

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS KOMPETISI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MUATAN  
IPS MATERI BUMI KITA TERANCAM BAHAYA KELAS VI DI SD  
NEGERI 2 BONTIHING**

**Oleh**

**Putu Eka Arya Saputra, NIM 2111031458**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS yang bersifat abstrak dan kurang kontekstual, terutama pada tema lingkungan hidup. Minimnya variasi media pembelajaran juga menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media permainan ular tangga berbasis kompetisi guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “Bumi Kita Terancam Bahaya” melalui penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru sebagai praktisi, serta siswa kelas VI yang berjumlah 20 orang sebagai subjek uji coba. Data dikumpulkan melalui angket untuk menilai validitas dan kepraktisan serta tes pilihan ganda untuk mengukur efektivitas. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar angket serta lembar tes berupa pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui uji validitas, analisis persentase, dan uji statistik untuk melihat perbedaan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang bersifat kompetitif dapat menjadi strategi alternatif yang inovatif untuk memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran IPS yang sering kali dianggap membosankan oleh siswa.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, ular tangga, kompetisi, hasil belajar, IPS

**DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS MEDIA BASED ON  
COMPETITION TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN  
THE MATERIAL OF OUR EARTH IS THREATENED WITH DANGER  
CLASS VI AT SD NEGERI 2 BONTIHING**

**By**

**Putu Eka Arya Saputra, NIM 2111031458**

**Elementary School Teacher Education Study Program**

**Department of Elementary Education**

**ABSTRACT**

Students often have difficulty in understanding social studies material that is abstract and less contextual, especially on the theme of the environment. The lack of variations in learning media also causes low motivation and student learning outcomes. This study aims to develop and test the feasibility of competition-based snakes and ladders game media to improve student learning outcomes on the material “Our Earth is at Risk” through strengthening higher order thinking skills. This research is a development research using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included media experts, material experts, teachers as practitioners, and grade VI students totaling 20 people as test subjects. Data were collected through questionnaires to assess validity and practicality and multiple choice tests to measure effectiveness. Meanwhile, the instruments used were questionnaire sheets and multiple choice test sheets. Data analysis techniques used qualitative and quantitative approaches through validity tests, percentage analysis, and statistical tests to see differences in learning outcomes. The results showed that the developed media was feasible to use, because it met the criteria of valid, practical, and effective in improving student learning outcomes. This study concludes that competitive game-based learning media can be an innovative alternative strategy to strengthen students' engagement and understanding in thematic learning. The implication of this research shows that teachers need to be more creative in choosing and developing contextual and fun learning media, especially in social studies subjects that are often considered boring by students.

**Keywords:** learning media, snakes and ladders, competition, learning outcomes, social studies