



Pengembangan Media Ular Tangga Budaya (UTABU) 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Amelia Rachma^{1*}, Putri Rachmadyanti²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*amelia.22238@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 13-03-2026

Accepted: 19-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS pada materi keberagaman sosial budaya di kelas III SDN Rangkah VI Surabaya. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang minim visualisasi konkret, sehingga siswa kesulitan memahami konsep materi yang luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Budaya Tiga Dimensi (UTABU 3D) yang valid, praktis, dan efektif. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini melibatkan 20 peserta didik sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui instrumen tes hasil belajar, angket respons, dan lembar validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ULABU 3D sangat valid dengan skor 82,50% (ahli media) dan 84,44% (ahli materi). Media juga dikategorikan sangat praktis dengan respons peserta didik sebesar 85,40% dan respons guru sebesar 100%. Efektivitas media dibuktikan dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,52 (kategori sedang) dan peningkatan ketuntasan klasikal dari 40% menjadi 85%. Penelitian ini berkontribusi menyediakan inovasi media konkret berbasis permainan yang relevan dengan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar untuk pembelajaran IPAS yang lebih interaktif.

Kata kunci: media pembelajaran, ULABU 3D, keberagaman sosial budaya

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of low learning outcomes in science and social studies on the material of socio-cultural diversity in grade III of SDN Rangkah VI Surabaya. Learning is still dominated by conventional methods that lack concrete visualization, so students have difficulty understanding broad material concepts. This study aims to develop a valid, practical, and effective Three-Dimensional Cultural Snakes and Ladders (UTABU 3D) learning media. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study involved 20 students as subjects. Data were collected through learning outcome test instruments, response questionnaires, and expert validation sheets. The results showed that the ULABU 3D media was very valid with a score of 82.50% (media experts) and 84.44% (material experts). The media was also categorized as very practical with a student response of 85.40% and a teacher response of 100%. The media's effectiveness was demonstrated by an N-Gain score of 0.52 (moderate category) and an increase in classical completion from 40% to 85%. This research contributes to providing innovative, game-based, concrete media relevant to the cognitive characteristics of elementary school-aged children for more interactive science learning.

Keywords: learning media, ULABU 3D, socio-cultural diversity

Pengutipan APA:

Rachma, A., & Rachmadyanti, P. (2026). Pengembangan Media Ular Tangga Budaya (UTABU) 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik. Melalui proses pembelajaran yang terencana, peserta didik diharapkan mampu mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih baik baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Muflihah & Haqiqi, 2021). Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif dan proses pembelajaran yang menarik menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik (Suwarni, 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pada pembelajaran abad ke-21, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar. Pembelajaran perlu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkreasi. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang dapat menjembatani penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah (Fauziyah et al., 2024). Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna (Utomo, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan dukungan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS memuat berbagai konsep yang berkaitan dengan lingkungan alam, kehidupan sosial, dan budaya masyarakat. Pada kelas III sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari adalah keberagaman sosial budaya. Materi ini mencakup berbagai bentuk keberagaman budaya Indonesia seperti suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, permainan tradisional, serta kebiasaan masyarakat di berbagai daerah. Materi keberagaman sosial budaya tidak hanya bertujuan memperkenalkan keragaman budaya Indonesia, tetapi juga menanamkan sikap saling menghargai perbedaan kepada peserta didik sejak usia dini (Fithrotun Nisa et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Rangkah VI Surabaya pada tanggal 22 April 2025, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan buku paket, presentasi PowerPoint, dan penjelasan lisan dari guru. Penggunaan media pembelajaran konkret masih terbatas sehingga peserta didik cenderung mudah kehilangan fokus dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran sekaligus membantu memahami materi secara lebih konkret.

Kebutuhan akan media pembelajaran konkret sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung dibandingkan melalui penjelasan verbal semata (Wardani, 2022). Selain itu, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa

pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan, media pembelajaran, dan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran (Ulya, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan eksplorasi dinilai lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media berbasis permainan mampu menggabungkan aktivitas belajar dan bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik (Latip et al., 2024). Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dekat dengan kehidupan anak dan mudah dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Permainan ini memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas melempar dadu, menjalankan pion, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya (Shofiyani et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media permainan ular tangga pada pembelajaran sekolah dasar. Media ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Anggraeni et al., 2023). Media ular tangga berbasis budaya juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan (Ayu & Setyasto, 2024). Selain itu, media permainan ular tangga mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih efektif karena menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif. Sebagian besar media yang dikembangkan berbentuk dua dimensi atau digital sehingga pengalaman belajar konkret peserta didik belum optimal. Selain itu, penelitian sebelumnya belum secara khusus mengembangkan media ular tangga tiga dimensi pada materi keberagaman sosial budaya dalam mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Sebagian penelitian juga lebih berfokus pada aspek kelayakan media tanpa mengkaji secara komprehensif aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan media Ular Tangga Budaya Tiga Dimensi (UTABU 3D) sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan materi keberagaman sosial budaya. Pengembangan media tiga dimensi dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, media pembelajaran yang baik tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga mampu berfungsi secara efektif sebagai sarana penyampaian materi kepada peserta didik (Hidayat & Saepul, 2023). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media Ular Tangga Budaya Tiga Dimensi (UTABU 3D) berbentuk spiral bertingkat yang mengintegrasikan materi keberagaman sosial budaya pada mata pelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan media ular tangga dua dimensi atau digital, media UTABU 3D memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui interaksi langsung dengan media. Selain itu, penelitian ini tidak hanya

mengembangkan produk media, tetapi juga menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media secara komprehensif menggunakan model ADDIE.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media UTABU 3D pada materi keberagaman sosial budaya kelas III sekolah dasar; (2) mengetahui tingkat validitas media UTABU 3D; (3) mengetahui tingkat kepraktisan media UTABU 3D berdasarkan respons guru dan peserta didik; serta (4) mengetahui efektivitas media UTABU 3D dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas III sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan dan menguji produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media UTABU 3D (Ular Tangga Budaya Tiga Dimensi) pada materi Keberagaman Sosial Budaya kelas III sekolah dasar. penerapan media dalam pembelajaran, hingga evaluasi hasil penggunaan media (Syahid et al., 2022). Tahapan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di kelas. Maka dari itu Model ADDIE ini tepat dan sesuai dalam mengembangkan media pembelajaran UTABU 3D (Sugiyono, 2023). Penelitian dilaksanakan di SDN Rangkah VI Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas III. Jumlah subjek yang relatif terbatas menjadi salah satu keterbatasan penelitian sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Validator penelitian terdiri atas seorang dosen ahli media pembelajaran dan seorang dosen ahli materi IPAS sekolah dasar yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang penilaian produk yang dikembangkan.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi perancangan media, kartu soal, aturan permainan, dan instrumen penelitian. Tahap *Development* dilakukan dengan pembuatan media serta validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas III SDN Rangkah VI Surabaya. Tahap *Evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar peserta didik untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran validator. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media yang terdiri atas 8 indikator meliputi aspek tampilan, desain, keterbacaan, kemenarikan visual, dan kemudahan penggunaan, lembar validasi ahli materi yang terdiri atas 9 indikator meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi, penyajian materi, penggunaan bahasa, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, angket respons guru, angket respons peserta didik, pedoman wawancara, serta soal pretest dan posttest. Seluruh instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan validator ahli untuk memperoleh validitas isi (*content validity*) sebelum digunakan.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Analisis validitas dilakukan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan skala Likert 1–5. Hasil pengisian angket oleh pengguna diolah dan disajikan dalam bentuk persentase (%) untuk mengetahui tingkat kelayakan media, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Media dinyatakan sangat valid apabila memperoleh persentase 81%–100%, valid apabila memperoleh persentase 61%–80%, cukup valid apabila memperoleh persentase 41%–60%, kurang valid apabila memperoleh persentase 21%–40%, dan tidak valid apabila memperoleh persentase 0%–20%. Dengan menggunakan skala Guttman, analisis kepraktisan didasarkan pada hasil angket respons guru dan siswa. Hasilnya dihitung dalam bentuk persentase dan ditafsirkan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Media dinyatakan sangat baik dan layak digunakan apabila memperoleh persentase 76%–100%. Analisis keefektifan media dilakukan melalui hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media UTABU 3D.

Rumus N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{SMI - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

N-Gain = Nilai uji normalitas gain

SMI = Skor maksimal ideal

Hasil perhitungan persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kualifikasi berikut:

Tabel 1. Interpretasi Nilai Rata-rata Gain

Presentase penilaian	Keterangan
0,70 < g < 100	Tinggi
0,30 < g < 0,70	Sedang
0,00 < g < 0,30	Rendah

(Jihan Safitri, 2024).

Jika nilai rata-rata berdasarkan tabel keberhasilan di atas berkategori sedang hingga tinggi, maka media UTABU 3D dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS pada materi keberagaman sosial budaya.

HASIL

Hasil Pengembangan Media UTABU 3D

Media pembelajaran UTABU 3D (Ular Tangga Budaya Tiga Dimensi) berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis permainan edukatif tiga dimensi yang memuat materi Keberagaman Sosial Budaya untuk siswa kelas III sekolah dasar. Media UTABU 3D dilengkapi dengan papan permainan berbentuk spiral tiga dimensi, kartu soal, pion, dadu,

tangga permainan, serta visual budaya Indonesia yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Hasil Validasi Media

Media Pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media UTABU 3D memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	82,50%	Sangat Valid
Ahli Materi	84,44%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel persentase tingkat validasi, persentase tersebut masuk dalam kategori "Sangat Valid", yang berarti media UTABU 3D sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dari para validator ahli.

Hasil Kepraktisan Media

Pada Kepraktisan Media di dapatkan melalui angket respons guru terhadap media dan respon peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil angket respons pengguna media peserta didik dan guru sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media

	Respon Peserta Didik	Respon Guru
Persentase	$P = 85,40 \%$	$P = 100 \%$
Hasil Kualifikasi	"Sangat Baik"	"Sangat Baik"

Berdasarkan hasil dari kedua angket, media memperoleh penilaian yang berada pada klasifikasi "Sangat Baik". Guru memberikan penilaian bahwa media UTABU 3D mudah dioperasikan, sesuai dengan karakteristik siswa kelas III, dan berpotensi besar untuk digunakan kembali dalam sesi pembelajaran berikutnya. Guru juga menyampaikan bahwa media ini secara nyata mampu meningkatkan keterlibatan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa dilakukan.

Hasil Efektivitas Media

Selanjutnya, keefektifan media UTABU 3D dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest peserta didik menggunakan uji N-Gain. Hasil perhitungan rata-rata pretest, posttest, dan N-Gain dari 20 peserta didik disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Keefektifan Media

Aspek	Hasil
Rata-rata Pretest	70,85
Rata-rata Posttest	85,70
Nilai N-Gain	0,52
Kategori N-Gain	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,52 dan termasuk dalam kategori sedang. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 70,85 pada pretest menjadi 85,70 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media UTABU 3D mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keberagaman Sosial Budaya.

PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media UTABU 3D memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran materi Keberagaman Sosial Budaya di kelas III sekolah dasar. Persentase validasi ahli media sebesar 82,50% dan ahli materi sebesar 84,44% termasuk dalam kategori "Sangat Valid" (Jihan Safitri, 2024). Tingginya tingkat kelayakan media menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, isi materi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran telah memenuhi kriteria yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran (Irawan, 2021).

Kelayakan media UTABU 3D didukung oleh karakteristiknya yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Menurut Piaget, peserta didik usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan objek nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung. Media UTABU 3D yang berbentuk tiga dimensi memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan media sehingga membantu mereka memahami konsep keberagaman sosial budaya yang bersifat abstrak. Selain itu, penggunaan visual budaya Indonesia pada setiap petak permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Nurussofa et al., 2023). Dari aspek materi, media ini telah disusun sesuai dengan capaian pembelajaran sehingga mampu berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif kepada peserta didik (Hidayat & Saepul, 2023).

Kepraktisan media UTABU 3D ditunjukkan melalui hasil angket respons peserta didik sebesar 85,4% dan respons guru sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Tingginya respons peserta didik menunjukkan bahwa desain media yang berwarna dan berbentuk tiga dimensi mampu menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sinta et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik. Dari

perspektif guru, media UTABU 3D dinilai mudah digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus sehingga dapat diterapkan secara langsung dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang praktis harus mudah digunakan dan dipahami oleh guru maupun peserta didik.

Keefektifan media UTABU 3D ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,52 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 70,85 pada pretest menjadi 85,70 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media UTABU 3D mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keberagaman Sosial Budaya. Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara aktif. Melalui permainan UTABU 3D, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah secara bersama-sama sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih bermakna (Al Munawaroh & Rofiqah, 2023)

Selain itu, efektivitas media juga didukung oleh adanya unsur permainan yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sistem penghargaan dalam permainan, seperti kesempatan naik tangga ketika menjawab benar, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana dijelaskan dalam teori behavioristik (Wicaksono, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian Ayu dan Setyasto (2024) yang menyatakan bahwa media ular tangga berbasis budaya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, media UTABU 3D tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keberagaman Sosial Budaya.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran UTABU 3D (Ular Tangga Budaya Tiga Dimensi) pada materi Keberagaman Sosial Budaya untuk siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media UTABU 3D memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 82,50% dan ahli materi sebesar 84,44% yang termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respons peserta didik sebesar 85,4% dan respons guru sebesar 100% yang berada pada kategori sangat baik. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 70,85 pada pretest menjadi 85,70 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media UTABU 3D tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga mampu menjadi alternatif media pembelajaran berbasis budaya yang mendukung pembelajaran aktif, interaktif, dan bermakna. Media ini memberikan kontribusi dalam membantu peserta didik memahami konsep keberagaman sosial budaya melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji media UTABU 3D pada jumlah subjek yang lebih besar dan pada sekolah dengan karakteristik yang beragam guna memperoleh tingkat generalisasi yang lebih luas. Selain itu, media dapat dikembangkan pada

materi IPAS lainnya atau diintegrasikan dengan teknologi digital sehingga dapat meningkatkan interaktivitas serta memperluas pemanfaatannya dalam pembelajaran sekolah dasar.

REFERENSI

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal PIPSI*, 8(1), 22–31.
- Al Munawwarah, Rofiqah. 2023. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran." *Journal Mathematics* 8(2):430-437.
- Dewi, O. A. K., & Setyasto, N. (2024). Media ular tangga berbasis budaya Kabupaten Kendal pada muatan pelajaran PPKn. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 49–59.
- Fauziyah, N. N., Sapitri, E., & Azizah, A. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis ular tangga materi sumber energi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Kasongan. *Educatio*, 10(3), 977–982.
- Fithrotun Nisa, Anwar Sa'dullah, & Ertanti, D. W. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS dalam membentuk karakter kepedulian terhadap sesama di lingkungan sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 1–6.
- Hidayat, A. N., & Saepul. (2023). Analisis karakteristik media pembelajaran secara umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 29–36.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
- Latip, A., Musa, S., Pratomo, H. W., Aditya, R. S., & Al, A. M. (2024). Implementasi dan implikasi media berbasis game edukasi pada pembelajaran: A systematic literature review. *Paedagogia*, 15(2), 255–262.
- Muflihah, A., & Haqiqi, A. K. (2021). Peran kepala sekolah dalam meningkatkan manajemen mutu pendidikan di madrasah ibtidaiyah. *Quality*, 7(2), 48–60.
- Nurussofa, Reza, dan Heni Puji Astuti. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)* 9(1):22-28.
- Safitri, J. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Hidayah Mangli Jember (Skripsi Sarjana). UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Shofiyani, A., Hidayah, N., Barry, M. Y. F., Al-Ghozali, D. H., Azizah, H., Herlina, N., Nur, Z. F. F., Romadhoni, M., & Muslimin. (2024). Upaya pengenalan media pembelajaran ular tangga 3D. *Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 51–58.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Vol. 11). Alfabeta.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2022). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
- Suwarni. (2022). Peran budaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(2), 241–254.
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif. 2(11).
- Utomo, F. T. S. (2023). . Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 104– 116.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget dan teori neuroscience dalam pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7–15.
- Wicaksono, D. I. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah di kelas IV sekolah dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.