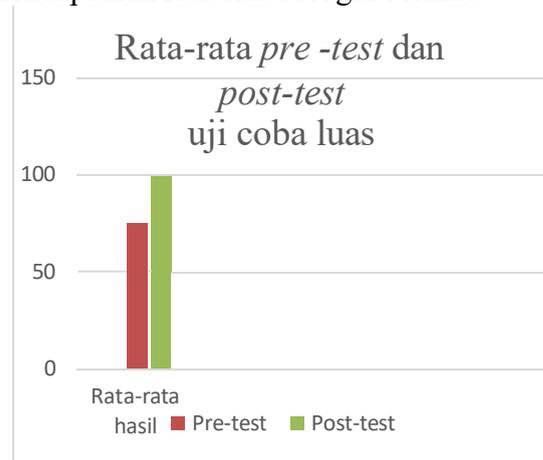


Gambar 3.15 Uji Coba Luas
Sumber: peneliti

Untuk pelaksanaan proses pembelajaran dengan UTAPI berjalan dengan baik, siswa mampu menjawab pertanyaan dari kartu *answer*. Semua siswa kelas IV-B berani melaksanakan tantangan dari kartu *dare* sehingga mendapatkan *reward* dari peneliti. Untuk pelaksanaan UTAPI hanya kelompok 1 yang hampir 15 menit untuk kelompok 2-7 lebih singkat. Karena siswa sudah paham tata aturan dengan memperhatikan temannya yang sedang bermain.

Perolehan poin terbanyak dimenangkan oleh kelompok satu dengan 18 jawaban benar dikali dua dan poin tambahan sebanyak 20 sehingga jumlah poin kelompok satu sebesar 56. Kelompok ketiga memperoleh peringkat urutan kedua dengan 13 jawaban benar dikali dua ditambah poin tambahan 10 dengan total poin 36. Urutan

ketiga diperoleh kelompok dua dengan poin 35, 15 jawaban benar dikali dua ditambah poin tambahan 5. Uji coba luas tetap dilaksanakan dengan 3 orang masing-masing mewakili kelompok. Sehingga mendapatkan rata-rata sebagai berikut:



Gambar 3.16 Rata-Rata Uji Coba Luas
Sumber: peneliti

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah selesai uji coba terbatas dan uji coba luas guna perbaikan untuk media dan tata aturan utapi. Setelah wawancara dengan guru dan salah satu siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga (UTAPI) yang dipakai sudah efektif dilihat dari hasil *post test* siswa yang meningkat.

Analisis data untuk kelayakan media diperoleh dari angket validasi media dan validasi materi, yang diisi oleh :

Validator	Wisno Saputra
Media	Sembiring, M.Pd
Validator	Nurlia Ginting S.Pd.,
Materi	M.Pd

Pada pengembangan media UTAPI Wujud zat dan perubahannya dinyatakan layak baik media maupun materi dengan indikator dan penjumlahan skor sebagai berikut:

a. Uji Kelayakan *Validator* Ahli Media

Tabel 3.2 Uji Kelayakan *Validator* Ahli Media

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) efektif untuk pembelajaran				✓
2	Media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) efisien digunakan untuk belajar mandiri				✓
3	Media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) dapat diandalkan untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran				✓
4	Media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) dapat digunakan berulang kali				✓
5	Media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) dapat digunakan dengan mudah				✓
6	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas				✓
7	Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum				✓
8	Cakupan isi media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
9	Penggunaan strategi pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) sudah tepat				✓
10	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar siswa				✓
11	Gambar yang digunakan dalam media bervariasi dan menarik				✓
12	Materi di dalam media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) tersampaikan dengan baik				✓
13	Media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) merupakan pembelajaran kreatif dalam membuat gambar				✓
14	Tampilan gambar dalam media pembelajaran menarik				✓
15	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran sudah tepat			✓	
16	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca			✓	
17	Kombinasi warna teks dengan <i>background</i> pada media pembelajaran terlihat dengan jelas.				✓
Skor		0	0	2	15

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{66}{68} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

3.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk Media

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1	81-100%	Sangat Layak	Tidak perlu revisi/ Valid
2	61-80%	Layak	Tidak perlu revisi/ Valid
3	41-60%	Cukup Layak	Revisi/ Tidak Valid
4	21-40%	Kurang Layak	Revisi/ Tidak Valid

b. Uji Kelayakan *Validator* Ahli Materi

Tabel 3.4 Uji Kelayakan *Validator* Ahli Materi

No	Indikator	1	2	3	4
		1	Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar		
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan			✓	
3	Kesesuaian materi pembelajaran capaian pembelajaran (CP)				✓
4	Kejelasan pembahasan setiap sub-bab				✓
5	Pemilihan kata sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
6	Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa				✓
7	Antara judul dan pembahasan isi materi sesuai			✓	
8	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi siswa				✓
9	Kejelasan materi disertai gambar yang mendukung				✓
10	Media sesuai dalam penggunaan kelas				✓
11	Menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan				✓
12	Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari				✓
13	Penyajian materi sesuai Tingkat perkembangan anak				✓
14	Penggunaan gambar dalam materi terlihat jelas				✓
15	Penggunaan Bahasa dalam materi mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan anak				✓
Skor		0	0	2	13

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 96.66\%$$

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk Materi

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1	81-100%	Sangat Layak	Tidak perlu revisi/ Valid
2	61-80%	Layak	Tidak perlu revisi/ Valid
3	41-60%	Cukup Layak	Revisi/ Tidak Valid
4	21-40%	Kurang Layak	Revisi/ Tidak Valid

Kepraktisan media pembelajaran ular tangga (UTAPI) dilihat dari instrumen hasil respon siswa dan lembar observasi guru sebagai berikut:

Tabel 3.6 Uji Kepraktisan Dari Hasil Respon Siswa IV-A(Uji Coba Terbatas)

NO	NAMA SISWA	SS	S	CS	KS
1	GINO	12	2	-	-
2	HERMON GINTING	14	-	-	-
3	LIONINA ISABEL GINTING MANIK	14	-	-	-
4	NAGITHA VANESIA BR GINTING	14	-	-	-
5	SARI ULINA	14	-	-	-
Jumlah Skor		68	2	0	0

Jumlah skor (SS) $68 \times 4 = 272$
 Jumlah skor (S) $2 \times 3 = 6$
 Jumlah skor (CS) 0
 Jumlah skor (KS) 0 +
 278

Jumlah skor ideal $4 \times 70 = 280$
 Jadi Tingkat kepraktisan media pengembangan UTAPI:

$\frac{278}{280} \times 100\% = 99,28\%$

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Produk Uji Coba Terbatas

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1	81-100	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi/ Valid
2	61-80	Praktis	Tidak perlu revisi/ Valid
3	41-60	Cukup Praktis	Revisi/ Tidak Valid
4	21-40	Kurang Praktis	Revisi/ Tidak Valid

Berdasarkan hasil respon siswa kelas IV-A (Uji Coba Terbatas) dari 5 siswa yang mengisi respon siswa terdapat 4 siswa yang mengisi SS pada setiap indikator bahwa media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) mudah dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya.

Tabel 3.8 Uji Kepraktisan Dari Hasil Respon Siswa IV-B (Uji Coba Luas)

NO	NAMA SISWA	SS	S	CS	KS
1	ADE KARLINA BR SEMBIRING	14	-	-	-
2	AEFILIA BELVANIA BR SURBAKTI	14	-	-	-
3	AJUDANTA SURBAKTI	14	-	-	-
4	CANCER S. MILALA	14	-	-	-
5	ECA CANTIKA BR GINTING	14	-	-	-
6	EDSEL ALVINO SURBAKTI	14	-	-	-
7	ELIYO ALVREDO SEMBIRING	14	-	-	-
8	GEBI ANGGITA BR TARIGAN	14	-	-	-
9	GIHON REPINNA GINTING	14	-	-	-
10	HAIGEL SUBRENA SURBAKTI	14	-	-	-
11	HIZKIA ANABEL SURBAKTI	14	-	-	-
12	IRTIA NAJIHA BR SURBAKTI	14	-	-	-
13	MARSIKA SALSALINA BR SITEPU	12	2	-	-
14	NABILA MAHARANI BR GINTING MANIK	14	-	-	-
15	RAISYA BERBINA BR PURBA	14	-	-	-
16	REZEQINA ENDASYABAN BR SURBAKTI	14	-	-	-
17	SABATA ALIANDO SEMBIRING	14	-	-	-
18	SAEM EIKEL PINDONTA TARIGAN	10	4	-	-
19	SAMUEL MARCELLO TARIGAN	14	-	-	-
20	SIEYNA KARINA BR SITEPU	14	-	-	-
Jumlah Skor		274	6	0	0

Jumlah skor (SS) $274 \times 4 = 1.096$
 Jumlah skor (S) $6 \times 3 = 18$
 Jumlah skor (CS) 0
 Jumlah (KS) 0 +
 1.114

Jumlah skor ideal : $4 \times 280 = 1.120$
 Jadi Tingkat kepraktisan media pengembangan UTAPI:
 $\frac{1.114}{1.120} \times 100\% = 99,46\%$

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Produk Uji Coba Luas

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria	Keterangan
1	81-100	Sangat Praktis	Tidak perlu revisi/ Valid
2	61-80	Praktis	Tidak perlu revisi/ Valid
3	41-60	Cukup Praktis	Revisi/ Tidak Valid
4	21-40	Kurang Praktis	Revisi/ Tidak Valid

Berdasarkan hasil respon siswa kelas IV-B/ Uji Coba Luas dari 20 siswa yang mengisi respon siswa terdapat 18 siswa yang mengisi SS pada setiap indikator bahwa media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) mudah dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya.

Data Keefektifan produk ini diperoleh dari analisis dan angket hasil *pre-test* dan *post-test* dengan rumus uji *gain* ternormalisasi. Skor *pre-test* dan *post-test* kelas IV-A (Uji Coba Terbatas) dan IV-B (Uji Coba Luas) dalam bentuk angket sebagai berikut:

Uji Coba Terbatas

Tabel 3.10 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas IV-A (Uji Coba Terbatas)

NO	NAMA SISWA	NILAI	
		PRE-TEST	POST-TEST
1	GINO	65	70
2	HERMON GINTING	85	95
3	LIONINA ISABEL GINTING MANIK	85	95
4	NAGITHA VANESIA BR GINTING	86	95
5	SARI ULINA	75	95
TOTAL NILAI		406	1.927
RATA-RATA		81,2	90

Dengan Rumus:

Gain ternormalisasi(g) = $\frac{90 - 81,2}{100 - 81,2} = 0,46$

Gain ternormalisasi dari hasil pre-test dan post test siswa IV-A (Uji Coba Terbatas) SDN 040481 Cinta Rakyat yaitu 0,46 maka N-Gain 0,46 dengan klasifikasi nilai **sedang**.

Tabel 3.11 Klasifikasi Nilai N-Gain Uji Coba Terbatas

No	Nilai	Klasifikasi
1	N-Gain ≥ 0,7	Tinggi
2	0,30-0,70	Sedang
3	0,00-0,29	Rendah

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan hasil belajar siswa dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{90 - 81,2}{100 - 81,2} \times 100\%$$

$$G = \frac{8,8}{18,8} = 0,46 \times 100$$

$$= 46\%$$

Berdasarkan perolehan persentase sebesar 46% maka peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pintar termasuk klasifikasi **sedang**.

3.12 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Uji Coba Terbatas

Nilai Persen (%) N-Gain	Kriteria
81% – 100%	Tinggi
61% – 80%	Sedang
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Sangat Rendah
10% – 20%	Tidak ada Peningkatan

Dengan berdasarkan nilai persentase sebesar 46% maka media pembelajaran ular tangga pintar **cukup efektif** untuk meningkatkan hasil belajar karena keefektifan mencapai N-Gain 46%.

Tabel 3.13 Kriteria Keefektifan N-Gain Uji Coba Terbatas

Nilai Persen (%)	Penafsiran
< 40	Kurang Efektif
40-55	Cukup Efektif
56-75	Efektif
> 76	Sangat Efektif

Berdasarkan tahapan uji N-gain Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar dinyatakan **Cukup efektif** untuk digunakan di kelas IV-A (Uji Coba Terbatas) pada mata pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya.

Uji Coba Luas

Tabel 3.14 Hasil Pre-Test dan Post-Test kelas IV-B (Uji Coba Luas)

NO	NAMA SISWA	NILAI	
		PRE-TEST	POST-TEST
1	ADE KARLINA BR SEMBIRING	85	100
2	AEFILIA BELVANIA BR SURBAKTI	60	100
3	AJUDANTA SURBAKTI	55	100
4	CANCER S. MILALA	64	95
5	ECA CANTIKA BR GINTING	100	100
6	EDSEL ALVINO SURBAKTI	53	100
7	ELIYO ALVREDO SEMBIRING	70	95
8	GEBI ANGGITA BR TARIGAN	65	100
9	GIHON REPINNA GINTING	100	100
10	HAIGEL SUBRENA SURBAKTI	70	95
11	HIZKIA ANABEL SURBAKTI	83	90
12	IRTIA NAJIHA BR SURBAKTI	100	100
13	MARSIKA SALSALINA BR SITEPU	87	87
14	NABILA MAHARANI BR GINTING MANIK	99	100
15	RAISYA BERBINA BR PURBA	88	100
16	REZEQINA ENDASYABAN BR SURBAKTI	55	100
17	SABATA ALIANDO SEMBIRING	54	100
18	SAEM EIKEL PINDONTA TARIGAN	35	70
19	SAMUEL MARCELLO TARIGAN	95	100
20	SIEYNA KARINA BR SITEPU	84	95
TOTAL NILAI		1.502	1.927
RATA-RATA		75,1	96,35

post test siswa kelas IV-B (Uji Coba Luas) SDN 040481 Cinta Rakyat yaitu 0,85 maka N-Gain ≥ 0,7 dengan klasifikasi nilai **tinggi**.

Tabel 3.15 Klasifikasi Nilai N-Gain Uji Coba Luas

No	Nilai	Klasifikasi
1	N-Gain ≥ 0,7	Tinggi
2	0,30-0,70	Sedang
3	0,00-0,29	Rendah

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan hasil belajar siswa dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{96,35 - 75,1}{100 - 75,1} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan perolehan persentase sebesar 85% maka peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pintar termasuk klasifikasi **tinggi**.

3.16 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar Uji Coba Luas

Nilai Persen (%) N-Gain	Kriteria
81% – 100%	Tinggi
61% – 80%	Sedang
41% – 60%	Cukup
21% – 40%	Sangat Rendah
10% – 20%	Tidak ada Peningkatan

Dengan berdasarkan nilai persentase sebesar 85% maka media pembelajaran ular tangga pintar **sangat efektif** untuk meningkatkan hasil belajar karena keefektifan mencapai $N-Gain > 76\%$.

Tabel 4.17 Kriteria Keefektifan N-Gain Uji Coba Luas

Nilai Persen (%)	Penafsiran
< 40	Kurang Efektif
40-55	Cukup Efektif
56-75	Efektif
> 76	Sangat Efektif

Berdasarkan tahapan uji N-gain Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar dinyatakan **Sangat efektif** untuk digunakan di kelas IV-B (Uji Coba Luas) pada mata pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari proses pengembangan media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya bagi siswa kelas IV-B SDN 040481 Cinta Rakyat T.A 2024/2025 yaitu:

1. Media pembelajaran dikembangkan dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan: Pertama, tahap *analysis* dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada, kebutuhan, karakter, dan lingkungan siswa melalui observasi awal disaat pra-penelitian. Kedua, tahap *design* menentukan materi dan mendesain permainan UTAPI di *Canva*. Ketiga, tahap *development* Menyusun materi dan media yang telah didesain dengan konsultasi kepada pembimbing skripsi. Kemudian divalidasi oleh validator ahli materi dan media. Keempat, tahap *implementation* melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap ini akan dilakukan penilaian melalui angket respon siswa dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan media. Kelima, tahap *evaluation* melakukan perbaikan kekurangan pada media selama proses pengembangan dan melakukan evaluasi berdasarkan uji coba juga hasil *pre-test* dan *post test* siswa untuk media UTAPI yang efektif.
2. Hasil perolehan uji kelayakan media ular tangga pintar (UTAPI) oleh validator menyatakan bahwa validasi media menghasilkan skor angket sebesar 97% dan validasi materi sebesar 96.66% dikategorikan sangat layak.
3. Hasil perolehan uji coba produk secara terbatas media ular tangga pintar (UTAPI) menyatakan bahwa respon siswa kelas IV-A (Uji Coba Terbatas) terhadap media ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya menghasilkan skor angket sebesar 99,28% dan uji coba produk siswa kelas IV-B (Uji Coba Luas) terhadap media ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya menghasilkan skor angket sebesar 99,46% . Dari hasil uji coba terbatas dan luas media pembelajaran UTAPI dapat dikategorikan sangat praktis.
4. Hasil perolehan uji N-Gain yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post test* siswa kelas IV-A (Uji Coba Terbatas). Memperoleh persentase sebesar 46% berdasarkan perolehan persentase maka

peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pintar termasuk klasifikasi sedang dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah melakukan evaluasi disaat penerapan media di kelas IV-B (Uji Coba Luas). Memperoleh persentase sebesar 85% berdasarkan perolehan persentase maka peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga pintar termasuk klasifikasi tinggi dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya bagi siswa kelas IV-B SDN 040481 Cinta Rakyat T.A 2024/2025 sangat efektif untuk digunakan setelah melakukan evaluasi pada uji coba terbatas di kelas IV-A.

4.2 SARAN

Berikut adalah beberapa saran dari peneliti setelah menyelesaikan pengembangan media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya bagi siswa kelas IV-B SDN 040481 Cinta Rakyat T.A 2024/2025.

1. Bagi Pendidik

- 1) Media pembelajaran ular tangga pintar (UTAPI) pada pembelajaran IPAS Wujud Zat dan Perubahannya dapat dijadikan referensi dalam pembuatan media pembelajaran.
- 2) Peneliti berharap guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan IPTEK. Media pembelajaran yang menyenangkan dan aman dapat memperluas wawasan dan pengetahuan.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

- 1) Media pembelajaran UTAPI dapat dikembangkan tidak hanya dengan media cetak, manfaatkan teknologi yang ada. Buat bentuk ular tangga yang lebih unik mungkin melingkar atau *zig-zag* dengan jumlah kotak dibawah 100 bisa juga berbantuan monopoli.
- 2) Jenis kartu yang digunakan buat melalui canva atau web media pembelajaran untuk menghemat biaya. Pemilihan kartu dapat digunakan dengan bantuan *spin*.
- 3) Bagi peneliti yang ingin menggunakan spanduk, dan mencetak kartu dalam jumlah banyak harus mempertimbangkan potensi diri, keuangan, waktu penelitian dan keterbaruan dari peneliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M., & Sofrayani, H. (2022). *MEDIA dan TEKNOLOGI Pembelajaran* (A. Ronal Andullah (ed.)). Cv.literasiNusantaraAbadi.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV* (P. Tumijan (ed.)). PusatKurikulumdanPerbukuan.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Ina Magdalena. (2023). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* (Hani Wijayanti (ed.)). CVJejak.
- Kurniadi, G. S., Kudus, K., & Tengah, J. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF “ULAR TANGGA MATEMATIKA” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SD. In *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains* (Vol. 2, Issue 1).

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (pertama). Kencana.
- Linawati, S. A. (2024). *Media-Media Apa Saja Yang Digunakan Di SDN 040481 Cinta Rakyat*.
- Nafiah, K., Satinem, S., & Rosalina, E. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA (PERULTA) DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI 2 TRIKARYA*. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(1), 92–102. <https://doi.org/10.31540/jpp.v16i1.1600>
- Ruhma, N., & Hanik, E. U. (2023). Penerapan Metode Drill Menggunakan Media Ular Tangga Berbasis Keislaman Pembelajaran Matematika Kelas II MI Kudus. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Safitri, H. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN MARKETING KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS SEGMENTASI PASAR DI KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 1 LAMONGAN* Hanif Safitri. 7.
- Septiani, M., & Irawan Zain, M. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7248>
- Septy Nurfadillah, & dan A4 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media pembelajaran Pengertian media pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Kedudukan Media Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. In UNYPress.
- Tarigan, N. (2024). *Bagaimana Pembelajaran Siswa Kelas 4-B dengan Menggunakan Media dan Tidak Menggunakan Media*.
- Vebrianto, R., & Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Suska Riau, P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA SAINS UNTUK MENDUKUNG PEMAHAMAN KONSEP BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 12, Issue 1).
- Zafri, & Hastuti, H. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (D. Safitri (ed.)). PTrajaGrafindoPersada.