

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA
MATERI ORGAN PEREDARAN DARAH
KELAS V SD NEGERI 065013 MEDAN
T.A 2023/2024**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran IPA materi organ peredaran darah kelas V SD Negeri 065013 Medan. Penelitian ini berpopulasi di Kelas V SD Negeri 065013 Medan dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 065013 Medan. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis digital. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model PPE yang mencakup tiga langkah antara lain: *Planning* (Perencanaan), *Production* (Produksi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui Penelitian ini menggunakan data uji kevalidan oleh validator media dan validator materi sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas V dan peserta didik kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis digital pada materi organ peredaran darah kelas V SD "Sangat Valid" dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 90,6% dan setelah melakukan revisi kepada ahli media, dihasilkan kembali 96,8% dengan kategori "Sangat Valid", oleh ahli materi dihasilkan 92,6% dengan kategori "Sangat Valid". Rincian persentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas V SD melalui angket Respon Guru sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Praktis", dan Respon peserta didik kelas V SD sejumlah 20 orang sebesar 83,6% dengan kategori "Sangat Praktis". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis digital pada materi organ peredaran darah kelas V SD Negeri 065013 Medan "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Ular Tangga Digital

**DEVELOPMENT OF DIGITAL SNAKES AND
LADDERS GAME LEARNING MEDIA ON
CIRCULATORY ORGAN MATERIAL
CLASS V SD NEGERI 065013 MEDAN
T.A 2023/2024**

ABSTRACT

This development research aims to develop digital-based snake and ladder game learning media in science subjects of class V circulatory organ material SD Negeri 065013 Medan. This study had a population in Class V SD Negeri 065013 Medan and the sample in this study was all grade V students of SD Negeri 065013 Medan. This development research is also to determine the level of validity and practicality of digital-based snakes and ladders game learning media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a PPE model that includes three steps, including: Planning, Production, and Evaluation. Data collection techniques in this study were carried out through this study using validity test data by media validators and material validators while practicality test data by grade V teachers and grade V elementary school students. The results of this study showed that digital-based snakes and ladders game learning media on class V elementary school circulatory organ material was "Very Valid" with details of the percentage of validity given by media experts 90.6% and after revision to media experts, 96.8% was generated again with the category "Very Valid", by material experts 92.6% was produced with the category "Very Valid". Details of the percentage of practicality given by teachers through grade V elementary school through the Teacher Response questionnaire amounted to 91.6% with the category "Very Practical", and the response of grade V elementary students amounted to 20 people amounted to 83.6% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that digital-based snake and ladder game learning media on class V circulatory organ material SD Negeri 065013 Medan is "Very Valid" and "Very Practical" used for students during the learning process.

Keywords : Development, Digital Snakes and Ladders