

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA DI KELAS IV SD NEGERI 9
PADANGSAMBIAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

Oleh

Ni Made Ayu Vidi Devantari, NIM 2011031147

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, mengetahui kelayakan dan mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian tahun ajaran 2023/2024. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, serta analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini adalah (1) Rancang bangun media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan hasil penilaian dari ahli rancang bangun sebesar 90,90% (sangat baik), (2) Media pembelajaran permainan ular tangga dinyatakan layak berdasarkan uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 91,07% (sangat baik), uji ahli desain pembelajaran sebesar 90% (sangat baik), uji ahli media pembelajaran sebesar 90,90% (sangat baik), uji kepraktisan media sebesar 92,18% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 92,5% dan uji coba kelompok kecil sebesar 92,5% (sangat baik). (3) Berdasarkan hasil uji-t *sample dependent*, diperoleh t_{hitung} sebesar 9,591 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,037. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,591 > 2,037$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *problem based learning* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, permainan ular tangga, *problem based learning*, perubahan wujud benda

ABSTRAC

This study aims to describe the design, determine the feasibility and determine the effectiveness of learning media for snakes and ladders games based on problem based learning in the subject of IPAS material on changes in the form of objects in class IV SD Negeri 9 Padangsembian in the 2023/2024 academic year. This development research uses the ADDIE model. The data analysis techniques used in this development research are qualitative descriptive analysis, quantitative, and inferential statistical analysis. The results of this study are (1) Designing learning media for snakes and ladders games based on problem based learning which consists of several stages, namely, the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages with the results of an assessment from design experts of 90,90% (very good), (2) The snakes and ladders game learning media is declared feasible based on the learning content/material expert test of 91,07% (very good), the learning design expert test of 90% (very good), the learning media expert test of 90,90% (very good), the media practicality test of 92,18% (very good), individual trials of 92,5% and small group trials of 92,5% (very good). (3) Based on the results of the dependent sample t-test, the t-count is 9,591 and the t-table at the 5% significance level is 2,037. These results show that $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($9,591 > 2,037$), so H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that the learning media of snakes and ladders game based on problem based learning is effectively used to improve student learning outcomes on the material of changes in the form of objects in class IV SD Negeri 9 Padangsembian.

Keywords: *development, learning media, snakes and ladders game, problem based learning, changes in the form of objects*

