

## ABSTRAK

Kayla, Nabila. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Lingkungan (ULTRALI) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SMA. Skripsi Prodi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP, Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Dra. Evita Anggereini, M.Si., Pembimbing (II) M. Erick Sanjaya, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan, ULTRALI, *Problem solving skills*

Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar dan berdampak terhadap keterampilan pemecahan masalah (*Problem solving skills*). Ular Tangga Digital Lingkungan (ULTRALI) berbasis masalah merupakan media pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi aktif dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Media ULTRALI diadaptasikan dari permainan ular tangga digital dengan konsep materi penbaitan lingkungan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran ULTRALI berbasis masalah serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan Lee and Owens, dengan subjek uji coba adalah siswa kelas X Fase E di SMA Negeri 2 Kota Jambi. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif dari skor angket penilaian ahli, respon guru dan siswa yang diukur menggunakan skala likert, serta skor *pretest* dan *posttest* yang akan dianalisis melalui *uji paired sample T-test* menggunakan SPSS versi 27, kemudian akan diukur efektivitasnya menggunakan *uji Effect size* dengan Cohen, s.d. Hasil yang didapatkan dari validasi para ahli yaitu media layak untuk digunakan pada proses pembelajaran dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 97,2% (sangat layak) dan ahli media sebesar 88,5% (sangat layak). Adapun respon guru mendapatkan respon "Sangat Baik" dengan persentase kelayakan sebesar 88,6%. Sedangkan respon siswa pada ujicoba kelompok kecil didapatkan persentase kelayakan sebesar 86,5% (Sangat Layak) sedangkan kelompok besar sebesar 82,8% (Sangat Layak) dengan kategori respon "Sangat Baik". Adapun efektifitas media menurut perhitungan *effect size* didapatkan sebesar 0,63 dengan kategori "Sedang".