

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS *COOPERATIVE LEARNING* PADA MATERI BANGUN RUANG DI KELAS IV SD NEGERI 1 LAIS

Dinda Lestari

2021143322

Abstrak

Penggunaan media dalam bentuk permainan bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih interaktif dan menarik. Salah satu penggunaan media dalam bentuk permainan adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga yang terdapat sajian materi yang telah dipelajari oleh siswa. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Tujuan penelitian adalah menghasilkan produk media pembelajaran ular tangga berbasis *cooperative learning*. Penilaian uji validitas dari para ahli media, materi, dan bahasa. Uji validitas ahli media mendapatkan hasil 86% “sangat valid”. Uji validitas ahli materi mendapatkan hasil 85% “sangat valid”. Uji validitas ahli bahasa dengan hasil 80% “valid”. Uji keefektifan produk pengembangan dengan memberi uji coba *one-to-one* sebanyak 3 siswa dengan persentase 83% “sangat efektif”. Uji coba *small group* 8 siswa dengan persentase 89% “sangat efektif”. Uji coba pada kelas sebenarnya dengan responden 22 siswa dengan hasil rata-rata skor *Pre-Test* sebesar 28,63 meningkat pada skor *Post-Test* sebesar 85,22. Tahap *evaluation* yaitu tahap menganalisis efek kepraktisan dari media yang dikembangkan yang menghasilkan persentase 100% “sangat praktis”. Respon siswa mendapatkan persentase 76% “praktis”. Hasil data menunjukkan keberhasilan produk pengembangan media Ular Tangga berbasis *cooperative learning* pada materi bangun ruang di kelas IV SD Negeri 1 Lais Tahun Ajaran Genap 2024/2025 yang valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, Media Ular Tangga, Pengembangan*