NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan
Volume 7, Issue 2, May 2026
DOI: https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6284
Homepage: ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra

p-ISSN: 2715-114X
e-ISSN: 2723-4649
pp. 1117-1127

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 2 SAWANG KABUPATEN ACEH UTARA

Asvia Syura[1], Sumanti[2], Cut Khairani[3*]
[13]Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana Universitas Almuslim, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan dasar, Program Pascasarjana, Universitas Adzkia Padang, Indonesia
**Corresponding author email: cutkhairani@umuslim.ac.id*

Article History

Received: 4 May 2026
Revised: 25 May 2026
Published: 31 May 2026

ABSTRACT

This study aims to produce an innovative learning media in the form of a snakes and ladders game specifically designed to improve students' digital literacy in social studies learning at SMP Negeri 2 Sawang, North Aceh Regency. The research method used is research and development (R&D) with the DDDE development model which includes four main stages, namely Decide, Design, Development, and Evaluation. Data collection techniques in this study were carried out through interviews to explore initial needs and questionnaires to measure the level of media feasibility and student responses. The data analysis technique used is qualitative descriptive analysis to process data in the form of suggestions and input from experts, as well as quantitative descriptive analysis to process numerical data from the results of questionnaires and evaluations of students' digital literacy. The use of this snakes and ladders game media has been tested on 32 students at SMP Negeri 2 Sawang. The results of the study according to expert validation showed that the developed media obtained a score of 95% with very feasible criteria, and material expert validation showed that the quality of learning materials in the media obtained a score of 95% with very feasible criteria. In the small group trial phase, a score of 43.375 was obtained, while the student response questionnaire assessment showed a percentage of 89.5% with a very feasible criteria. The results of the effectiveness test for improving students' digital literacy showed a mean value of 0.7421, which is included in the effective category. Based on the assessments carried out by experts and students and the results of the effectiveness test, this snakes and ladders game media innovation is declared feasible and effective for use in social studies learning at SMP Negeri 2 Sawang.

Keywords: *Learning Media Innovation, Snakes and Ladders Game, Digital Literacy.*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Syura, A., Sumanti, S., & Khairani, C. (2026). Inovasi Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 2 Sawang Kabupaten Aceh Utara. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 1117–1127. https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6284

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Perkembangan revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan yang dituntut untuk terus beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Liao, Y., Loures, E., dkk., 2018) . Transformasi ini menempatkan teknologi digital sebagai bagianintegral dalam proses pembelajaran abad ke-21. Salah satu implikasinya adalah kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi strategis karena mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Suwanto, 2013; Umar & Zaini, 2013) .

Kemajuan teknologi informasi juga menyebabkan melimpahnya sumber informasi digital yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik (Kurnianingsih dkk., 2017) . Namun, kondisi ini tidak serta-merta berdampak positif tanpa diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang memadai. Literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki siswa untuk mampu mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bijak. Gilster menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif, sedangkan Martin menekankan bahwa literasi digital mencakup kemampuan mengelola, menganalisis, serta menciptakan informasi baru dalam lingkungan digital . Dengan demikian, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kemampuan literasi digital siswa masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti rendahnya minat membaca, dominasi metode pembelajaran konvensional, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS, guru masih cenderung menggunakan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar . Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama materi yang bersifat kompleks seperti tantangan pembangunan di Indonesia. Selain itu, keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital serta kurangnya sarana pendukung juga menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif (Hakim, 2017) .

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran wajib memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial yang bertujuan untuk membantu siswa memahami fenomena sosial serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (Sapriya, 2009; Somantri, 2001) . Tujuan pembelajaran IPS tidak hanya sebatas penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial, kemampuan analisis, serta kesadaran terhadap lingkungan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran IPS memerlukan pendekatan yang inovatif agar mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Inovasi pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui penerapan ide, metode, atau media baru yang lebih efektif (Sanjaya, 2010; Sa'ud, 2008). Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Salah satu bentuk inovasi yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018; Nurrita, 2019). Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak. Dalam hal ini, permainan edukatif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif karena menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Permainan ini memiliki karakteristik interaktif dan kompetitif yang mendorong keaktifan siswa dalam belajar. Setiap kotak dalam permainan dapat diisi dengan pertanyaan atau materi yang harus diselesaikan siswa, sehingga proses belajar terjadi secara tidak langsung melalui aktivitas bermain. Selain itu, permainan ini meningkatkan kerja sama antar siswa melalui diskusi kelompok dan interaksi sosial.

Pengembangan permainan ular tangga dalam bentuk digital memiliki keunggulan dibanding media lain. Media ini bersifat interaktif, kompetitif, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone, sehingga fleksibel untuk pembelajaran hybrid maupun daring. Ular tangga digital mengintegrasikan animasi, audio, serta tautan informasi yang memperkaya pengalaman belajar siswa, sekaligus melatih literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi siswa (Rosyidi & Yulandari, 2024). Keunggulan lain adalah meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep abstrak yang sulit dicapai media konvensional.

Media ular tangga digital juga sangat relevan untuk pembelajaran IPS karena materi yang kompleks seperti tantangan pembangunan di Indonesia dapat divisualisasikan dan diintegrasikan ke dalam setiap kotak permainan. Hal ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, interaksi, dan pemecahan masalah, sehingga pencapaian kompetensi pengetahuan, keterampilan sosial, dan literasi digital dapat dilakukan secara bersamaan.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas media ular tangga digital dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa. Anggraeni dkk. (2023), Christian dan Prasida (2023), serta Safitri (2023) menemukan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan tinggi dan meningkatkan aktivitas serta keterlibatan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa

game-based learning seperti ular tangga digital tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tetapi juga memberikan kontribusi ilmiah nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah masih menghadapi kendala, seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan guru, dan rendahnya kesiapan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif, mudah digunakan, dan relevan dengan kurikulum menjadi penting. Media ular tangga digital dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, pemahaman materi, serta literasi digital siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian tersebut, inovasi media pembelajaran ular tangga digital menjadi penting untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji keefektifannya dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan penggunaannya dalam proses pembelajaran (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021) . Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*), yang menurut Fatimah dkk. (2016) merupakan model yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran atau multimedia.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu *decide, design, develop,* dan *evaluate* (Sahidu et al., 2017) . Tahap *decide* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui analisis masalah, analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik siswa, studi literatur, serta analisis produk yang telah ada. Analisis masalah dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui hambatan pembelajaran, sedangkan analisis kurikulum bertujuan menyesuaikan materi dengan kurikulum yang berlaku di tingkat SMP. Analisis materi dilakukan melalui kajian referensi dan bahan ajar, sedangkan analisis siswa mencakup karakteristik budaya, bahasa, serta kemampuan belajar. Studi literatur digunakan sebagai dasar pengembangan media, dan analisis produk bertujuan menghindari duplikasi serta menilai efektivitas media sebelumnya .

Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk yang meliputi penyusunan *outline* materi, pembuatan *flowchart*, desain tampilan antarmuka (*interface*), serta penyusunan *storyboard*. Tahap ini bertujuan menghasilkan *blueprint* produk yang sistematis dan terstruktur sebagai acuan dalam pengembangan. Desain juga mencakup pemilihan elemen multimedia seperti grafis, audio, animasi, dan video yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran agar interaksi pengguna menjadi lebih efektif.

Tahap *develop* merupakan tahap realisasi produk menjadi bentuk nyata berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli terkait lainnya. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk menggunakan kriteria tertentu, dan hasilnya dianalisis dalam bentuk persentase. Produk kemudian direvisi sesuai masukan dari validator. Setelah itu, dilakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan.

Tahap *evaluate* bertujuan menilai kualitas produk secara menyeluruh, baik dari aspek kelayakan, kepraktisan, maupun efektivitas. Evaluasi dilakukan melalui uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa, serta uji efektivitas melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk menentukan kualitas akhir produk.

Uji coba produk dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan, validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Menurut Nieveen (1999) dan Van den Akker (2010), evaluasi produk diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangannya . Uji coba dilakukan melalui evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan memperbaiki produk selama proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif bertujuan menilai efektivitas produk. Uji coba meliputi uji ahli, uji perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sawang serta guru IPS sebagai fasilitator. Data dikumpulkan menggunakan tes pretest-posttest, angket, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian mencakup angket validasi ahli dengan 20 item yang menilai kelayakan materi, desain visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan, angket respon siswa berjumlah 15 item dengan indikator ketertarikan, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi, serta angket respon guru sebanyak 10 item yang menilai kemudahan penggunaan, efektivitas penyampaian materi, dan kemampuan mendukung pembelajaran aktif. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan komponen materi, media, IT, dan strategi pembelajaran, sedangkan skala penilaian menggunakan skala Likert 4 poin (1 = sangat tidak layak, 4 = sangat layak). Lembar observasi digunakan untuk mencatat interaksi siswa, keaktifan, dan kerja sama selama pembelajaran, dan tes kemampuan berpikir kritis terdiri dari 10 soal berbasis materi permainan ular tangga untuk menilai pemahaman konsep dan literasi digital siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk menggali informasi awal terkait kondisi pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan dan respon terhadap media pembelajaran (Sugiyono, 2020; Hamzah, 2019).

Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, angket respon siswa dan guru, lembar observasi, serta tes kemampuan berpikir kritis.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Dengan P sebagai persentase kelayakan, f sebagai skor yang diperoleh, dan N sebagai skor maksimum (Sugiyono, 2022). Kriteria kelayakan dikategorikan

menjadi sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak. Analisis efektivitas dilakukan menggunakan desain *One Shot Case Study* (Sugiyono, 2011; Punaji, 2013), serta uji *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Selain itu, efektivitas juga dianalisis menggunakan nilai *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah . Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment* (Arikunto dalam Paulus Banu & Hidayatur Rahman, 2024), sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha (Cronbach, 1951; Subhaktiyasa, 2024). Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh terhadap hasil penelitian serta menjadi dasar dalam penyempurnaan produk media pembelajaran yang dikembangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup tahapan validasi produk, uji coba terbatas, serta uji efektivitas penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis literasi pada materi "Tantangan Pembangunan di Indonesia". Produk yang dikembangkan berupa media digital interaktif yang memadukan unsur permainan, materi pembelajaran, dan soal literasi untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Secara visual, media pembelajaran yang dikembangkan menampilkan papan permainan ular tangga digital yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti tombol lempar dadu, kotak soal, serta sistem umpan balik otomatis terhadap jawaban siswa. Selain itu, media juga menyediakan halaman materi pembelajaran, soal literasi berbentuk pilihan ganda, serta sistem reward dan punishment yang terintegrasi dalam mekanisme permainan . Desain ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Gambar 1. Desain Ular Tangga



1. Validitas Produk

Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli IT, dan ahli strategi pembelajaran.

Pada validasi ahli materi, diperoleh persentase sebesar 92% dan 97% dengan rata-rata 95%, yang menunjukkan bahwa media tergolong valid dan layak digunakan dalam pembelajaran . Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegiatan pembelajaran, serta penilaian. Seluruh aspek tersebut menunjukkan hasil dalam kategori valid meskipun masih memerlukan revisi kecil berdasarkan masukan ahli.

Validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Penilaian mencakup kualitas desain visual, navigasi, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki

tampilan yang menarik, konsisten, dan mudah digunakan oleh siswa.

Selain itu, validasi oleh ahli IT memperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media stabil, kompatibel dengan berbagai perangkat, serta memiliki sistem yang berjalan dengan baik . Validasi oleh ahli strategi pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase sebesar 89%, yang menandakan bahwa media mampu mendukung keterlibatan siswa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek dan siap untuk diuji coba pada siswa.

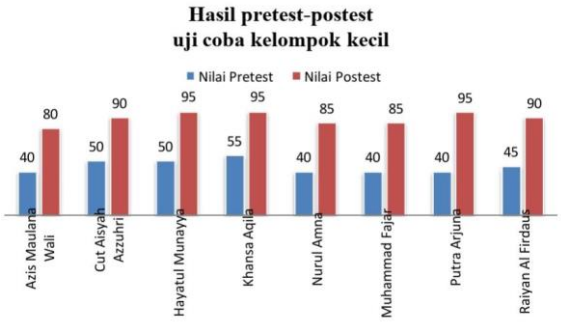
2. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 8 siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respon awal terhadap media. Hasil uji coba menunjukkan rata-rata skor sebesar 43,375 dengan persentase sebesar 90,36%, yang termasuk dalam kategori sangat baik . Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mendapatkan respon positif dari siswa.

Selain itu, hasil pretest dan posttest pada kelompok kecil menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan. Nilai awal siswa berada pada rentang 40–55, kemudian meningkat menjadi 80–95 setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga . Hal ini mengindikasikan bahwa media memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Gambar 2. Pretest-Posttest Kelompok Kecil

3. Uji Coba Lapangan



Pada tahap uji lapangan, penelitian melibatkan 32 siswa. Hasil respon siswa menunjukkan persentase sebesar 89,5% yang termasuk dalam kategori sangat menarik . Siswa menyatakan bahwa media memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, serta membantu memahami materi pembelajaran.

Respon guru terhadap penggunaan media juga sangat positif dengan persentase sebesar 98,5% . Guru menilai bahwa media membantu menjelaskan konsep yang abstrak, meningkatkan partisipasi siswa, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Uji Efektivitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,946 dan posttest sebesar 0,427, yang berarti kedua data berdistribusi normal (Sig. > 0,05) .

Selanjutnya dilakukan uji Paired Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 26,75 poin, yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup tinggi setelah penggunaan media . Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7421 atau 68,27%, yang termasuk dalam kategori tinggi . Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa setelah penggunaan media menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai pretest yang sebelumnya berada pada kisaran 42–68 meningkat menjadi 70–92 pada posttest . Peningkatan ini terjadi secara konsisten pada seluruh siswa, yang menunjukkan bahwa media mampu mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan belajar.

Temuan ini sejalan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada literasi siswa setelah penerapan media pembelajaran ular tangga pada materi Tantangan Pembangunan Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest, di mana nilai awal siswa berada pada kategori rendah hingga sedang, kemudian meningkat secara nyata setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam meningkatkan literasi secara lebih optimal.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample T-Test. Berdasarkan hasil uji tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017: 185) yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi Tantangan Pembangunan di Indonesia. Validasi oleh para ahli menunjukkan kategori sangat valid untuk aspek materi, media, IT, dan strategi pembelajaran, sementara uji coba kelompok kecil dan lapangan memberikan respons positif dari siswa dan guru. Pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7421–0,7479, menandakan efektivitas tinggi menurut Richard R. Hake (1999). Media ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, serta membantu siswa meningkatkan literasi digital, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi.

Namun, implementasi media pembelajaran ini tidak lepas dari kendala. Beberapa siswa dan guru masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi, seperti kurangnya kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi

digital secara optimal. Kesiapan guru untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran juga beragam, memengaruhi efektivitas penerapan media. Selain itu, keterbatasan sarana dan fasilitas di sekolah, seperti jumlah komputer atau tablet yang terbatas, menjadi hambatan praktis dalam penggunaan media secara luas. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa meskipun media ular tangga digital efektif, keberhasilan implementasinya bergantung pada dukungan teknis, pelatihan guru, dan kesiapan siswa untuk menggunakan teknologi.

Pembahasan kritis ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran tidak hanya menilai efektivitas secara statistik, tetapi juga perlu mempertimbangkan aspek kontekstual dan kendala praktis yang memengaruhi penerapan di lapangan. Dengan demikian, pengembangan media harus disertai strategi pendukung, seperti pelatihan guru, penyediaan perangkat, dan integrasi ke kurikulum, agar manfaatnya dapat maksimal dan berkelanjutan.

Penggunaan media pembelajaran ular tangga tidak hanya memberikan perbedaan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak yang besar secara praktis. Secara visual, grafik hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada seluruh responden. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 16), media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran ular tangga juga tidak terlepas dari karakteristiknya yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah B. Uno(2012: 76) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan interaksi siswa secara langsung akan meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan seluruh hasil analisis dan didukung oleh teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Tantangan Pembangunan Indonesia. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi Tantangan Pembangunan Indonesia di SMP Negeri 2 Sawang, dikembangkan dengan menggunakan model DDDE (*Decide*, *Design*, *Develop*, *Evaluate*). Pada tahap decide, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap design difokuskan pada perancangan isi materi, tampilan, serta integrasi unsur permainan dan literasi digital. Selanjutnya, pada tahap develop, media dibuat menggunakan aplikasi Canva sehingga menghasilkan desain yang menarik dan interaktif. Media ini juga dilengkapi dengan soal-soal berbasis literasi digital yang melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Tahap terakhir, yaitu evaluate, dilakukan untuk menilai kualitas media dan melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga

berada pada kategori layak digunakan. Penilaian ini diperoleh dari beberapa validator, yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 1 orang ahli IT, dan 1 orang ahli strategi pembelajaran. Dari aspek materi, isi pembelajaran dinilai sudah sesuai dengan kompetensi dan relevan dengan kondisi nyata. Dari aspek media dan IT, tampilan,

Desain, serta fungsi media dinilai menarik dan mudah digunakan. Sementara itu, dari aspek strategi pembelajaran, media ini dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga memperoleh respon yang sangat positif dari guru dan siswa. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta kemandirian siswa. Selain itu, keberadaan soal-soal literasi digital dalam media ini turut melatih kemampuan siswa dalam memahami informasi, berpikir kritis, dan memanfaatkan teknologi secara tepat.

Secara keseluruhan, media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dinyatakan efektif sebagai inovasi bahan ajar dalam pembelajaran IPS. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan literasi digital. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai alternatif pendukung dalam implementasi Kurikulum Merdeka untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto, 2015, Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenada Media), h. 13

Ana Irhandayaningsih, 2020, "Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19," Anuva: Jurnal Kajian budaya, perpustakaan, dan informasi 4, no. 2, 234–35.

Andi Rustandi, Rismayanti, 2021. Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaranl.FASILKOM 60https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546 11. 57

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2011). Penelitian Tindakan Kelas.Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. Azhar, Arsyad, 2005, Media Pembelajaran, (Jakarta: Grafika Persada) Basicedu 4, 1104-1113.

Dr. Ani Cahyadi, M.Pd., 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Laksita Indonesia.

Fatimah, N., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. 2016. Pengembangan

Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi Model Example Non Example Pada SMPN 5 Mendoyo. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 5(2), 1-11.

Hakim, D. L. 2017 "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi".(UNES Journal of Community Service). H. 157-16

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., 2022. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. J. Pendidik. 31, 17. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977

Liao, Y., Loures, E. R., Deschamps, F., Brezinski, G., & Venâncio, A. 2018, "The Impact of The Fourth Industrial Revolution: a Cross-Country/Region Comparison". Production ProducâO.

Marwa, Usman, and Qodriani, 2023, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurukulum Merdeka."

Nur Kholifah, dkk, 2021, "Inovasi Pendidikan", (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 2-3.

Nurrita Teni, 2018, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" Misykat, Volume 03, Nomor 01.

Purnamawati Lilik and Eldi Mulyana, 2022, 'Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Adobe Animate Creative Cloud', Jurnal Pendidikan Ips, 12.1.

Rahmad, 2022, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar" Jurnal Muallimuna, Vol. 2, No. 1, Oktober 202Sugeng HR, op.cit.,

Sanjaya, Wina. 2008. "Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Jakarta: Prenada Media Grup.

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Somantri, Numan. (2001). Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suwanto, 2013, "Pengembangan Tes Diagnostic Dalam Pembelajaran" (Yokyakarta: Pustaka Belajar)

Tafonao, T., 2018 pembelajaran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. J. Hhttps://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.133 Komun. Pendidik. 2, 103.

Tafonao, Talizaro. (2018). "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103–114.