

PENGEMBANGAN MEDIA ULTAPUPA TERHADAP PENGETAHUAN PESERTA DIDIK PADA MATERI PANCAINDRA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dwi Anggraini Setyaningrum
Universitas Ahmad Dahlan
dwi2100005304@webmail.uad.ac.id

Raden Wisnu Wijaya Dewojati
Universitas Ahmad Dahlan
raden.dewojati@pgsd.uad.ac.id

Abstract

Science learning in elementary schools still uses lecture methods and textbooks, making students less active and easily bored, especially in the five senses material. This condition has an impact on low student interest and involvement in understanding the relationship between the form and function of the five senses. This study aims to develop innovative learning media in the form of Pop-Up Snakes and Ladders for the Five Senses (Ultapupa) which is designed to improve the knowledge of fourth-grade students and create a more interesting and interactive learning experience. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media developed is a 60x60 cm snakes and ladders game board with pop-up elements, question cards, material cards, pawns, dice, and game instructions. The product was validated by media experts, material experts, and learning experts, then tested in a limited trial with teachers and fourth-grade students of Muhammadiyah Sambisari Elementary School. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, and qualitative and quantitative assessments. The results showed that Ultapupa was declared very suitable for use. Expert validation was rated very good, while teacher and student feedback was positive. This medium has been shown to increase student engagement and understanding of the five-sensory material.

Keywords: *Pop-Up Snakes and Ladders, Five Senses, Learning Media, Student Knowledge, Science*

Abstrak

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan, terutama pada materi pancaindra. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam memahami hubungan antara bentuk dan fungsi pancaindra. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Ular Tangga Pop-Up Pancaindra (Ultapupa) yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas IV serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan berupa papan permainan ular tangga berukuran 60x60 cm dengan elemen pop-up, kartu pertanyaan, kartu materi, pion, dadu, dan petunjuk permainan. Produk divalidasi

oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, kemudian diuji coba terbatas bersama guru dan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Sambisari. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, serta penilaian kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ular Tangga dinyatakan sangat layak digunakan. Validasi para ahli berada pada kategori sangat baik, sementara respon guru dan peserta didik memberikan umpan balik yang positif. Media ini terbukti meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta pemahaman peserta didik terhadap materi pancaindra.

Kata Kunci : Ular Tangga Pop-Up, Pancaindra, Media Pembelajaran, Pengetahuan Peserta Didik, IPAS

PENDAHULUAN

Pemilihan media pembelajaran yang tepat selama proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik sangatlah penting dan tidak bisa diabaikan begitu saja. Penggunaan media yang menarik memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada peserta didik dan membantu peserta didik memahami yang sedang diajarkan (Hidayah & Ain, 2021). Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sudah menjadi bagian yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan (Naisya Ramadhani et al., 2023). Menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat menimbulkan partisipasi peserta didik, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Pendekatan yang lebih menarik diharapkan dapat membuat peserta didik tidak sekedar menghafal informasi, tetapi juga menggunakan informasi tersebut dalam konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, tujuan dari pengembangan media pembelajaran tersebut adalah untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak positif terhadap pengetahuan peserta didik. Media pembelajaran membantu proses belajar mengajar dengan menjadikan materi pembelajaran lebih jelas. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan konten yang akan dipelajari serta karakteristik peserta didik (Wati, 2021). Selain itu, penggunaan media yang beragam, seperti video, permainan, atau alat peraga, dapat membantu cara belajar peserta didik, sehingga menjadikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang media pembelajaran dengan menyesuaikan proses belajar peserta didik agar terlibat secara aktif dan merasa termotivasi. Salah satu cara guru dalam mengajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Permainan membantu menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan nyaman, sekaligus menciptakan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran (Dalima Septiria, 2020). Permainan ini memerlukan ketelitian dalam setiap langkahnya untuk mencapai tujuan. Dengan mengembangkan media ular tangga pop-up, peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan belajar dengan lebih giat dan imajinatif juga memperoleh pemahaman materi pelajaran yang lebih mendalam (Hidayah & Ain, 2021).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Utari, 2021) di SD Negeri Kalibaru 07 Pagi ditemukan bahwa peserta didik kelas V memiliki minat belajar yang rendah dalam pembelajaran. Masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Contohnya, saat guru menggunakan metode diskusi dan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, hanya sekitar 5 hingga 8 dari 34 peserta didik yang dapat mengikuti jalannya diskusi dengan baik. Hal ini diduga disebabkan oleh kurangnya pemenuhan kebutuhan media oleh pihak sekolah, sehingga penggunaan media dalam mendukung proses pembelajaran masih terbatas.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh guru wali kelas IV yang dilakukan di SD Muhammadiyah Sambisari didapati bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih kurang maksimal. Penggunaan media dalam materi Pancaindra cenderung monoton, karena masih berfokus pada guru dan buku. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan hanya menampilkan beberapa gambar Pancaindra kepada peserta didik. Dengan demikian, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas muncul beberapa permasalahan, seperti keterbatasan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan minimnya minat peserta didik terhadap materi pancaindra. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Di mana metode ini sering kali membuat pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memperdalam pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam materi pancaindra. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran untuk membantu pemahaman peserta didik.

Ular tangga termasuk permainan yang umum dimainkan oleh anak-anak. Biasanya permainan ini membutuhkan dua orang atau lebih untuk memainkannya, yang mana bertujuan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam berkompetisi. Selain itu, bermain ular tangga juga bisa mengajarkan peserta didik tentang kerja sama dan berperilaku sportif (Salombe', 2021). Permainan ular tangga dapat disesuaikan dengan materi pelajaran dan level kelas, maka dengan begitu peserta didik akan merasa tertarik, tidak merasa jenuh, dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Utari, 2021) mengenai ular tangga pop-up box menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan terus tertarik untuk bermain saat menggunakan permainan ular tangga pop-up box. Hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik melalui media tersebut berada pada kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Dalam penelitian tersebut, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa papan ular tangga sederhana yang dikemas dalam bentuk pop-up box.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa ular tangga pop-up (Ultapupa), yaitu permainan yang menggabungkan antara ular tangga dan pop-up, sehingga pada papan permainannya terdapat pop-up terkait materi pancaindra. Permainan ular tangga ini terbentuk dari

sejumlah kotak yang menampilkan angka di setiap kotaknya, dan beberapa kotak terdapat ilustrasi tangga dan ular yang mengaitkan satu kotak dengan kotak lainnya. Papan permainan ini juga disertai dengan kotak yang akan menunjukkan bentuk pop-up saat dibuka.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga pop-up diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik melalui gambar tiga dimensi yang disajikan. Selain itu, penggunaan media pop-up dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kesan menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini juga diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ultapupa Terhadap Pengetahuan Peserta Didik Pada Materi Pancaindra Kelas IV Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui langkah-langkah dalam pengembangan media ular tangga pop-up pancaindra, 2) Untuk menganalisis kualitas media ular tangga pop-up pancaindra yang telah dikembangkan, 3) Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media ular tangga pop-up pada pengetahuan peserta didik mengenai materi pancaindra.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch (2009). Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sambisari, Sleman, Yogyakarta, dengan subjek uji coba terbatas yaitu guru kelas IV dan peserta didik kelas

IV. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi, dan lembar penilaian. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli, guru, dan peserta didik. Wawancara dan observasi digunakan untuk memperdalam data proses implementasi, sedangkan lembar penilaian digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta didik. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu berupa data kualitatif dari kritik, saran, dan tanggapan yang diberikan oleh para ahli serta respon dari guru dan peserta didik terhadap media Ultapupa yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media Ultapupa yang telah dikembangkan oleh peneliti menggunakan model ADDIE dimana tahapan ini mencakup Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi

(*Evaluation*). Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi karena adanya keterbatasan waktu dan fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Tahap Analisis (*Analyze*)

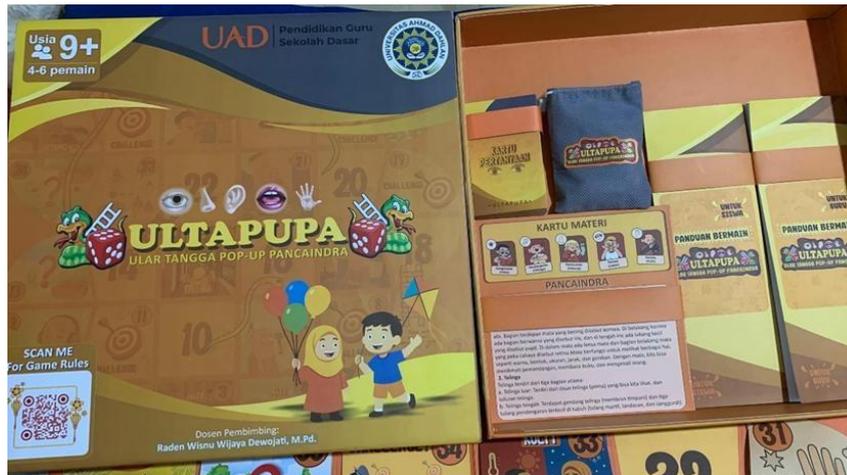
Analisis adalah langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini, terdapat tiga kegiatan utama yang harus dilakukan, yaitu analisis kurikulum, analisis permasalahan dan kebutuhan, serta analisis materi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, SD Muhammadiyah Sambisari menerapkan kurikulum merdeka dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang berfokus pada metode atau model pembelajaran yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menguatkan profil pelajar pancasila. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif agar dapat menciptakan kelas yang menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Analisis permasalahan dan kebutuhan menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Selain itu, kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS khususnya materi pancaindra masih bersifat konvensional yang cenderung monoton karena hanya mengandalkan teks dan gambar. Pemanfaatan media pembelajaran yang masih belum maksimal membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Melalui kendala-kendala tersebut maka diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS pada materi pancaindra.

Tahap Perancangan (*Design*)

Fase kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Pada fase ini dilakukan perancangan produk yang nantinya akan dikembangkan yaitu berupa materi serta desain media ular tangga pop-up pancaindra (*Ultapupa*). Pengembangan media ular tangga pop-up membutuhkan bahan dan referensi pendukung yang relevan dengan materi pancaindra. Sumber-sumber seperti buku digunakan sebagai rujukan untuk memastikan akurasi dalam penyampaian materi. Materi pancaindra yang mencakup kelima indra manusia akan diintegrasikan ke dalam desain media ular tangga pop-up yang akan dikembangkan. Dalam merancang media ular tangga pop-up, perlu dilakukan inventarisasi beberapa komponen penting, seperti desain visual, bahan, dan aspek fungsional.

Pada tahap ini, juga membuat konsep desain media ular tangga pop-up yang akan dikembangkan. Dalam menyusun dan merancang desain, peneliti membuat storyboard terlebih dahulu untuk menjabarkan isi dari media ular tangga pop-up. Untuk pembuatan desain gambar peneliti menggunakan aplikasi berupa *CorelDraw X7*. Papan ular tangga yang digunakan dalam media ini memiliki ukuran 60×60 cm dengan menggunakan kombinasi warna yang cerah agar dapat menarik perhatian bagi peserta didik. Media *Ultapupa* ini dilengkapi dengan pion, dadu, kartu materi, kartu pertanyaan, serta panduan permainan.



Gambar 1 Isi Media Ultapupa



Gambar 2. Media Ultapupa

Setelah tahap perancangan desain, maka tahap selanjutnya adalah penyusunan instrumen dan lembar uji validasi untuk ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan guru serta lembar kuesioner untuk respon peserta didik dalam menggunakan media ular tangga pop-up pancaindra. Instrumen ini digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian untuk menilai kualitas media ular tangga pop-up yang telah dikembangkan. Pada instrumen tersebut memerlukan adanya skala pengukuran. Skala yang digunakan untuk penilaian oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan guru adalah skala Likert dengan rentang nilai dari satu sampai lima. Sementara itu, instrumen yang ditujukan untuk peserta didik menggunakan skala Guttman yang hanya menyediakan dua pilihan jawaban yaitu "Ya" atau "Tidak".

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah melewati tahap perancangan produk, langkah berikutnya yaitu memasuki tahap pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan produk media ular tangga pop-up dengan materi pancaindra. Pengembangan produk ini disusun berdasarkan pada tahap desain untuk kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Proses validasi ini digunakan untuk melihat tingkat

kevalidan dan kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada guru dan peserta didik. Media yang telah dikembangkan dilakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil dari validasi para ahli dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1	Ahli Media	90%	Sangat Baik
2	Ahli Materi	92%	Sangat Baik
3	Ahli Pembelajaran	84%	Sangat Baik
Jumlah		266	
Rata-Rata		88,6%	
Kategori		Sangat Baik	

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian rata-rata dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran memperoleh nilai sebesar 88,6% sehingga media ular tangga pop-up pancaindra masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media ular tangga pop-up pancaindra yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran, selanjutnya akan dilakukan uji coba kepada seorang guru dan 25 peserta didik di SD Muhammadiyah Sambisari. Peneliti akan membagikan lembar penilaian respon guru dan angket respon peserta didik terhadap media ular tangga pop-up pancaindra yang telah dikembangkan untuk menilai kelayakan media dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil penilaian dari diberikan oleh guru.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Guru

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1	Guru	88%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian dari guru memperoleh nilai sebesar 88%, sehingga media ular tangga pop-up pancaindra masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan.

Sedangkan pelaksanaan uji coba media Ultapupa yang dilakukan di SD Muhammadiyah Sambisari pada Kamis, 21 Agustus 2025 dengan melibatkan 25 peserta didik kelas IV menggunakan angket sebagai penilaian peserta didik terhadap media Ultapupa. Berikut ini disajikan tabel hasil respon peserta didik.

Tabel 3. Data Hasil Respon Peserta Didik

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1	Peserta Didik	78,8%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari respon peserta didik memperoleh nilai sebesar 78,8%, sehingga media ular tangga pop-up pancaindra masuk dalam kategori “Baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif terhadap media yang telah dikembangkan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media ular tangga pop-up pancaindra yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE ini merupakan tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana produk media ular tangga pop-up pancaindra layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Proses evaluasi pada penelitian ini dilakukan melalui analisis data hasil validasi yang didapatkan dari para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Disamping itu, tanggapan dari guru dan peserta didik juga menjadi bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat penggunaan dari media ular tangga pop-up pancaindra yang telah dikembangkan. Proses evaluasi ini digunakan sebagai dasar bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan revisi atau penyempurnaan produk, sehingga media tersebut dapat terus dikembangkan di masa mendatang.

Pembahasan

Pengembangan media ular tangga pop-up pancaindra ini merupakan upaya inovatif dalam menyediakan media pembelajaran yang interaktif untuk memperkuat pengetahuan peserta didik kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Guru dan peserta didik dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya saat menyampaikan materi tentang pancaindra. Produk yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif.

Pengembangan media ular tangga pop-up pancaindra menggunakan model ADDIE, model ini sesuai untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran karena model ADDIE memiliki tahapan yang sistematis. Adapun tahapan pada model ADDIE ada 5 yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Izzaturahma dkk., 2021). Pada tahap awal model ADDIE yaitu analisis, pada tahap ini ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah Sambisari telah berlangsung dengan baik. Namun, pemanfaatan media pembelajaran masih kurang inovatif, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga pop-up pancaindra untuk memberikan pengalaman baru pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan serta menyalurkan pesan atau informasi pendidikan kepada peserta didik, dengan tujuan menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Qoidah & Paksi, t.t.).

Tahap kedua yaitu desain atau perancangan produk. Dalam tahap ini, peneliti merancang media ular tangga pop-up pancaindra dengan mencakup materi pembelajaran, elemen-elemen yang terdapat dalam media, serta spesifikasi produk mulai dari bentuk hingga mekanisme permainannya. Setiap kotak pada media ular tangga pop-up pancaindra dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang

dirancang khusus untuk mata pelajaran IPAS. Visualisasi pop-up di dalamnya bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Media ular tangga pop-up pancaindra dirancang sesuai kebutuhan peserta didik untuk membantu mereka dalam memahami materi pancaindra.

Setelah tahap perancangan, langkah selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan pengembangan media dengan merealisasikan desain menjadi produk fisik serta validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran guna mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ular tangga pop-up pancaindra memperoleh persentase nilai 90% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 84% dari ahli pembelajaran. Berdasarkan persentase penilaian tersebut, media ular tangga pop-up pancaindra memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk diimplementasikan sebagai alat bantu tambahan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Sambisari.

Tahap yang keempat yaitu implementasi, pada tahap ini media ular tangga pop-up pancaindra diimplementasikan kepada 25 peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Sambisari. Implementasi media dilakukan pada Kamis, 21 Agustus 2025. Dalam proses pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator yang memperkenalkan media, menjelaskan aturan bermain, dan membimbing jalannya permainan. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data terkait respon guru dan peserta didik setelah menerapkan media ular tangga pop-up pancaindra. Berdasarkan data yang diperoleh, respon dari guru menunjukkan persentase skor sebesar 88% dan hal ini termasuk dalam kategori bahwa media ular tangga pop-up pancaindra merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, respon peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 78,8%, yang tergolong dalam kategori bahwa media ular tangga pop-up pancaindra menjadi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Kualitas media ular tangga pop-up pancaindra pada penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Nastiti dkk., 2022) yang mengembangkan media ular tangga. Media tersebut memenuhi kriteria kevalidan dengan memperoleh skor 86,25% dari validator ahli media dan skor 86,5% dari validator ahli materi. Selain itu, hasil angket respon guru memperoleh skor 86% dan hasil angket dari peserta didik memperoleh nilai 100%. Hasil skor tersebut mengindikasikan bahwa media ular tangga termasuk dalam kategori sangat layak dan dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh (Fhon Azizah & Bina Bangsa Getsempena, 2023). Penelitian tersebut mengembangkan media ular tangga pop-up terhadap kemampuan berpikir peserta didik. Hasil dari ahli media menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase nilai 86% dari rata-rata tiga validasi. Hasil uji coba produk berdasarkan tanggapan guru menunjukkan kategori sangat baik dengan

skor 86%, sedangkan tanggapan dari peserta didik menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase penilaian sebesar 96%. Pada evaluasi dari hasil tes soal peserta didik memperoleh hasil 90% dengan kriteria sangat baik. Maka dari penelitian tersebut telah memenuhi kriteria dengan kategori sangat baik, sehingga menjadikan media ular tangga pop-up sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga pop-up memiliki kualitas yang sangat baik dan praktis untuk digunakan. Dengan menggunakan media ular tangga pop-up pancaindra dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat, interaksi, dan juga pengetahuan peserta didik. Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran terkait media ular tangga pop-up pancaindra yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan persentase nilai 90% dengan kategori sangat baik dari ahli media, ahli materi memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat baik dan berkualitas, serta dari ahli pembelajaran memperoleh persentase nilai sebesar 84% dengan kategori sangat baik dan berkualitas. Berdasarkan penilaian ahli secara keseluruhan, media ular tangga pop-up pancaindra merupakan media yang memiliki kualitas dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, tahap evaluasi pada penelitian ini dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan, terutama melalui validasi ahli untuk memastikan produk memenuhi standar kualitas dan kelayakan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah mengimplementasikan media ular tangga pop-up pancaindra dengan fokus pada tanggapan peserta didik terhadap media dan dampaknya terhadap pengetahuan peserta didik. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui kuesioner yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat respon peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga pop-up pancaindra.

Media ular tangga pop-up pancaindra menjadi media yang inovatif, valid, dan efektif digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas IV sekolah dasar tentang materi pancaindra. Dengan desain media yang interaktif, visualisasi yang konkret melalui pop-up, serta permainan yang mendidik terbukti berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Produk ini tidak hanya berhasil dalam menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong pembelajaran aktif, mengembangkan keterampilan kognitif, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga pop-up pancaindra yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pengembangan media ular tangga pop-up pancaindra (Ulpupa) menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Branch. Tahapan model ADDIE ini merupakan penelitian dan pengembangan yang sistematis, mencakup

analisis kebutuhan peserta didik, desain produk, pengembangan, dan validasi oleh para ahli. 2) Media Ultapupa memperoleh persentase skor kelayakan sebesar 90% dari ahli media, 92% dari ahli materi, dan 84% dari ahli pembelajaran. Hasil uji kelayakan dari beberapa ahli tersebut mendapatkan rata-rata 88,6% dengan kategori sangat baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media Ultapupa ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Media Ultapupa mendapatkan respon yang positif dari guru dengan perolehan skor sebesar 88%, termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian respon dari peserta didik terhadap media Ultapupa memperoleh skor 78,8% dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalima Septiria. (2020). Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif *Magic Box*.
- Fhon Azizah, D., & Bina Bangsa Getsempena, U. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga *Pop Up Box* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa Kelas V SD Negeri Blang Bintang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1).
- Hidayah, U., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 557–576. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Naisya Ramadhani, Wafina Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 82–98. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1931>
- Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.122>
- Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Salombe', Y. S. (2021). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Utari, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Box* Ular Tangga Pada Pembelajaran Bangun Datar Dan Bangun Ruang Untuk Siswa SD Kelas Tinggi *Development Learning Media Pop Up Box Of Snakes And Ladders Of Plane Geometry And Solid Geometry For High-Grade Elementary School Students*.
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).