

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI ULAR TANGGA PADA
MATERI AKTIVITAS KEHIDUPAN MASYARAKAT
MASA LALU KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**YUNITA LASTRI
NIM 21004036**

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

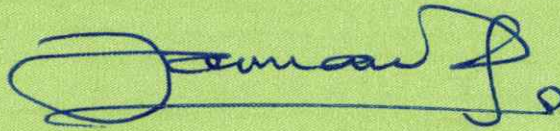
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI ULAR TANGGA PADA MATERI
AKTIVITAS KEHIDUPAN MASYARAKAT
MASA LALU KELAS VII SMP**

Nama : Yunita Lastri
NIM/BP : 21004036/2021
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 April 2026

Disetujui Oleh
Pembimbing



Prof. Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 195911241986031002

Kepala Departemen KTP FIP UNP



Dr. Nofri Hendri, M. Pd
NIP. 197811292003121001

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Pada Materi
Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu Kelas VII SMP
Nama : Yunita Lastri
NIM/BP : 21004036/2021
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

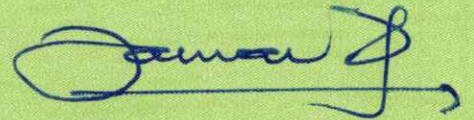
Padang, 21 April 2026

Tim Penguji,

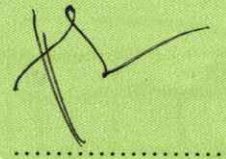
Nama

Tanda Tangan

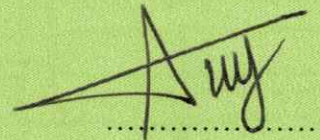
Ketua : Prof. Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 195911241986031002



Anggota : Reni Kurnia, M.Eng
NIP. 199203042022032016



Anggota : Dr. Rahmi Pratiwi, M. Pd
NIP. 199203282022032006



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Yunita Lastri
NIM/BP : 21004036/2021
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Pada Materi
Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Pada Materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu Kelas VII SMP” ini berserta seluruh isinya benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 21 April 2026

Saya yang menyatakan,



Yunita Lastri

NIM. 21004036

ABSTRAK

Yunita Lastri. 2026. Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga Pada Materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan *game* edukasi ular tangga pada pembelajaran IPS materi aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu dilatar belakangi oleh permasalahan yaitu guru masih menggunakan media konvensional yang pasif, bersifat satu arah dan kurang efektif, belum optimalnya penggunaan media visual dan interaktif, kurangnya inovasi dalam pembuatan media, serta siswa kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan sejarah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *game* edukasi ular tangga yang valid, praktis, dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan antara lain: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 SMP Negeri 1 X Koto Diatas yang berjumlah 22 orang siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validitas, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk validitas dan kepraktisan, serta uji-t dan uji *N-Gain* untuk efektivitas.

Berdasarkan hasil penelitian uji validasi melalui angket validasi oleh validator materi dan validator media, diperoleh hasil dari validator materi dengan persentase 98,46% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi bersama validator ahli media I diperoleh persentase 88,88% dengan kategori sangat valid dan ahli media II diperoleh persentase 97,77% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik memperoleh persentase 92,62% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi $< ,001$ lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 pada uji-t dan memperoleh rata-rata *N-Gain* score 0,7256 dengan kategori tinggi yang membuktikan *game* edukasi ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Disimpulkan bahwa media *game* edukasi ular tangga valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Game* Edukasi, Ular Tangga, IPS, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga Pada Materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu Kelas VII SMP" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik dan Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M.Pd dan Ibu Reni Kurnia, M.Eng selaku dosen Penguji yang telah memberikan inspirasi, masukan, arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Alkadri Masnur, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Khairul Alfahani, M.Pd. selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktu, memberikan penilaian, dan masukan berharga terhadap perbaikan produk *game* edukasi yang dikembangkan.

4. Seluruh staf dan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan terutama di Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Maryeni, S.Pd selaku validator materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, penilaian, dan saran terkait materi yang ada dalam *game* edukasi yang dikembangkan.
6. Kepala Sekolah, guru dan staf SMP Negeri 1 X Koto Diatas yang telah mengizinkan dan memberikan bantuan kepada penulis selama melakukan penelitian.
7. Siswa/i kelas VII SMP SMP Negeri 1 X Koto Diatas yang telah bersedia berpartisipasi dan membantu selama proses penelitian.
8. Ayah Muslim cinta pertama sekaligus panutanku dan Ibu Liswarti pintu surgaku. Terima kasih atas cinta, do'a dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak terhingga. Meski beliau tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun beliau telah memberikan segalanya hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai meraih gelar sarjana.
9. Kepada kakak tercinta Sari Husnul Khotimah, S.Pd, Mardiah Wati, S.Pd, dan Husnul Eflina S.ST. Terima kasih atas semangat dan dukungan yang sangat berarti dalam perjalanan ini.
10. Kepada keponakan-keponakan tercinta Shanum Rizqia Maezurra dan Abiyan Nur Rahman yang selalu mengisi hari-hari penulis dengan tawa dan kelucuan yang membuat penulis selalu semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Sahabat seperjuangan Dinda Aulia Putri yang sudah kebersamaian penulis dari awal perkuliahan. Terima kasih untuk dukungan, semangat dan bantuan kepada penulis selama proses studi dan skripsi ini.
12. Teman seperjuangan Popy dan Izza yang sudah kebersamaian penulis selama di kos 3D. Terima kasih untuk semangat dan bantuan serta kenangan susah dan senangnya bersama penulis.
13. Kepada seluruh teman-teman Prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2021 yang sama-sama berjuang menggapai gelar sarjana.
14. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri Yunita Lastri karena sudah berusaha keras dan bertahan sampai di titik ini. Untuk malam-malam penuh tekanan, air mata terima kasih karena tetap memilih untuk terus melangkah. Terimakasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski tidak semua hal berjalan sesuai harapan.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas semua bantuan dan kerjasamanya dalam pembuatan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Untuk itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan di masa mendatang. Semoga karya tulis ini bermanfaat, *Aamiin*.

Padang, 20 April 2026

Yunita Lastri

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Pengembangan.....	12
F. Spesifikasi Produk	13
G. Manfaat Pengembangan.....	15
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teori	17
1. Hasil Belajar.....	17
2. Media Pembelajaran.....	24
3. <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga	35
4. Aplikasi Adobe Flash CS6	46
5. Aplikasi Adobe Illustrator	50
6. Mata Pelajaran IPS.....	53
7. Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas	56
B. Penelitian yang Relevan	62
C. Kerangka Konseptual.....	64
BAB III METODE PENGEMBANGAN	66
A. Jenis Penelitian	66

B. Model Pengembangan	67
C. Prosedur Pengembangan.....	68
D. Subjek Penelitian	72
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	72
F. Teknik Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	84
A. Hasil Pengembangan	84
B. Pembahasan	130
1. Proses Pengembangan.....	130
2. Validitas Produk.....	133
3. Praktikalitas Produk	136
4. Efektivitas Produk.....	139
C. Keterbatasan Penelitian	142
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran	146
DAFTAR RUJUKAN	148
LAMPIRAN	155

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas VII	3
Tabel 2. Indikator Validitas Muka <i>Game</i> Edukasi.....	58
Tabel 3. Indikator Validitas Isi <i>Game</i> Edukasi	58
Tabel 4. Indikator Validitas Konstruk <i>Game</i> Edukasi	59
Tabel 5. Indikator Validitas Kriteria <i>Game</i> Edukasi.....	60
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrument Validitasi <i>Game Edukasi</i>	73
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas untuk Peserta didik.....	77
Tabel 8. Skor Skala Likert	78
Tabel 9. Interval Skala Penilaian Validasi	79
Tabel 10. Kriteria Validitas.....	80
Tabel 11. Skala Likert Praktikalitas	80
Tabel 12. Kriteria Penilaian Praktikalitas	81
Tabel 13. Pengkategorian N-Gain Score.....	83
Tabel 14. Penilaian <i>Game</i> Edukasi Oleh Ahli Materi.....	92
Tabel 15. Penilaian <i>Game</i> Edukasi Oleh Ahli Media	92
Tabel 16. Penilaian Praktikalitas Oleh Peserta Didik	93
Tabel 17. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i> dari Guru IPS	93
Tabel 18. Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi	103
Tabel 19. Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media I Tahap I	105
Tabel 20. Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media I Tahap II.....	107
Tabel 21. Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media II Tahap I.....	108
Tabel 22. Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media II Tahap II	110
Tabel 23. Alur Kegiatan Implementasi <i>Game</i> Edukasi.....	123
Tabel 24. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	123
Tabel 25. <i>Output</i> SPSS Uji Normalitas.....	126
Tabel 26. Output SPSS Uji Paired Sample Test	128
Tabel 27. <i>Ouput</i> SPSS Uji <i>N-Gain</i>	129
Tabel 28. Rangkuman Hasil Uji <i>N-Gain</i> Peserta Didik	129

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	4
Gambar 2. Slide Presentasi Pada Pembelajaran IPS	5
Gambar 3 Tampilan Awal Adobe Flash CS6.....	50
Gambar 4. Tampilan Awal Adobe Illustrator	53
Gambar 5. One <i>Group Pre-test Post-test Design</i>	62
Gambar 6. Kerangka Konseptual	65
Gambar 7.Desain Model Pengembangan ADDIE	68
Gambar 8. Penyusunan Materi <i>Game</i> Edukasi	88
Gambar 9. Penyusunan Soal <i>Game</i> Edukasi	89
Gambar 10. Kumpulan Assets Adobe Ilustrator	90
Gambar 11. Kumpulan Assets <i>Freepik</i>	91
Gambar 12. Halaman Baru Adobe Flash CS6	95
Gambar 13. Halaman Beranda <i>Game</i> Edukasi.....	96
Gambar 14. Penambahan Teks Pada Menu Panduan.....	96
Gambar 15. Pembuatan Halaman Materi	97
Gambar 16. Pembuatan Halaman CP.....	97
Gambar 17. Pembuatan Halaman Profil.....	98
Gambar 18. Pembuatan Halaman Input Pemain	98
Gambar 19. Pembuatan Halaman <i>Games</i>	99
Gambar 20. Penambahan Audio	99
Gambar 21. Pemilihan Audio.....	100
Gambar 22. Kode <i>Game</i> Action Script 3.0	101
Gambar 23. Kode <i>Game</i> Action Script 3.0 (1)	101
Gambar 24. Kode <i>Game</i> Action Script 3.0 (2)	102
Gambar 25. Kode <i>Game</i> Action Script 3.0 (3)	102
Gambar 26. Judul Profil Sebelum Revisi.....	112
Gambar 27. Judul Profil Setelah Revisi	113
Gambar 28. Jenis Font Panduan Sebelum Revisi.....	113
Gambar 29. Jenis Font Panduan Setelah Revisi.....	114

Gambar 30. Panduan Skor Sebelum Revisi	114
Gambar 31. Panduan Skor Setelah Revisi.....	115
Gambar 32. Menu Materi Sebelum Revisi.....	116
Gambar 33. Menu Materi Setelah Revisi	116
Gambar 34. Icon Panduan Sebelum Revisi.....	117
Gambar 35. Icon Panduan Setelah Revisi	117
Gambar 36. Font Sebelum Revisi	118
Gambar 37. Font Setelah Revisi	118
Gambar 38. Kualitas Gambar Sebelum Revisi	119
Gambar 39. Kualitas Gambar Setelah Revisi.....	119
Gambar 40. Backsound Sebelum Revisi	119
Gambar 41. Backsound Setelah Revisi	120
Gambar 42. Tampilan Pemenang Sebelum Revisi.....	120
Gambar 43. Tampilan Pemenang Setelah Revisi	120
Gambar 44. Menu CP Sebelum Revisi	121
Gambar 45. Menu CP Setelah Revisi.....	121
Gambar 46. Pilihan Player Sebelum Revisi	122
Gambar 47. Pilihan Player Setelah Revisi	122
Gambar 48. Kegiatan Validasi I dengan Ahli Media I.....	198
Gambar 49. Kegiatan Validasi II dengan Ahli Media I	198
Gambar 50. Kegiatan Validasi I dengan Ahli Media II	199
Gambar 51. Kegiatan Validasi II dengan Ahli Media II.....	199
Gambar 52. Kegiatan Validasi dengan Ahli Materi.....	200
Gambar 53. Kegiatan Pemberian Soal <i>Pretest</i>	200
Gambar 54. Kegiatan Uji Coba <i>Game</i> Edukasi	201
Gambar 55. Kegiatan Siswa Membuka Halaman Panduan	201
Gambar 56. Kegiatan Siswa Membuka Halaman Materi.....	202
Gambar 57. Kegiatan Siswa Bermain <i>Game</i> Edukasi.....	202
Gambar 58. Kegiatan Siswa Mengisi Angket Praktikalitas	203
Gambar 59. Kegiatan Pemberian Soal <i>Posttest</i>	203

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Flowchart</i>	156
Lampiran 2. <i>StoryBoard</i>	157
Lampiran 3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	160
Lampiran 4. Hasil Penyebaran Angket Analisis Kebutuhan Siswa	164
Lampiran 5. Tampilan <i>Game</i> Edukasi Ular Tangga	167
Lampiran 6. Lembar Angket Ahli Media I	168
Lampiran 7. Lembar Angket Ahli Media II	174
Lampiran 8. Lembar Angket Ahli Materi	180
Lampiran 9. Hasil Uji Praktikalitas Siswa	186
Lampiran 10. Hasil Nilai Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	189
Lampiran 11. Nilai <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah	190
Lampiran 12. Nilai <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah.....	191
Lampiran 13. Soal <i>Pretest-Posttest</i>	192
Lampiran 14. Pedoman Wawancara Guru	195
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian.....	196
Lampiran 16. Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian.....	197
Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan	198

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS berisi pengetahuan untuk membentuk sikap dan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki peranan yang strategis dalam membentuk karakter dan wawasan siswa. Pembelajaran IPS dirancang untuk membantu siswa memahami kondisi sosial di sekitar, membentuk karakter yang peduli terhadap lingkungan sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis terhadap berbagai permasalahan sosial. Pembelajaran IPS juga berperan dalam mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan menanamkan nilai-nilai kejujuran, toleransi dan gotong royong melalui pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, sistem pemerintahan, dan pentingnya partisipasi dalam kehidupan demokratis. Tujuan adanya mata pelajaran IPS di sekolah khususnya jenjang SMP agar siswa menjadi warga negara yang baik, mempunyai bekal ketika hidup bermasyarakat dan bisa menemukan solusi yang tepat ketika terjadi suatu permasalahan.

Secara ideal, pembelajaran IPS di sekolah tidak hanya sekadar menyampaikan fakta atau teori sosial, tetapi juga harus menumbuhkan kesadaran sosial, semangat kebangsaan, dan nilai-nilai demokrasi serta toleransi. Melalui pendekatan yang kontekstual dan interaktif, siswa didorong untuk memahami isu-isu sosial secara kritis dan berpartisipasi dalam penyelesaiannya sesuai dengan tahap perkembangan. Dalam proses

pembelajaran, seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif. Proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun juga harus melibatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media merupakan suatu bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Madona, 2018). Jadi, dapat disimpulkan dengan adanya media dalam suatu proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa agar dapat mendorong kegiatan belajar, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh akan lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 X Koto Diatas dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS yaitu Ibu Maryeni, S.Pd pada tanggal 20 Desember 2024 diperoleh informasi bahwa, keinginan belajar siswa pada pembelajaran IPS masih rendah. Selama proses pembelajaran, siswa kurang menyimak guru terlihat dari sebagian besar masih bermain-main saat guru menjelaskan materi dan sibuk melakukan aktivitas lain dan tidur saat belajar. Siswa menganggap pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang membosankan sehingga siswa tidak fokus selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan menggunakan media konvensional yang pasif berupa media papan tulis serta pemberian materi dan penugasan yang hanya bersumber dari buku cetak yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh dalam proses pembelajaran. Guru juga masih menjelaskan materi secara informatif, siswa hanya berperan sebagai pendengar, mencatat dan menjawab pertanyaan. Situasi tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

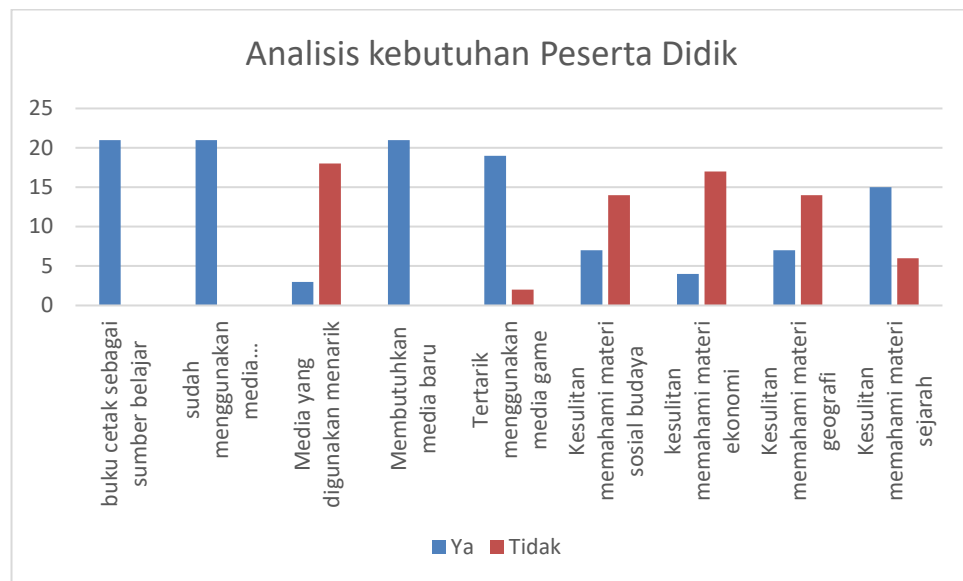
Tabel 1. Daftar Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas VII

No	Kelas	Rata-Rata Nilai	KKM	Jumlah Siswa
1	VII.1	58,90	78	22
2	VII.2	50,61	78	21
3	VII.3	65	78	22
Jumlah		174,51		65

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS SMPN 1 X Koto Diatas

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dalam mata pelajaran IPS di kelas VII rata-rata nilai siswa belum ada yang di atas KKTP. Nilai batas KKTP untuk mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 x Koto Diatas adalah 78, dan dapat dilihat dari rata-rata nilai tersebut belum ada yang di atas 78. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VII masih sangat rendah.

Berdasarkan fakta di lapangan dan hasil analisis kebutuhan melalui angket yang disebarkan di SMP Negeri 1 X Koto Diatas pada tanggal 16 September 2025 diperoleh informasi dan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS, dapat dilihat pada diagram berikut.

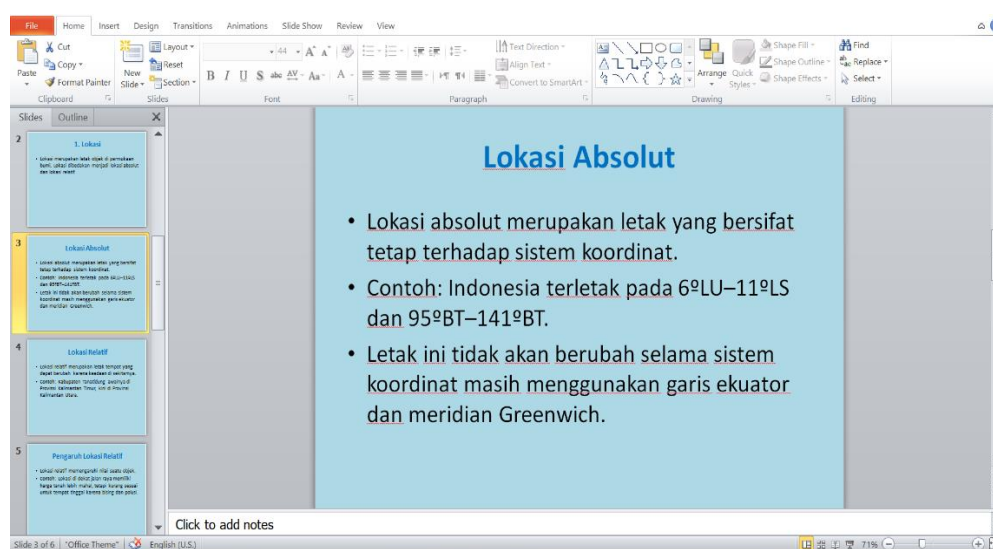


Gambar 1 Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Diagram tersebut menunjukkan permasalahan dan kebutuhan siswa pada pembelajaran IPS diantaranya pertama, guru masih menggunakan media konvensional yang pasif. Media yang digunakan berupa media papan tulis dan buku cetak sehingga siswa kesulitan memahami konsep-konsep materi secara mendalam. Media yang digunakan hanya memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi secara satu arah dan siswa cenderung menjadi pendengar pasif yang hanya mencatat informasi tanpa benar-benar memahami materi yang diberikan.

Kedua, media yang digunakan guru masih kurang efektif dalam memotivasi siswa dan hanya menjadikan siswa sebagai pendengar tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari media yang digunakan guru saat proses pembelajaran yaitu berupa slide presentasi. Namun slide presentasi tersebut hanya berisi teks tentang penjelasan materi tanpa ada tambahan komponen-komponen yang menarik sehingga sebagian besar siswa

masih bermalas-malasan dan tidak fokus mengikuti proses pembelajaran serta pembelajaran menjadi monoton. Saat penggunaan slide presentasi ini guru hanya menjadikan siswa sebagai pendengar pasif tanpa adanya keterlibatan aktif dari siswa. Dari diagram hasil analisis kebutuhan siswa terlihat bahwa 85,7% siswa menyebutkan bahwa media yang digunakan guru kurang menarik. Berikut tampilan slide presentasi yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS.



Gambar 2. Slide Presentasi Pada Pembelajaran IPS

Ketiga, guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif dalam proses pembelajaran. Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan media dalam kegiatan pembelajaran terutama media interaktif yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Keempat, media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan belum melibatkan keterampilan siswa. Media yang digunakan guru berupa modul materi yang belum disajikan secara menarik dan belum mampu memberikan umpan balik serta mendorong pembelajaran aktif. Saat

pembelajaran guru juga masih menggunakan metode ceramah dan siswa hanya sebagai pendengar tanpa adanya interaksi, sehingga keterampilan siswa dalam berpikir kritis, berkolaborasi dan berkomunikasi belum terasah secara optimal.

Kelima, kurangnya inovasi dalam pembuatan media. Dalam pembelajaran IPS, guru cenderung menggunakan media yang sama dari tahun ke tahun tanpa adanya inovasi atau pembaruan sesuai dengan perkembangan kurikulum dan teknologi sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa siswa membutuhkan adanya inovasi baru untuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Permasalahan yang terakhir yaitu siswa kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan sejarah dan istilah salah satunya pada materi aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa diantara empat konsep materi IPS rata-rata siswa kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan sejarah. Hal tersebut dikarenakan materi tidak hanya mencakup berbagai aspek sejarah, tetapi juga melibatkan rangkaian peristiwa serta istilah-istilah yang jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih sulit, karena siswa harus berusaha untuk memahami konteks sejarah yang mendasari materi tersebut. Untuk itu, diperlukan media yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi.

Permasalahan dalam pembelajaran IPS tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang saling terkait. Pertama, media pembelajaran yang

digunakan guru, seperti slide presentasi yang hanya berisi teks, kurang efektif, sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton. Kedua, pendekatan konvensional yang masih dominan, seperti penggunaan papan tulis dan buku cetak, membuat proses pembelajaran bersifat satu arah, di mana siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif tanpa kesempatan untuk berdiskusi. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Ketiga, metode pembelajaran yang terlalu sering menggunakan ceramah menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa, serta minimnya umpan balik yang diberikan. Keempat, ketergantungan pada sumber belajar yang terbatas, seperti buku cetak dan pengajaran guru, mengurangi kesempatan siswa untuk belajar mandiri dan mengeksplorasi materi secara lebih luas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMPN 1 X koto Diatas, maka dibutuhkan solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan mengembangkan media interaktif berupa *game* edukasi. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan. *Game* edukasi merupakan salah satu bentuk media interaktif karena *game* edukasi merupakan media yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Game* edukasi merupakan media visual yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, logika, serta motivasi dan minat siswa dalam belajar karena *game* edukasi tidak hanya untuk memberikan hiburan,

tetapi juga untuk menyampaikan materi pelajaran secara sistematis melalui mekanisme permainan.

Menurut Widoretno (2021), *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi secara cepat, serta memotivasi siswa untuk belajar, karena didukung fitur permainan yang menyenangkan. *Game* edukasi dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan menjadikan suasana belajar yang lebih menarik serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu materi. *Game* edukasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas agar siswa lebih tertarik berinteraksi di dalam kelas serta menghilangkan suasana kelas yang membosankan. Sebab, *game* edukasi mengandung konten pendidikan untuk merangsang proses belajar serta dalam pemahaman materi pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi dapat menjadi suatu media yang memberikan dampak terhadap minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Game edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Rani, 2025). Dalam pengembangan *game* edukasi, salah satu aspek penting yang harus diperhatikan adalah penyesuaian dengan kurikulum yang berlaku dan relevan dengan materi yang dipelajari agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-

konsep materi dan dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam mengembangkan suatu *game* edukasi yang menarik perlu didukung dengan aplikasi menarik seperti Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 merupakan salah satu software yang banyak digunakan oleh kebanyakan orang karena kemampuannya mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia (Anyan, 2023).

Game edukasi yang dikembangkan berupa *game* edukasi ular tangga. Pemilihan *game* ular tangga dalam materi aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu didasarkan pada karakteristik materi yang bersifat kronologis dan penuh dengan keterkaitan sebab-akibat yang memerlukan pemahaman kompleks. Secara filosofis, alur papan ular tangga yang bergerak dari angka kecil ke besar merepresentasikan garis waktu (*timeline*) periodisasi sejarah, mulai dari masuknya pengaruh Hindu-Buddha dan Islam ke Indonesia. Selain itu, visualisasi dan kegiatan pada setiap kotak permainan membantu siswa meningkatkan pemahaman konkret mengenai kehidupan masyarakat masa lalu. Penggunaan media *game* edukasi ular tangga ini dalam materi yang berkaitan dengan sejarah diperkuat oleh pendapat Hidayat et al. (2020), bahwa media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman konsep kronologis secara signifikan melalui interaksi visual.

Berbagai penelitian terdahulu yang juga membahas terkait pengembangan *game* edukasi dalam pembelajaran yaitu pertama, penelitian yang dilakukan oleh Jumardin dkk (2022) dengan judul penelitian Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Menggunakan *Smart Aplikasi*

Creator pada Materi Media Visual: *Android-Based Educational Game Development Using Smart Creator App On Visual Media Material* yang memperoleh hasil bahwa pengembangan media *game* edukasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, media *game* edukasi memberikan metode pembelajaran yang berbeda yang membuat siswa tertarik terhadap media *game* edukasi. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni dkk (2023) dengan judul penelitian Pengembangan Media *Game* Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah yang memperoleh hasil bahwa pengembangan *game* edukasi sangat layak digunakan dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika,

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh R. Rahma dan N. Nurhayati (2021) dengan judul penelitian Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Pada Pembelajaran Matematika yang memperoleh hasil bahwa media *game* edukasi layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas, terlihat bahwa pengembangan media *game* edukasi dalam proses pembelajaran sangat layak dan efektif digunakan serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar yang berdampak terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan *game* edukasi pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga Pada Materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu Kelas VII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media konvensional yang pasif berupa media papan tulis dan buku cetak sehingga siswa kesulitan memahami konsep-konsep materi secara mendalam.
2. Media yang digunakan guru masih kurang efektif dalam memotivasi siswa dan hanya menjadikan siswa sebagai pendengar tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif dalam proses pembelajaran.
4. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan belum melibatkan keterampilan siswa.
5. Kurangnya inovasi dalam pembuatan media, guru cenderung menggunakan media yang sama dari tahun ke tahun tanpa adanya inovasi atau pembaruan sesuai dengan perkembangan kurikulum dan teknologi.
6. Siswa kesulitan dalam memahami dan menghafal materi yang berkaitan dengan sejarah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media konvensional yang pasif sehingga siswa kesulitan memahami konsep-konsep materi secara mendalam.

2. Guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran visual dan interaktif dalam proses pembelajaran.
3. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan belum melibatkan keterampilan siswa.
4. Siswa kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan sejarah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP?
2. Bagaimana validitas pengembangan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan dan menghasilkan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP.

2. Menganalisis dan mendeskripsikan hasil pengujian validitas dari pengembangan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan hasil pengujian praktikalitas dari pengembangan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan hasil pengujian efektivitas dari pengembangan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu kelas VII SMP. *Game* edukasi dikembangkan menggunakan Adobe Flash CS6. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa *game* edukasi ular tangga yang merupakan salah satu jenis *game* kompetisi sehat dan *strategy*. *Game* edukasi ular tangga dirancang dengan memberikan tantangan pada permainannya berupa soal-soal dan pemain berkompetisi untuk mencapai skor tertinggi. *Game* edukasi ular tangga ini dapat digunakan pada perangkat komputer maupun *android* yang dirancang dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 dengan format *output SWF dan EXE*.

2. Dari aspek materi, *game* edukasi ular tangga ini didesain untuk materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu. Materi disusun sesuai dengan kurikulum dan disusun secara sistematis menggunakan Bahasa yang komunikatif dan sederhana.
3. Dari aspek media, *game* edukasi ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Desain visual pada media *game* edukasi ular tangga dirancang dengan *software* dan web pendukung lainnya berupa *Adobe Illustrator* dan *Freepik*. Desain visual pada *game* edukasi ini dirancang menggunakan warna-warna yang cerah dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP. Selain itu juga dibutuhkan *software* pendukung untuk mengakses file *SWF* berupa aplikasi *flash player* untuk dapat mengakses *game* edukasi ular tangga yang dikembangkan.
 - b. Bagian awal. Pada bagian ini akan menampilkan halaman *opening/loading* yang menampilkan animasi dadu bergerak dan akan otomatis berpindah ke menu selanjutnya.
 - c. Tampilan menu utama yang akan menampilkan tiga menu yang terdiri dari menu panduan, *games*, dan materi. Menu panduan berisi lambang ikon dan deskripsi ikon yang berfungsi memberikan petunjuk tentang fungsi dari ikon-ikon pada *game* yang akan dimainkan dan aturan pada *game*. Menu *games* berisi permainan ular tangga yang bisa dimainkan oleh peserta didik. Menu materi berisi penjelasan materi tentang aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu yang berguna untuk

memperjelas penyampaian materi. Pada bagian ini juga dilengkapi dengan ikon profil, home, dan musik.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan *game* edukasi sebagai alat bantu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya *game* edukasi, dapat mengurangi rasa jenuh saat belajar serta meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan lebih mudah dipahami.

b. Bagi Guru

Dengan adanya *game* edukasi, dapat membantu guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam proses perancangan dan pengembangan *game* edukasi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Adapun Asumsi dalam pengembangan *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Sekolah sudah memiliki fasilitas seperti labor komputer yang memadai dan mendukung flash player sebagai aplikasi untuk mengoperasikan media *game* edukasi yang dikembangkan.
- b. Siswa dapat mengoperasikan komputer dan mengakses *game* edukasi yang dikembangkan dengan baik.
- c. Siswa dapat memahami petunjuk permainan dan materi yang ada pada *game* edukasi yang dikembangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan *game* edukasi hanya mencakup materi aktivitas kehidupan Masyarakat masa lalu pada mata pelajaran IPS kelas VII.
- b. Uji coba produk dilakukan di SMPN 1 X Koto Diatas kelas VII.1
- c. Pengembangan *game* edukasi ini berupa output *SWF* dan *EXE* yang dapat diakses pada perangkat komputer.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *game* edukasi ular tangga pada materi aktivitas kehidupan masyarakat , diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *game* edukasi ular tangga ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan *game* edukasi ular tangga yang terdiri dari konten pembelajaran, teks, gambar, audio, animasi, kuis dan *game* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. *Game* edukasi dirancang untuk dapat dioperasikan pada perangkat komputer dengan format output *SWF* dan *EXE*. *Game* edukasi yang dikembangkan terlebih dahulu diuji validitasnya oleh dua orang ahli media yang merupakan dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan satu ahli materi yang merupakan guru mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 X Koto Diatas. *Game* edukasi di uji cobakan kepada 22 orang siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 1 X Koto Diatas.
2. Hasil uji validitas dari validator materi dan validator media menunjukkan bahwa *game* edukasi ular tangga dinyatakan "Sangat Valid". Hasil uji validitas bersama ahli materi memperoleh persentase 98,46%. Hasil uji validitas bersama validator media memperoleh persentase 88,88% dari ahli media I dan 97,77% dari ahli media II.

3. Hasil uji praktikalitas oleh peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 X Koto Diatas menunjukkan *game* edukasi ular tangga memperoleh kategori “Sangat Praktis” dengan rata-rata persentase 92,62% dan layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.
4. Hasil uji efektivitas berdasarkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VII di SMP Negeri X Koto Diatas menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai hasil belajar signifikansi $<,001$ lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 pada uji *Paired Sample t-Test* dan memperoleh rata-rata (*Mean*) *N-Gain* score yaitu 0,7256 dan rata-rata *N-Gain* Persen yaitu 72,55% dengan kategori “Tinggi” dan tafsiran “Cukup Efektif”. Media *game* edukasi ular tangga dinyatakan efektif untuk pembelajaran IPS pada materi aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu kelas VII SMP.

Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ular tangga yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, maka dikemukakan saran-saran yang dapat penulis berikan sebagai berikut:

1. Sekolah dapat memaksimalkan pemanfaatan media *game* edukasi ular tangga untuk pembelajaran IPS dengan mengoptimalkan penggunaan fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer. Dengan penerapan media ini, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga dapat

mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

2. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan *game* edukasi ular tangga ini dalam pembelajaran IPS sebagai pendukung pembelajaran yang memberikan variasi dalam pembelajaran sekaligus juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, disarankan untuk dapat mengoptimalkan fitur dan akses pada *game* edukasi ular tangga sehingga menghasilkan *game* dalam format APK dan dapat diakses menggunakan android serta mengembangkan *game* edukasi lainnya untuk materi IPS dan menguji efektivitasnya pada sampel yang lebih luas dan beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(1), 325–339.
- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas Dan Keefektifan Modul Geometri Analitik Ruang Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6(3), 412–420. <https://doi.org/10.33373/dms.v6i3.1075>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Anisa, M., Putri, R. N., Regina, Y., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan media tiktok pada mata pelajaran IPS perubahan sosial budaya sebagai modernisasi bangsa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6998-7006.
- Anyan, A., Bernadetta, K., Aceng, H., Muh, S., Siti, S. I., & John, F. (2023). Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash professional. *Jurnal InformasidanTeknologi*.
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, FN, & Setiawan, U. (2023). Kajian terhadap pemilihan media dan pengimplementasinya bagi peserta didik jenjang sekolah dasar. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 33-48.
- Apriyanti, N. M. D. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran materi pengukuran pada siswa kelas III SDN. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2). Jawa Barat: Guepedia.

- Darmansyah. (2023). *Model-Model Desain Instruksional*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Devi, N. L. P. I. S. (2025). Pengembangan Media *Game* Edukasi Ular Tangga Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Doni, F. R., Putriana, F., Lukman, A. M., & Sudrajat, B. (2022). Aplikasi Game Edukasi Membaca huruf "ALFA: LABIRIN" Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 31.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa Paud. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 260.
- Ernawati, d., fatimah, f. N., & nurlaila, n. (2023). Uji normalitas data dengan software spss. Researchgate. https://www.researchgate.net/publication/371286330_uji_normalitas_data_dengan_software_spss
- Fadli, R., Hartono, H., & Irvandi, W. (2023). Pengembangan Game Education Ular Tangga Materi Peluang Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 883-892.
- Fathiyaturrahmani, F. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Fisika Materi Gerak Melingkar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). *Riwayat*, 3(2), 526020.
- Fatmawati, Z., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 188-214.
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fransisca, M. (2017). Pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning di sekolah menengah kejuruan. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17-22.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 1–3.
- Grant, m. (2002). Needs assessment in learning and education: a critical review. *Educational review*, 54(3), 221–231. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc64520/>

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Klaten: Tahta Media.
- Ichida, N.A.F. (2018). Edukasi Game Jaga Sungai Kapuas Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*. 6 (3), pp. (126-132).
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5).
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58-66.
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.
- Jumardin, M., Hasaniah, D., Anini, S. A., Kontesa, E., Asmawati, N., & Saputra, H. N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Smart Aplikasi Creator Pada Materi Media Visual: Android-Based Educational Game Development Using Smart Creator App On Visual Media Material. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 36-44.
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60-71.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Kleinheksel, c. (2020). Content analysis for curriculum development in educational research. *Advances in health sciences education*, 25(3), 723–734. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/pmc7055418/>
- Kurniawan, A., & Hadi, M. (2023). Validitas kriteria tes kebugaran jasmani untuk atlet. *Jurnal Keolahragaan Indonesia*, 12(1), 33–47.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: KENCANA.
- Mayasari, Y., Mustika, M., & Sutanti, A. (2020). Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak Gambar Bagi Siswa Smp1b Insan Madani Metro. *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi (JMSI)*, 2(1), 98-106.
- Muhidin, A., Daus, A., Umum, P. A. I. B. A. P., Ary, E., Marpaung, P., Mawaddah, M., ... & Pelita, S. (2023). Adobe Illustrator Pada Sma Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal*, 4(2), 4484-4488.
- Muhtasyam, (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar. Skripsi. Program studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mukhlisa, N. (2023). Validitas Tes. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 142-147.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)*. Kalimantan Selatan: CV EL Publisher.
- Naz, D. A. A., & Akbar, D. R. A. (2008). Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1), 35–40.
- Novrianti, N. (2016). Teknik Pengembangan Dan Evaluasi Program Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 1(1), 45–60.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv [Study Of The Effect Of Online Learning On Grade Iv Maths Learning Outcomes]. *Jurnal Inovasi Penelitian [Journal Of Research Innovation]*, 1(3), 265–276.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R.A., Nur, M.D. (2021). Analisis kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri* (Vol 07 No 02). Hal 484-493.

- Nurhikmah, N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android pada materi logika matematika untuk siswakelas XI MAN luwu* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3 (1): 171-187.
- Nursetyo, K. I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1):86-100.
- Pratama, W. (2014). Game adventure misteri kotak Pandora. *Telematika*, 7(2).
- Pratiwi, A. A., Najihah, B. N., & Rizal, H. (2022). Dakwah Edukasi Digital: Analisis Konten Akun Instagram Mubadala.id Dalam Edukasi Keadilan Gender. *Journal of Islamic Social Science and Communication*, 125.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. Jemas: *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2(1), 38-41.
- Rani, R. K., & Sari, N. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 261-285.
- Restiana, R. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Yp Unila Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan *Adobe Flash Cs6* berbasis problem based learning pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856-864.
- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 1(1),90.
- Riduwan (2018). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.

- Rochmad. (2018). Kriteria kualitas perangkat pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 17–30.
- Rungkat, J. A., Rengkuan, M., & Humune, Y. S. (2020). pengembangan multimedia interaktif sebagai media belajar IPA pada materi sistem pencernaan pada manusia. *JSME (Jurnal Sains, Matematika & Edukasi)*, 8(2), 167-171.
- Rusdiyah, E. F. (2014). *Media Pembelajaran*. UIN Sunan Ampel Press.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sari, N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Online Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kakatua Makassar.
- Sedyaningsih, W. (2017). Pengembangan media permainan ular tangga berbasis Adobe Flash Cs6 pada keterampilan menulis bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 1 Sanden [Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni].\
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan ular tangga: Media pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262-269.
- Setyorini, I. D., Wulandari, S. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid19. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19-29.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. Idaarotul Ulum (*Jurnal Prodi MPI*), 4(02 Desember), 162-175.
- Somantri, N. (2001) *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.
- Sukardi, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain Vs Stacking. Yogyakarta: Suryacahya.

- Sulfiani, S. (2020). Desain media pembelajaran menggunakan game edukasi berbasis Android berbantuan Adobe Flash pada materi lingkaran kelas XI SMA (Disertasi Doktoral). FKIP.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Susetyo, B (2015). *Prosedur Penyusunan & Analisis Tes untuk Penelitian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Syafriatma, W., & Amini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1127-1134.
- Syafril. (2019). *Statistik pendidikan*. Prenadamedia group.
- Wasliman. (2016). *Hasil Belajar Peserta Didik*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Widoretno, Sri., et al. (2021). Efektivitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Yeni Amalia Firdaus, Y. Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si Isaac ” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas Iv Sekolah Dasar.. *Jpgsd*, 08, 240–249.