

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ULAR TANGGA
BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH
DASAR**

**ELVIN KINANTI PARAMUDITHA
2021143583**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi “Kedatangan Bangsa Belanda ke Indonesia” untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi, dengan rata-rata skor validasi ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 91%, dan ahli bahasa sebesar 88%, seluruhnya berada dalam kategori “sangat valid”. Kepraktisan media diuji melalui angket respon peserta didik secara perorangan (*one to one*), kelompok kecil (*small group*), serta respon guru, dengan hasil berturut-turut sebesar 93%, 93%, dan 89% yang dikategorikan “sangat praktis”. Uji keefektifan menunjukkan nilai *N-Gain* rata-rata sebesar 0,73 dari 16 peserta didik, yang termasuk dalam kategori “tinggi” atau “sangat efektif”. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar, khususnya di SD Negeri 32 Prabumulih.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Ular Tangga, IPAS