

**PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN IPAS PADA SISWA SD
BERBASIS KEARIFAN LOKAL PENDEKATAN KONTEKSUAL**

AMELIA

2021143476

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini yang masih sulit untuk memahami materi yang bersifat abstrak serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, maka penelitian ini dilatarbelakangi untuk memperoleh media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman budaya Indonesia dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran ular tangga yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 3D (*Define, Design, Development*). Model 3D ini sangatlah identik dengan pengembangan suatu produk untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini masuk pada kriteria sangat valid. Terdapat 3 aspek yang dinilai dalam kevalidan ini, yaitu kevalidan media, kevalidan materi, kevalidan bahasa. Dari ketiga validasi tersebut diperoleh nilai kevalidan sebesar 89,3% dengan kriteria “sangat Valid”. Berdasarkan uji coba *one to one* dari angket siswa diperoleh nilai kepraktisan sebesar 99,6% dengan kriteria “sangat praktis” dan berdasarkan uji coba *small group* diperoleh nilai sebesar 99,5% dengan kriteria “sangat praktis” dan uji coba keefektifan tes diperoleh nilai sebesar 86,36% dengan kriteria “sangat efektif”. Jadi pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci : Keberagaman Budaya Indonesia, Media Ular Tangga, Pengembangan