

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL ULAR SUPER MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS V SDN KAYUNAN

Anita Hayatun Nufus¹, Farida Nurlaila Zunaidah², Tutut Indah Sulistyowati³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

anitahayatun1303@gmail.com¹, farida@unpkdr.ac.id², tututindah@unpkdr.ac.id³

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Makanan Khas Jawa Timur disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Visual Ular Super yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kayunan. Penelitian ini menggunakan metode Development Study dengan model evaluasi formatif Tessmer yang terdiri atas tahap preliminary dan formative evaluation. Tahap formative evaluation meliputi self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test. Subjek penelitian terdiri atas 19 siswa kelas V SDN Kayunan, dengan uji one-to-one melibatkan 3 siswa dan small group melibatkan 6 siswa kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas sebesar 87% dari ahli media dan 95% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil respons guru memperoleh persentase 95% dan respons siswa pada field test sebesar 95,83% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pretest dan posttest yang berada pada kategori sangat efektif. Dengan demikian, Media Pembelajaran Visual Ular Super dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Keragaman Budaya Makanan Khas Jawa Timur di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Visual Ular Super, Keberagaman Budaya, Hasil Belajar, Development Study; Tessmer 1993.

Abstract

Low student learning outcomes regarding the topic of East Javanese culinary cultural diversity were attributed to the limited use of instructional media, which hindered students' ability to grasp the material concretely. This study aimed to develop the "Ular Super" (Super Snake) visual learning medium, ensuring it met the criteria of validity, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Kayunan. The study employed a developmental research method utilizing Tessmer's formative evaluation model, comprising preliminary and formative evaluation stages. The formative evaluation stage included self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small-group evaluation, and field testing. The research subjects consisted of 19 fifth-grade students from SDN Kayunan; the one-to-one evaluation involved three students, while the small-group evaluation involved six sixth-grade students. Results indicated that the medium achieved validity ratings of 87% from media experts and 95% from subject matter experts, placing it in the "highly valid" category. Teacher response yielded a 95% rating, and student response during the field test was 95.83%, categorizing the medium as "highly practical." The medium's effectiveness was demonstrated by an improvement in student learning outcomes—based on pretest and posttest scores—falling into the "highly effective" category. Consequently, the "Ular Super" visual learning medium was deemed valid, practical, and effective, making it suitable for use in teaching the topic of East Javanese culinary cultural diversity to fifth-grade elementary students.

Keywords: "Super Snake" Visual Learning Media, Cultural Diversity, Learning Outcomes, Developmental Study; Tessmer (1993).

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari teacher centered menuju student centered sehingga guru dituntut mampu menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi semata, tetapi menjadi sarana yang memfasilitasi siswa dalam membangun pengalaman belajar secara mandiri. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Pembelajaran mengenai keberagaman budaya memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu menghargai perbedaan, menumbuhkan sikap toleransi, serta memperkuat identitas kebangsaan sejak usia dini. Materi tersebut menjadi bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar karena Indonesia memiliki keberagaman suku, bahasa, adat istiadat, rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, hingga makanan khas daerah yang perlu dikenalkan kepada peserta didik secara kontekstual. Menurut Utami et al. (2025), pembelajaran keberagaman budaya akan lebih bermakna apabila didukung oleh media yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman belajar siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Febbilla et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS mengenai keberagaman budaya mampu meningkatkan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran materi keberagaman budaya.

Teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik selama berinteraksi dengan lingkungan. Dalam perspektif ini, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu siswa membangun konsep melalui aktivitas belajar yang bermakna. Penggunaan media visual memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Olyssia et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat sekaligus hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya. Sejalan dengan teori tersebut,

pengembangan media visual yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif maupun media visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Halisah et al. (2021) membuktikan bahwa media scrapbook efektif meningkatkan pemahaman konsep keberagaman budaya pada siswa sekolah dasar. Penelitian Lukman et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet memberikan peningkatan hasil belajar secara signifikan karena siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Fitri (2024) juga melaporkan bahwa media lapbook mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya. Sementara itu, Purwati et al. (2024) menemukan bahwa media kalender budaya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Hasil observasi awal di SDN Kayunan menunjukkan bahwa pembelajaran materi keberagaman budaya masih didominasi penggunaan buku paket dan penjelasan guru sehingga keterlibatan siswa selama proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami keberagaman budaya Indonesia yang memiliki cakupan materi cukup luas. Media pembelajaran yang digunakan guru juga belum mampu menghadirkan aktivitas belajar yang mendorong siswa berpartisipasi secara aktif. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya belum mencapai hasil yang diharapkan. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran visual yang mampu mengintegrasikan unsur permainan edukatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE

Prosedur penelitian mengacu pada model Development Study yang dikemukakan oleh Tessmer (1994). Menurut Tessmer, pelaksanaan development study dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu tahap preliminary dan tahap formative evaluation. Tahap preliminary bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta merancang prototipe awal media yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahap formative evaluation dilakukan untuk memperoleh produk yang valid, praktis, dan efektif melalui serangkaian evaluasi dan revisi secara bertahap

yang meliputi self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test.

Pada tahap preliminary, peneliti melakukan observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis materi keberagaman budaya. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang Media Pembelajaran Visual Ular Super sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SDN Kayunan.

Tahap formative evaluation diawali dengan self evaluation, yaitu peneliti mengevaluasi prototipe awal secara mandiri untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, bahasa, dan petunjuk penggunaan media. Tahap berikutnya adalah expert review, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terhadap aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media. Setelah direvisi, media diuji melalui one-to-one evaluation kepada tiga siswa kelas V yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Selanjutnya dilakukan small group evaluation kepada enam siswa kelas VI yang telah mempelajari materi keberagaman budaya untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tahap terakhir adalah field test yang melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Kayunan yang berjumlah 19 orang untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Visual Ular Super dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan data kelayakan yang dianalisis dengan rerata skor validasi dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh selanjutnya akan diinterpretasikan berdasarkan hasil analisis data penelitian pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Interpretasi skor nilai akhir

Rentang Skor Rata-rata	Kategori	Keterangan
3,26 – 4,00	Sangat Layak	Digunakan tanpa revisi
2,51 – 3,25	Layak	Revisi kecil
1,76 – 2,50	Cukup Layak	Revisi sedang
1,00 – 1,75	Tidak Layak	Revisi besar

(Nursalim et al., 2025)

Selanjutnya kepraktisan angket respon guru persentase dan siswa dapat dianalisis dengan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan berdasarkan presentase respon guru dan siswa

Presentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
0% – 20%	Tidak Praktis

(Riduwan, 2007; 11)

Selain itu, keefektivitas dianalisis menggunakan perbandingan rerata *pre-test* dan *post-test* serta N-Gain dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria perolehan skor N-gain dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 kriteria N-Gain

klasifikasi	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Hake, 1998; 21)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Visual Ular Super dikembangkan menggunakan metode Development Study dengan model evaluasi formatif Tessmer (1994) yang terdiri atas *tahap preliminary dan formative evaluation Produk yang dihasilkan kemudian diuji berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan*. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media. Penilaian meliputi aspek tampilan, penggunaan media, dan penyajian isi. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek	Skor	presentase
1.	Tampilan media	3,60	90%
2.	Penggunaan media	3,40	85%
3.	Isi materi pada media	3,45	86%
Rata - rata		3,48	87%
Kategori		Sangat valid	

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta menyajikan materi sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Aspek tampilan memperoleh nilai tertinggi (90%), sedangkan aspek penggunaan media dan isi materi masing-masing memperoleh persentase sebesar 85% dan 86%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Halisah et al. (2021) yang menyatakan bahwa media scrapbook pada materi keberagaman budaya memperoleh kategori sangat valid karena memenuhi aspek tampilan, isi, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh Lukman et al. (2025) yang melaporkan bahwa media kartu kuartet memperoleh penilaian sangat baik dari validator karena mampu menyajikan materi secara menarik serta mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, Nazilla dan Astuti (2025) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis keberagaman budaya dinyatakan sangat layak digunakan karena memiliki tampilan visual yang menarik dan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Meskipun memiliki tujuan yang sama, penelitian ini menawarkan kebaruan dibandingkan penelitian terdahulu. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan informasi mengenai keberagaman budaya, tetapi juga mengintegrasikan permainan edukatif berbentuk ular tangga, kartu soal, kartu materi, dan aktivitas kelompok dalam satu media pembelajaran.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi media dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), karakteristik peserta didik, serta ketepatan penyajian materi Keragaman Budaya Makanan Khas Jawa Timur. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil ahli materi

No.	Aspek	Skor	Presentase
1	Pembelajaran	12	100%
2	materi	18	90 %
Rata-rata		30	95%
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Aspek pembelajaran memperoleh persentase 100%, sedangkan aspek materi memperoleh persentase 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan

Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nazilla dan Astuti (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis keberagaman budaya memperoleh kategori sangat valid karena materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Temuan ini juga didukung oleh Olyssia et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran pada materi keberagaman budaya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila memuat materi yang akurat, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, Febbilla et al. (2025) menjelaskan bahwa penyajian materi IPS menggunakan media yang menarik mampu membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya secara lebih efektif. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super telah memenuhi aspek kelayakan isi dan pembelajaran sehingga dapat digunakan pada tahap uji coba kepada peserta didik setelah dilakukan penyempurnaan sesuai saran validator.

Setelah dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya adalah menguji kepraktisan media melalui respons guru. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta kebermanfaatan Media Pembelajaran Visual Ular Super dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Hasil penilaian respons guru disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil respon guru

Indikator	Skor	Presentase
1	4	100%
2	3	75%
3	4	100%
4	4	100%
5	4	100%
Rata rata	19	95%
Kategori	Sangat praktis	

Hasil respons guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super mudah digunakan, memiliki petunjuk yang

jelas, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Guru juga menilai bahwa penggunaan media mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Pramudita & Holijah (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif dinilai praktis karena mudah digunakan oleh guru serta mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Temuan tersebut juga didukung oleh Lukman et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, Halisah et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang praktis akan mempermudah guru dalam mengelola kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil respons guru, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi sehingga mudah diterapkan dalam pembelajaran dan berpotensi menjadi alternatif media yang mendukung implementasi pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Setelah media dinyatakan valid dan praktis, tahap selanjutnya adalah *one-to-one evaluation*. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai efektivitas media serta mengidentifikasi kemudahan penggunaan media oleh peserta didik secara individual. Pada tahap ini, tiga siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda diberikan *pre-test* sebelum menggunakan media dan *post-test* setelah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Visual Ular Super. Hasil *one-to-one evaluation* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. hasil pre test dan post test one to one

No.	Kriteria	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Rendah	70	95
2	Sedang	75	95
3	Tinggi	75	95
Rata-rata		73,33	95
Kategori			Sangat Efektif

Berdasarkan tabel 4. rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 73,33 pada *pre-test* menjadi 95 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan

bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super efektif membantu siswa memahami materi sejak tahap uji coba awal. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Lukman et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya karena siswa lebih aktif selama pembelajaran. Hasil ini juga didukung oleh Halisah et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual, seperti scrapbook, dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian materi yang konkret dan menarik. Selain itu, Olyssia et al. (2024) dalam kajian literaturnya menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi keberagaman budaya memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil one-to-one evaluation dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super memiliki tingkat efektivitas yang sangat baik pada uji coba awal. Hasil ini menjadi dasar bahwa media layak untuk dilanjutkan pada tahap small group evaluation dengan beberapa penyempurnaan berdasarkan masukan peserta didik, sehingga kualitas media semakin optimal sebelum diimplementasikan pada uji lapangan (field test).

Uji kepraktisan dilaksanakan untuk menguji kepraktisan media yang telah dikembangkan baik dari penampilan maupun materi yang digunakan. Rata-rata skor tiap indikator pada uji kepraktisan siswa *one-to-one* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Angket Uji Kepraktisan dari Siswa (One-to-One)

Indikator	Skor	Persentase
1	12	100%
2	11	91,67
3	12	100%
4	11	91,67%
5	12	100%
6	11	91,67%
Rata-rata	11,5	95,83%
Kategori		Sangat Praktis

Dari tabel 5. hasil respon siswa pada tahap one-to-one diperoleh persentase rata-rata sebesar 95,83% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Visual Ular Super mudah digunakan oleh siswa, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya Indonesia. Siswa juga memberikan respon positif terhadap penggunaan warna, gambar, dan aktivitas permainan yang terdapat dalam media (Ulum, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran Visual Ular Super dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah *small group evaluation*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pada kelompok kecil yang terdiri atas enam peserta didik dengan kemampuan akademik yang beragam. Melalui tahap ini, peneliti mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Visual Ular Super dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil *small group evaluation* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. hasil pre test dan post test small grup

No.	Kriteria	Rata-rata <i>Pre Test</i>	Rata-rata <i>Post Test</i>
1	Rendah	67,5	90
2	Sedang	75	92,5
3	Tinggi	72,5	92,5

Dari hasil Tabel 6. *small group evaluation* menunjukkan bahwa seluruh kategori kemampuan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan Media Pembelajaran Visual Ular Super. Pada kelompok kemampuan rendah, rata-rata nilai meningkat dari 67,5 menjadi 90. Kelompok kemampuan sedang mengalami peningkatan dari 75 menjadi 92,5, sedangkan kelompok kemampuan tinggi meningkat dari 72,5 menjadi 92,5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada berbagai tingkat kemampuan akademik.

Peningkatan hasil belajar pada setiap kategori menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super mampu menyajikan materi Keragaman Budaya Makanan Khas Jawa Timur secara lebih menarik, konkret, dan

mudah dipahami. Penyajian materi melalui papan permainan, kartu soal, ilustrasi visual, serta aktivitas kelompok mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Halisah et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Temuan ini juga didukung oleh Lukman et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Selain itu, Nazilla dan Astuti (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran pada materi keberagaman budaya dapat meningkatkan hasil belajar karena membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil small group evaluation, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super menunjukkan efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelompok kecil. Peningkatan nilai pretest dan posttest pada seluruh kategori kemampuan menunjukkan bahwa media layak untuk dilanjutkan ke tahap field test guna menguji efektivitasnya pada subjek penelitian yang lebih luas, yaitu seluruh siswa kelas V SDN Kayunan.

Tahap *field test* ini dilakukan pada tanggal di 25 mei 2026. Subyek pada tahap *field test* seluruh siswa kelas V. Hasil *field test* terdiri atas nilai *pre test* dan *post test* 19 siswa. Nilai tersebut selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan persentase ketuntasan. Hasil persentase ketuntasan *pre test* dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Pre Test dan Post Test Field Test

No.	Kriteria	Rata-rata Pre Test	Rata-rata Post Test
1	Tuntas	47,37%	100%
2	Tidak Tuntas	52,63%	0%
Kategori		Sangat Efektif	

Hasil dari *pre test field test* menunjukkan bahwa 47,37% siswa mendapatkan nilai tuntas sedangkan 52,63% siswa mendapatkan nilai tidak

tuntas. Setelah menggunakan media pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan soal *post test field test*. Hasil dari *post test field test* menunjukkan bahwa 100% siswa mendapatkan nilai tuntas sedangkan 0% siswa mendapatkan nilai tidak tuntas. Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test field test* diperoleh kesimpulan bahwa nilai *post test* lebih meningkat dibandingkan nilai *pre test*. Rata-rata nilai *pre test* yang diperoleh 67,89 dan rata-rata nilai *post test* 93,42. Berikut tabel n gain field test.

Tabel 8. Tabel n-gain

PERHITUNGAN N GAIN SKOR FIELD TEST					
No siswa.	Pre Test	Post Test	N Gain Skor	N Gain Presentase	Kategori
1.	60	95	0.88	88	Tinggi
2.	75	90	0.60	60	Sedang
3.	55	95	0.89	89	Tinggi
4.	60	95	0.88	88	Tinggi
5.	70	95	0.83	83	Tinggi
6.	40	90	0.83	83	Tinggi
7.	65	95	0.86	86	Tinggi
8.	45	90	0.82	82	Tinggi
9.	60	95	0.88	88	Tinggi
10.	60	95	0.88	88	Tinggi
11.	50	90	0.80	80	Tinggi
12.	60	90	0.75	75	Tinggi
13.	50	90	0.80	80	Tinggi
14.	65	95	0.86	86	Tinggi
15.	50	95	0.90	90	Tinggi
16.	50	95	0.90	90	Tinggi
17.	50	95	0.88	90	Tinggi
18.	50	95	0.88	88	Tinggi
19.	50	95	0.88	88	Tinggi
Rata Rata	57	93	0.84	84	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan rata – rata N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Visual Ular Super memberikan peningkatan hasil belajar yang tinggi pada tahap field test. Hasil ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia.

Hasil *post test* mendapatkan persentase 84% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat efektif berdasarkan tabel dengan nilai sangat tuntas dan dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran tanpa perbaikan.

Berdasarkan hasil angket respons siswa pada tahap field test, diperoleh persentase rata-rata sebesar 95,83% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Visual Ular Super mudah digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, baik dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, maupun penyajian materi.

Tingginya tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi Keragaman Budaya Makanan Khas Jawa Timur. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lukman et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil ini juga didukung oleh Halisah et al. (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran visual yang menarik dan mudah digunakan mampu meningkatkan antusiasme serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, Pramudita & Holijah (2025) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Media Pembelajaran Visual Ular Super pada materi Keragaman Budaya Makanan Khas Jawa Timur menggunakan metode *Development Study* dengan model evaluasi formatif Tessmer (1994). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas media ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli media sebesar 87% dan ahli materi sebesar 95%, yang termasuk kategori sangat valid. Kepraktisan media dibuktikan melalui respons guru sebesar 95% dan respons siswa pada tahap *field test* sebesar 95,83%, yang termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*,

sehingga media dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kayunan pada materi Keragaman Budaya Makanan Khas Jawa Timur.

Kelebihan Media Pembelajaran Visual Ular Super terletak pada penyajian materi yang mengintegrasikan unsur visual dan permainan edukatif sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran. Media ini juga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah uji coba dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan Media Pembelajaran Visual Ular Super pada materi atau jenjang kelas yang berbeda, menambahkan unsur multimedia atau teknologi digital agar lebih interaktif, serta menguji efektivitasnya pada jumlah sampel dan lingkungan sekolah yang lebih beragam sehingga diperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai penerapan media dalam pembelajaran sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Febbilla, R. F., Ni'mah, U., & Ermawati, D. (2025). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas V melalui model PBL dengan berbantuan media ajar "Mimbar." *Jurnal Komunikasi*, 3(5), 1079–1093.
- Fitri, A. Z. (2024). *Pengembangan media pembelajaran pop up book sebagai media literasi membaca pada mata pelajaran PPKn Kelas IV di SD Negeri Sekarpuro Pakis*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hajar, A., Jamaluddin, J., Amir, A., Asmah, S., Rasyid, A. T., Yahya, R., Febrianti, A., Nur, A., Ramdani, N., & Risaldi, R. (2026). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep, Teknik Penilaian, Analisis, dan Implementasi di Era Digital)*. CV Eureka Media Aksara.
- Hake, R. R. (2002). Relationship of individual student normalized learning gains in mechanics with gender, high-school physics, and pretest scores on mathematics and spatial visualization. *Physics Education Research Conference*, 8(1), 1–14.
- Halisah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman

Budaya Bangsa-suku Pada Muatan IPS SD. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 131–140.

Lukman, L., Yuniarti, Y., & Krismanto, W. (2025). Exploring Indonesia's Cultural Diversity through A Quick Response Code Quartet Card Game. *APPLICATION: Applied Science in Learning Research*, 5(2), 61–74.

Nursalim, N., Harpizon, N. A., Niryan, A., Jamilah, I. I., & Saleh, K. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis QR-Code dengan Model STAD pada Materi Ide Pokok Paragraf di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(1), 179–192.

Olyssia, O., Widodo, W., & Istiq'faroh, N. (2024). Tradisi Haul Mbah Supondriyo Desa Sepande Sebagai Sumber Belajar Keberagaman Budaya Berbasis Etnopedagogi Di Sekolah Dasar. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(2), 114–123.

Pramudita, T., & Holijah, H. (2025). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Media Pembelajaran Spin Game Di SDN 15 Indralaya Utara. *Al Mufid: Journal of Community Service and Empowerment*, 6(1), 1–10.

Purwati, P. D., Azzahra, A., Bestari, S. K., Ramadhani, N. L., Ardiansyah, D. R., Maharani, D. S., Saputro, N. A., Maharani, R., Primandini, K., & Rizky, S. S. (2024). *Desain pembelajaran inovatif dalam menghadapi tantangan era digital*. Cahya Ghani Recovery.

Raharjo, A. S. A., Rufii, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan media pembelajaran multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441–452.

Ridwan, R., & Nurhaeni, N. (2021). The Influence of Flashcards Media in Improving Students' Speaking Skill on the First Grade of Junior High School. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 9(2), 473–489.

Tessmer, M. (1994). Formative evaluation alternatives. *Performance Improvement Quarterly*, 7(1), 3–18.

Ulum, M. (2022). *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack untuk meningkatkan visualisasi, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa*. Penerbit P4I.



Utami, N. D., Yunus, M., Salsabilla, H. N., & Syahada, N. A. (2025). Analisis Penerapan Pendidikan Multikultural Dalam Menanamkan Nilai Keberagaman Di SD Insan Harapan. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(5), 6790–6794.