YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.10783

MEDIA "HISTO-LADDER" BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR WARISAN BUDAYA DAERAHKU SISWA KELAS V SD

Gamification-Based "HISTO-LADDER" Media to Improve Grade V Elementary School Students' Learning Outcomes in My Region's Cultural Heritage

Ika Puspita Sari, Karimatus Saidah, Frans Aditia Wiguna
Universitas Nusantara PGRI Kediri
ikapusss120@gmail.com; karimatussaidah@unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 7, 2026	Jun 4, 2026	Jun 16, 2026	Jun 21, 2026

Abstract

Although the material on My Regional Cultural Heritage has an important role in strengthening students' understanding of local cultural identity, the use of less varied instructional media still results in low student interest and active participation in the learning process. This study aims to develop gamification-based HISTO-LADDER instructional media for the My Regional Cultural Heritage material for fifth-grade elementary school students and to determine its level of validity, practicality, and effectiveness. This study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants consisted of media experts, material experts, fifth-grade teachers, and fifth-grade students of SD Negeri 1 Klagen. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, and were then analyzed to determine the level of media validity, practicality, and effectiveness. The results showed that the HISTO-LADDER media obtained an

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

average validity percentage of 86.85%, categorized as very valid, and an average practicality percentage of 86%, categorized as very practical. The effectiveness test results showed an improvement in students' learning outcomes, as indicated by an increase in the mean pre-test score from 57.9 to 75.8 in the post-test and the results of the Paired Sample T-test with a significance value of 0.000 (<0.05). These findings indicate that gamification-based HISTO-LADDER media are feasible for use as innovative instructional media for the My Regional Cultural Heritage material. The conclusion of this study affirms that HISTO-LADDER media are very valid, very practical, and effective in improving students' learning outcomes. The implications of this study provide alternative instructional media that are more engaging, interactive, and contextual for elementary school teachers in supporting local culture-based learning.

Keywords: Media Development; HISTO-LADDER; Cultural Heritage; Gamification; Learning Outcomes.

Abstrak: Meskipun materi Warisan Budaya Daerahku memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap identitas budaya lokal, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi masih menyebabkan rendahnya ketertarikan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran HISTO-LADDER berbasis gamifikasi pada materi Warisan Budaya Daerahku untuk siswa kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Partisipan penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan siswa kelas V SD Negeri 1 Klagen. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis untuk memperoleh tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER memperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 86,85% dengan kategori sangat valid dan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dari 57,9 menjadi 75,8 pada *post-test* serta hasil uji *Paired Sample T-test* dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Temuan ini menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER berbasis gamifikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif pada materi Warisan Budaya Daerahku. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media HISTO-LADDER sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi guru sekolah dasar dalam mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal.

Kata Kunci: Pengembangan Media; HISTO-LADDER; Warisan Budaya; Gamifikasi; Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia karena membantu proses pembentukan kualitas individu dan mempersiapkan generasi baru

untuk menghadapi perkembangan. Pendidikan juga berkaitan dengan pengembangan potensi diri secara intelektual dan karakter. Ini sejalan dengan pendapat Abd Rahman BP et al., (2022) bahwa pendidikan secara sederhana didefinisikan sebagai upaya seseorang untuk menciptakan dan mengembangkan keunggulan fisik dan mental sesuai dengan nilai-nilai yang tumbuh dalam masyarakat dan kebudayaan. Pembelajaran tentang warisan budaya lokal adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut. Hasil budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi membentuk identitas daerah dan mencerminkan nilai sejarah, seni, ilmu pengetahuan, dan gaya hidup unik masyarakat. Selain itu, melalui pariwisata, kerajinan tradisional, dan seni pertunjukan, warisan budaya dapat membantu pertumbuhan ekonomi daerah (Indrawati & Sari, 2024). Oleh karena itu, salah satu pendekatan strategis untuk menjaga kelestarian budaya dan menanamkan rasa bangga terhadap identitas daerah pada siswa adalah pengenalan warisan budaya sejak sekolah dasar melalui pembelajaran IPAS.

Pemberian materi dengan muatan lokal mendorong siswa memiliki kesadaran bahwa mereka mempunyai akar sejarah di lingkungan daerahnya (Syahputra et al., 2020). Sejalan dengan itu, Permana, (2021) menyatakan bahwa pengenalan warisan budaya sejak dini merupakan langkah strategis dalam menjaga keberlanjutan budaya daerah. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran warisan budaya di sekolah masih menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi, yang membuat siswa tidak tertarik dan tidak aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu. untuk mencapai tujuan penyampaian materi tersebut dalam pembelajaran IPAS, guru sebagai fasilitator diharapkan dapat menyediakan sumber belajar dan media yang sesuai kepada siswa (Setiawati et al., 2019).

Karakteristik siswa kelas V sekolah dasar diklasifikasikan sebagai tahap operasional konkret. Ini adalah tahap perkembangan di mana siswa mampu berpikir logis tentang hal-hal yang nyata, memahami hubungan sebab akibat, mengelompokkan informasi, dan mengurutkan item secara sistematis. Namun, mereka masih mengalami kesulitan untuk memahami konsep yang lebih abstrak (Rahmadani et al., 2025); Santrock, 2007). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang langsung. Menurut Wardani et al., (2022), menggunakan media edukatif bersama dengan permainan sederhana dapat membuat suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Selain itu, Puspitasari et al., (2024) menemukan bahwa menggunakan media konkret dan visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran permainan ular tangga. Hapsari et al., (2024) menjelaskan bahwa permainan ular tangga merupakan alat bantu belajar berbentuk papan permainan yang terdiri atas kotak-kotak kecil yang dihubungkan oleh gambar ular dan tangga serta dilengkapi dengan dadu dan pion. Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dapat dimodifikasi dengan menambahkan soal maupun materi pada setiap kotak sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Rahmawati et al., (2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga merupakan alat bantu edukatif yang memodifikasi permainan tradisional ular tangga untuk tujuan pembelajaran di kelas. Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Selain penggunaan media permainan, penerapan pendekatan gamifikasi juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Marisa et al., 2020), gamifikasi merupakan proses memasukkan elemen permainan ke dalam aktivitas yang bukan permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna. Sitorus (2016) menambahkan bahwa penggabungan elemen permainan ke dalam aktivitas non-game bertujuan untuk membuat kegiatan menjadi lebih menarik, memberikan umpan balik yang terukur, serta meningkatkan motivasi pengguna. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, lencana, level, tantangan, dan penghargaan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Lister, 2015).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Setiani & Handayani, (2022) mengembangkan media permainan ular tangga untuk siswa kelas V sekolah dasar dan memperoleh kategori sangat valid serta sangat praktis.Kholidah & Fitriah, (2024)mengembangkan media ular tangga digital yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Arumsari et al., (2023) juga menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada media ular tangga konvensional maupun digital dan belum mengintegrasikan elemen gamifikasi secara menyeluruh pada materi Warisan Budaya Daerahku untuk siswa kelas V sekolah dasar.

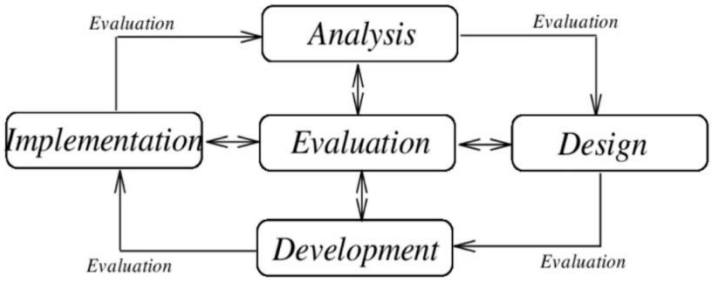
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran HISTO-LADDER berbasis gamifikasi pada materi

Warisan Budaya Daerahku. Media ini merupakan pengembangan permainan ular tangga yang dipadukan dengan elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, papan peringkat, dan penghargaan sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran HISTO-LADDER berbasis gamifikasi pada materi Warisan Budaya Daerahku siswa kelas V sekolah dasar serta menganalisis tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran HISTO-LADDER berbasis gamifikasi pada materi Warisan Budaya Daerahku untuk siswa kelas V sekolah dasar serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2013), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu, Sa'adah dan Wahyu (2020) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang meneliti produk yang sudah ada untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut dan diuji kembali guna meningkatkan efektivitas dan manfaat produk.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang menurut Tegeh et al., (2014) terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan menjelaskan setiap langkah pengembangan secara rinci sehingga memudahkan proses pengembangan produk pembelajaran. Berikut ilustrasi gambar 5 tahapan model ADDIE.



Gambar 1 Model ADDIE (Branch, 2009)

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Daerahku. Tahap desain dilakukan dengan merancang media HISTO-LADDER beserta komponen pendukungnya. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan produk dan validasi oleh ahli media serta ahli materi. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada siswa kelas V sekolah dasar, kemudian tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan siswa kelas V SD Negeri 1 Klagen. Ahli media dan ahli materi berperan dalam menilai kevalidan media yang dikembangkan, sedangkan guru dan siswa berperan dalam menguji kepraktisan dan keefektifan media. Uji coba terbatas dilakukan kepada 10 siswa dan 1 guru kelas V SD Negeri 1 Klagen, sedangkan uji coba luas dilakukan kepada 30 siswa kelas V SD Negeri 1 Klagen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap studi pendahuluan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data kevalidan melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta data kepraktisan melalui angket respon guru dan siswa. Sementara itu, tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk memperoleh data keefektifan media yang dikembangkan. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan hasil validasi ahli, tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan siswa, serta tingkat keefektifan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Analisis keefektifan dilakukan melalui uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T-test*. Menurut Sugiyono (2016), uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, Sugiyono (2017) menyatakan bahwa uji *Paired T-test* digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari kelompok yang sama, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran HISTO-LADDER berbasis gamifikasi pada materi Warisan Budaya Daerahku untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa papan permainan HISTO-LADDER yang merupakan modifikasi dari permainan ular tangga dan dipadukan dengan elemen gamifikasi berupa poin dan lencana bintang sebagai reward. Selain papan permainan, media juga dilengkapi dengan kartu materi, kartu kuis, pion dan dadu serta lencana bintang berupa sticker dan petunjuk penggunaan. Komponen-komponen media HISTO-LADDER sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Komponen Media HISTO-LADDER

No.	Komponen Media	Deskripsi Singkat
1		Papan HISTO-LADDER: Papan permainan ini berisi kotak berwana-warni berjumlah 45. Selain itu, juga terdapat kotak untuk letak kartu kuis, kartu materi, penulisan poin, dan letak lencana bintang.
2		Kartu Kuis: Kartu kuis berisi 1 pertanyaan setiap kartunya mengenai materi Warisan Budaya Daerahku.
3		Kartu Materi: Kartu materi berisi 1 materi pada setiap kartunya mengenai materi Warisan Budaya Daerahku.
4		Pion dan Dadu: Pion atau bidak permainan ini terbuat dari kayu dan berjumlah 6 pion dan 1 dadu dalam 1 set.
5		Lencana Bintang: Lencana bintang dicetak menjadi sticker yang juga difungsikan sebagai *reward*.
6		Petunjuk penggunaan: Petunjuk penggunaan media HISTO-LADDER diperuntukkan bagi siswa dengan 15 petunjuk sekaligus berisi peraturan permainan.

Setelah media dikembangkan maka tahapan selanjutnya adalah menguji kevalidan media oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan pada siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan media adalah angket kevalidan. Validasi

media diperoleh skor persentase 86,85% dengan kategori sangat valid sehingga dapat dikatakan bahwa media valid digunakan. Sebagaimana hasil validasi media ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	98%	Sangat Valid
Ahli Media	75,7%	Valid
Rata-rata	86,85%	Sangat Valid

Selanjutnya, setelah media dinyatakan valid digunakan maka tahapan selanjutnya adalah menguji kepraktisannya melalui uji coba terbatas yang melibatkan 10 siswa dan 1 guru kelas V dengan menggunakan instrument berupa angket respon siswa dan angket respon guru. Sebagaimana hasil angkep kepraktisan media ditunjukkan oleh tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Guru	84%	Sangat Praktis
Siswa	88%	Sangat Praktis
Rata-rata	86%	Sangat Praktis

Tahapan selanjutnya setelah mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yaitu menguji keefektifan media terhadap 30 siswa pada uji coba luas dengan memberikan *pre-test* sebelum pengimplementasian media dan *post-test* setelahnya. Setelah memperoleh kedua data tersebut maka dilakukan uji normalitas dan uji *Paired Sample T-test* untuk mengetahui signifikansinya. Sebagaimana hasil tersebut ditunjukkan oleh tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Keefektifan Media

Jenis Tes	Hasil	Keterangan
Pre-test	57,9	-
Post-test	75,8	-
Uji Normalitas	Pre-test: 0,650 Post-test: 0,170	normal
Uji *Paired Sample T-test*	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan *pre-test* dan *post-test* siswa. Selain itu, uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal serta setelah pengujian *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan

sesudah menggunakan media HISTO-LADDER. Hal ini menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER berbasis gamifikasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Warisan Budaya Daerahku.

Meski sebagian besar siswa memberikan respon yang baik terhadap media, terdapat beberapa tantangan yang dialami ketika implementasi. Penggunaan media memerlukan durasi pembelajaran yang relatif lama karena siswa perlu memahami aturan permainan serta menyelesaikan setiap tahapan permainan secara berkelompok. Selain itu, penggunaan media membutuhkan ruang yang cukup luas agar tetap kondusif. Kendala lain yaitu komponen media yang berbentuk konkret memiliki potensi mengalami kerusakan apabila digunakan dalam jangka panjang. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga oleh kesiapan sarana, pengelolaan waktu, dan kondisi lingkungan pembelajaran yang mendukung.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER berbasis gamifikasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Warisan Budaya Daerahku. Hasil validasi menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,85% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, desain media, karakteristik siswa, serta aspek kebahasaan sehingga valid digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu guru menjelaskan konsep yang sulit dipahami siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung penelitianSetiani dan Handayani, (2022) yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memiliki tingkat validitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut diperoleh dari respon guru sebesar 84% dan respon siswa sebesar 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adanya elemen gamifikasi seperti poin dan lencana bintang sebagai penghargaan membuat siswa lebih aktif serta antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung penelitian olehKholidah dan Fitriah

(2024) yang menunjukkan bahwa media ular tangga yang dipadukan dengan unsur inovatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 57,9 meningkat menjadi 75,8 pada post-test. Selain itu, hasil uji Paired Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media HISTO-LADDER berbasis gamifikasi. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan gamifikasi mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Siswa tidak hanya memperoleh materi melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas bermain, diskusi, dan menyelesaikan kuis yang terdapat pada media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media HISTO-LADDER berbasis gamifikasi memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi sehingga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran IPAS pada materi Warisan Budaya Daerahku di sekolah dasar. Pengintegrasian elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, papan peringkat, dan penghargaan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan unsur permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media HISTO-LADDER yang dikembangkan hanya terbatas pada materi Warisan Budaya Daerahku kelas V sekolah dasar sehingga penerapannya pada materi lain belum dilakukan. Selain itu, penggunaan media memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional, membutuhkan ruang kelas yang cukup luas, serta komponen media yang berbentuk cetak berpotensi mengalami kerusakan apabila digunakan secara berulang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media HISTO-LADDER pada materi atau mata pelajaran lain, mengadaptasinya ke dalam bentuk digital, serta menyempurnakan desain media agar lebih praktis, tahan lama, dan mudah digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran HISTO-LADDER berbasis gamifikasi pada materi Warisan Budaya Daerahku untuk siswa kelas V sekolah dasar

dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,85% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Adapun hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pre-test dari 57,9 menjadi 75,8 pada post-test serta hasil uji Paired Sample T-test dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Dengan demikian, media HISTO-LADDER berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Warisan Budaya Daerahku.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui pengembangan media permainan berbasis gamifikasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi ke dalam media permainan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau mata pelajaran lain yang relevan, serta mengadaptasi media ke dalam bentuk digital agar lebih praktis dan fleksibel dalam penggunaannya. Selain itu, pengembangan desain media yang lebih tahan lama dan dapat diterapkan pada berbagai kondisi pembelajaran juga perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas implementasi media pada skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Rahman BP, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2*(1), 1–8. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757

Arumsari, B. T., Hastuti, D. N. A. E., & Sari, M. K. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS), 1*(4), 270–282. https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.937

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Hapsari, M. P., Sumari, S., & Fitriyah, I. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal dan Stiker Jawaban pada Materi Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya, 3*(8), 1. https://doi.org/10.17977/um067v3i82023p1

Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami Warisan Budaya dan Identitas Lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, 18*(1), 77–85. https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/9902

Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Thoriqoh Hidayah. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI, 5*(1), 56–66. https://doi.org/10.35719/akselerasi.v5i1.675

Lister, M. C. (2015). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology, 3*(2). https://doi.org/10.2458/azu_itet_v3i2_lister

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Irianandа, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification): Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science), 5*(3), 219. https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490

Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2*(2), 190–196. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028

Puspitasari, I., Saidah, K., & Aka, K. A. (2024). Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran JEDA (Jendela Daun) pada Pembelajaran IPA SD Materi Jenis dan Bentuk Tulang Daun Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 833–843. https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17603

Rahmadani, A., Armilah, A., Ulkhaira, N., Syafitri, N., Azhari, Y., & Lubis, R. (2025). Implikasi Perkembangan Peserta Didik dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan, 5*(1), 223–232. https://doi.org/10.56910/pustaka.v5i1.1890

Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 38–44). https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/463

Sa'adah, R. N., & Wahyu, W. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development): Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak* (Edisi ke-11, Jilid 1). Erlangga.

Setiani, G. A. K., Agustiana, I. G. A. T., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu, 27*(2), 262–269. https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128

Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6*(1), 163–174. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.13176

Sitorus, M. B. (2016). *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi Saat Ini dan Kedepan*.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, 4*(1), 85–94. https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan pada Hewan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi, 9*(1), 40–49. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375