



Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Ayu Dea Ananda*, Deka Setiawan, Moh. Syafruddin Kuryanto

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author:

anandarachmawati2@gmail.com

Article History:

Received 2025-02-24

Revised 2025-06-10

Accepted 2025-06-18

Keywords:

Learning Media, Snakes and Ladders Game, Cultural Diversity, Pancasila Education, Learning Outcomes

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Keragaman Budaya, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to develop and analyze the feasibility and effectiveness of the snakes and ladders game media themed on cultural diversity in Indonesia for Pancasila Education learning in fourth-grade elementary school students. This media was developed to enhance students' motivation and learning outcomes through an interactive and enjoyable approach. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, validation questionnaires, as well as pretest and posttest assessments. The data analysis employed both quantitative and qualitative descriptive analysis to measure the feasibility of the media and its effectiveness in improving students' learning outcomes. The results of the study indicate that the snakes and ladders game media is highly feasible for use based on validation by three experts, with an average feasibility score of 96%. Trials conducted on students demonstrated a significant improvement in learning outcomes, with the average pretest score of 55.36 increasing to 83.21 in the posttest. Additionally, the use of this media effectively enhanced students' motivation and engagement in learning. Therefore, the snakes and ladders game media can serve as an innovative and effective alternative for strengthening students' understanding of cultural diversity in Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan serta efektivitas media permainan ular tangga bertema keragaman budaya di Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV SD. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, serta tes pretest dan posttest. Analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur kelayakan media serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga ini sangat layak digunakan berdasarkan validasi dari tiga ahli, dengan rata-rata tingkat kelayakan sebesar 96%. Uji coba pada siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 55,36 yang meningkat menjadi 83,21 pada posttest. Selain itu, penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan peserta didik. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan moral yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Prasetya, Kuryanto, & Hilyana, 2023). Pendidikan dasar khususnya menjadi fondasi utama dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Namun, dalam praktiknya, masih banyak pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Fitria, Fajrie, & Kuryanto, 2021). Pembelajaran



yang hanya berfokus pada metode ceramah dapat membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan media yang menarik dan interaktif agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar-mengajar (Hananto, Setiawan, & Ahsin, 2022).

Budaya merupakan identitas suatu bangsa yang mencerminkan nilai, norma, dan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Indonesia sebagai negara yang memiliki keberagaman budaya perlu menanamkan pemahaman tentang nilai-nilai budaya kepada generasi muda sejak dini. Pendidikan tentang keragaman budaya menjadi sangat penting agar siswa dapat memahami dan menghargai perbedaan yang ada di masyarakat (Khasanah, Fathurohman, & Setiawan, 2022). Dengan demikian, siswa akan lebih siap untuk hidup dalam lingkungan yang heterogen dan mampu menjunjung tinggi nilai toleransi. Menurut Permatasari, et al. (2021) pemahaman siswa terhadap budaya lokal dan nasional masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kurang mengetahui dan memahami budaya dari daerah lain karena kurangnya paparan terhadap materi yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat dengan mudah mengenal, memahami, serta menghargai keberagaman budaya Indonesia.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk memiliki sikap toleransi, gotong royong, serta menghormati perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat (Sahar, Setiawan, & Oktavianti, 2021). Pendidikan ini tidak hanya memberikan pemahaman konseptual tetapi juga harus dapat diterapkan dalam tindakan nyata di lingkungan sekitar siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan dalam Pendidikan Pancasila harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Candra, Setiawan, & Ermawati, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 September 2024 di kelas IV SD 2 Gondosari, terdapat permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar Pendidikan Pancasila. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka hanya duduk terdiam lalu menulis, bahkan ada juga siswa yang tidak mendengarkan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Keadaan tersebut disebabkan oleh metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan pemberian tugas tanpa melibatkan metode atau media pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, salah satunya adalah media permainan ular tangga, agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

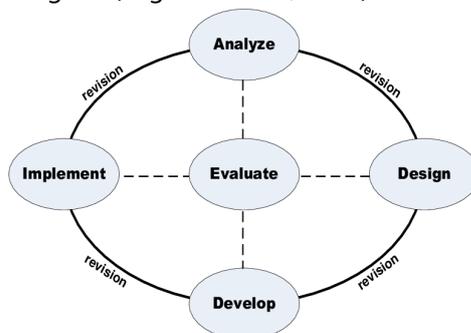
Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti berinovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuannya adalah untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta membangun semangat belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian ini, media permainan ular tangga dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan tampilan yang menarik, seperti warna-warna cerah dan ilustrasi yang relevan, media ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan permainan ular tangga tidak hanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain, tetapi juga melatih mereka dalam memahami dan berperan dalam keragaman budaya di Indonesia. Beberapa kotak dalam permainan ini berisi pertanyaan yang mendorong siswa untuk memainkan peran dalam situasi budaya yang berbeda, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan referensi dari beberapa penelitian sebelumnya yang juga mengembangkan media permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran. Lestari (2021) menjelaskan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan edukatif yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan papan berisi kotak-kotak kecil, tangga, dan ular yang saling berhubungan. Media ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa, membantu mencapai tujuan pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Anisa (2023) menambahkan bahwa media ini memiliki beberapa keunggulan, seperti memungkinkan siswa belajar sambil bermain, mendorong kerja sama dalam kelompok, menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tema keragaman budaya di Indonesia. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Tema Keragaman Budaya di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD 2 Gondosari."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Kudus, yaitu SD 2 Gondosari. Lokasi SD 2 Gondosari terletak di Jl. Rahtawu Raya, Dukuh Gedondong, Desa Gondosari, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini akan berlangsung dari bulan September 2024 hingga Februari 2025. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media permainan ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SD 2 Gondosari adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Metode R&D bertujuan untuk menghasilkan produk atau inovasi baru yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan (Tegeh & Kirna, 2013).



Gambar 1. Model ADDIE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: (1) Analysis (Analisis), yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, serta karakteristik siswa; (2) Design (Desain), yang mencakup perencanaan struktur media pembelajaran ular tangga; (3) Development (Pengembangan), yaitu tahap pembuatan media serta validasi ahli; (4) Implementation (Implementasi), yaitu uji coba media pada siswa untuk melihat efektivitas dan daya tariknya; serta (5) Evaluation (Evaluasi), di mana dilakukan penilaian dan perbaikan berdasarkan hasil uji coba (Lyanda, Halim, & Syakti, 2023).

Proses validasi dilakukan untuk memastikan kelayakan media permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga pihak, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli

pembelajaran. Setelah validasi, tahap berikutnya adalah uji coba produk kepada siswa kelas IV SD 2 Gondosari. Uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran serta mengumpulkan masukan guna perbaikan lebih lanjut. Subjek uji coba dalam penelitian ini mencakup: (1) Ahli media, yang mengevaluasi aspek desain dan tampilan media; (2) Ahli materi, yang menilai kesesuaian isi permainan dengan kurikulum Pendidikan Pancasila; (3) Ahli pembelajaran, yaitu guru kelas IV yang memberikan umpan balik terkait implementasi media dalam kegiatan belajar-mengajar; serta (4) Siswa kelas IV SD 2 Gondosari, yang menjadi pengguna utama media pembelajaran ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup beberapa metode, yaitu: (1) Observasi, untuk melihat respons siswa dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran; (2) Wawancara, yang dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan media ini; (3) Angket, untuk mengukur tingkat penerimaan dan efektivitas media pembelajaran berdasarkan pendapat siswa dan guru; (4) Tes, yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga; serta (5) Dokumentasi, untuk mengumpulkan data berupa foto, rekaman, dan catatan selama proses penelitian berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data deskriptif dari hasil triangulasi teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi dan triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik dari hasil angket validasi ahli dan angket respon guru dan siswa untuk mengukur efektivitas media permainan ular tangga dalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media permainan ular tangga bertema keragaman budaya di Indonesia dilakukan melalui serangkaian uji coba yang melibatkan ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran (guru), serta siswa kelas IV SD 2 Gondosari. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan media permainan ular tangga yang dapat digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 2. Produk Media Permainan Ular Tangga

Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama:

1. Analysis

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang bertujuan mengidentifikasi masalah pembelajaran di SD 2 Gondosari, khususnya Pendidikan Pancasila kelas IV. Observasi dan wawancara dengan guru dilakukan pada 7 Oktober 2025, mengungkap bahwa media pembelajaran jarang digunakan, dengan pembelajaran terbatas pada buku, papan tulis, dan sesekali PowerPoint. Guru mengalami kesulitan dalam pembuatan media, sehingga siswa kurang termotivasi.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini, ditentukan materi pembelajaran, yakni keragaman budaya Indonesia dalam Pendidikan Pancasila. Modul ajar disiapkan untuk uji coba produk. Kartu soal dan kartu perintah disusun

agar siswa tertantang. Media permainan ular tangga dibuat dari banner berukuran 2 m x 2,5 m, dengan kartu soal berbahan kertas buffalo dan dadu dari kain flanel.

3. Development (Pengembangan)

Produk permainan dikembangkan menggunakan bahan tahan lama dan sesuai dengan kurikulum. Validasi dilakukan oleh empat ahli: media, materi, bahasa, dan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan kelayakan tinggi dengan persentase 96% (media), 94% (materi), dan 98% (pembelajaran), sehingga media dinyatakan "Sangat Layak".

4. Implementation (Implementasi)

Uji coba dilakukan pada 8 Februari 2025. Sebelum bermain, siswa mengerjakan pretest. Setelahnya, mereka menggunakan media permainan ular tangga yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

5. Evaluation

Evaluasi bertujuan untuk menilai keberhasilan pengembangan produk dan mengukur ketercapaian tujuan. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk layak dan valid, meskipun ada revisi yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Selama implementasi, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan tambahan, sementara kelompok yang lebih mahir dapat belajar secara mandiri dengan sedikit arahan. Tahap ini juga menjadi kesempatan untuk menindaklanjuti kritik dan saran guna menyempurnakan produk. Setelah revisi berdasarkan masukan responden, dihasilkan produk akhir berupa "Ular Tangga Keragaman Budaya di Indonesia."

Tabel 1. Hasil Validasi Validator

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	96%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	94%	Sangat Layak
3	Ahli Pembelajaran	98%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase		96%	Sangat Layak

Analisis kelayakan media dalam pengembangan bertujuan untuk menilai apakah suatu proyek dapat dilaksanakan dengan baik. Proses ini juga dikenal sebagai studi atau laporan kelayakan. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang disajikan dalam tabel, media permainan ular tangga memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik. Ahli media memberikan nilai kelayakan sebesar 96%, ahli materi sebesar 94%, dan ahli pembelajaran sebesar 98%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 96%. Persentase ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil validasi tersebut, permainan ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, beberapa revisi tetap diperlukan sesuai dengan masukan dari para validator agar media ini semakin optimal dalam mendukung proses belajar mengajar.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa

Rata-rata Nilai perolehan	40,03
Nilai Maksimal	44
Rata-rata Persentase	90,95%
Kriteria	Layak

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran, dilakukan analisis respon melalui angket. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai

rata-rata angket respon siswa mencapai 40,03 dengan persentase kelayakan sebesar 90,95%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, media ini termasuk dalam kategori "Layak" untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya tentang keragaman budaya di Indonesia.

Pembahasan

Pengembangan media permainan ular tangga bertema keragaman budaya di Indonesia dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama, yaitu analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan melalui observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru di SD 2 Gondosari kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif karena keterbatasan dalam membuat media, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, karakteristik siswa yang beragam menunjukkan bahwa beberapa siswa aktif dalam bertanya dan menjawab, sementara yang lain cenderung pasif atau membutuhkan alat peraga untuk memahami materi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, termasuk penggunaan media berbasis permainan yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Temuan ini relevan dengan pendapat Syafira, et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencegah miskonsepsi dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Senada dengan pendapat Fadhilah, et al. (2021), pemilihan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan aspek daya tahan, fleksibilitas, dan kemudahan penggunaan agar lebih efektif dalam mendukung proses belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media permainan ular tangga ini diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ditemukan di lapangan dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Tahap berikutnya adalah perancangan, di mana tujuan pembelajaran ditentukan dan media permainan dikembangkan. Permainan ular tangga ini dirancang dengan elemen interaktif seperti kartu tantangan dan bidak untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media adalah banner, karena lebih tahan lama, fleksibel, dan praktis. Temuan ini relevan dengan pendapat Ardiyanti, et al. (2021) yang menyatakan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan ketahanan, fleksibilitas, serta kemudahan penggunaan agar dapat digunakan dalam jangka panjang dan mendukung efektivitas pembelajaran. Senada dengan Oktavianti, et al (2021), media pembelajaran yang dirancang dengan baik harus memenuhi standar kualitas dan spesifikasi yang telah ditetapkan agar dapat digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pemilihan bahan banner dalam pengembangan permainan ular tangga ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik, tahan lama, serta mudah digunakan oleh siswa dan guru.

Setelah perancangan, tahap pengembangan dilakukan dengan mendesain, mencetak, dan memvalidasi media melalui ahli. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan rata-rata 96%, yang berarti media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini relevan dengan pendapat Harwanti (2022), yang menyatakan bahwa validasi media pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan kelayakan sebelum diterapkan dalam proses belajar mengajar. Senada dengan pendapat Andriyani (2023) media pembelajaran yang divalidasi oleh ahli dapat membantu mencegah miskonsepsi dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan tingkat validasi yang sangat tinggi,

media permainan ular tangga ini dinilai efektif dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia.

Tahap implementasi melibatkan uji coba produk dalam pembelajaran, di mana siswa bermain menggunakan media ini setelah mengerjakan pretest. Hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata 55,36 menjadi 83,21, yang menunjukkan bahwa permainan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan ini diperkuat dengan pendapat Jendriadi et al. (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Senada dengan pendapat (2022), pembelajaran kooperatif yang melibatkan interaksi aktif antar siswa dapat meningkatkan semangat belajar dan hasil akademik mereka. Dengan demikian, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, permainan ular tangga ini memiliki keunggulan dalam menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta memungkinkan pembelajaran berbasis kelompok. Media ini juga dilengkapi dengan kartu soal, petunjuk penggunaan, dan sistem penilaian untuk meningkatkan efektivitasnya dalam pembelajaran. Dengan demikian, media permainan ular tangga ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tetapi juga mendukung pembelajaran kooperatif yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini relevan dengan pendapat Khomsin (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Senada dengan pendapat Yanti, et al. (2021) interaksi sosial dalam pembelajaran kooperatif berperan penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Dengan demikian, media permainan ular tangga ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tetapi juga mendukung pembelajaran kooperatif yang lebih interaktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga bertema keragaman budaya di Indonesia dengan model ADDIE telah terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 55,36 menjadi 83,21 pada posttest. Validasi dari para ahli juga menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan rata-rata kelayakan sebesar 96%. Selain itu, permainan ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendukung pembelajaran berbasis kelompok melalui fitur kartu soal, petunjuk penggunaan, dan sistem penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Auliya Cindy, Ulya, Himmatul, & Kuryanto, M. Syafruddin. (2023). Pengaruh Model Role Playing dengan Permainan Tradisional Pasaran terhadap Kemampuan Numerik Siswa. *MANAZHIM*. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2938>
- Anisa, Windi Nur, Cahyadi, Fajar, & Rahmawati, Intan. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936>
- Ardiyanti, Hestining, Ismaya, Erik Aditia, & Setiawan, Deka. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>

- Candra, Evita, Setiawan, Deka, & Ermawati, Diana. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 139–146. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>
- Fadhilah, Fitria Husna, Ardianti, Sekar Dwi, & Kuryanto, M. Syafruddin. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1657–1664.
- Fitria, Aida Dwi, Fajrie, Nur, & Kuryanto, Mohammad Syafruddin. (2021). The Effectiveness Of Using Whatsapp As A Media In Online Learning At Grade 5 Sd N 1 Karangnongko Jepara. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8439>
- Hananto, Muhammad Firhan, Setiawan, Deka, & Ahsin, Muhammad Noor. (2022). Analisis pembelajaran daring di masa pandemi pada siswa kelas V di SD 5 Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.115-127>
- Harwanti, Mayalinda Siska, Pratiwi, Ika Ari, & Setiawan, Deka. (2022). Penerapan Model Mind Mapping Menggunakan media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 5 Pada Siswa Kelas IV SD 02 Megawon. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p7-12>
- Jendriadi, Jendriadi, Melati, Rima Rahayu, Sukandar, Warlan, Ismira, Ismira, Puspita, Vivi, Zaturrahmi, Zaturrahmi, Anwar, Rahmi, & Desmariani, Evi. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226>
- Khomsin, Khomsin, & Rahimmatussalisa, Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Lestari, Indah Cahyani. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1730>
- Lyanda, Doli, Halim, R. M. Nasrul, & Syakti, Firamon. (2023). Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1037>
- Permatasari, Nindi Andriani, Setiawan, Deka, & Kironoratri, Lintang. (2021). Model Penanaman Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1303>
- Prasetya, Arif, Kuryanto, Moh. Syafruddin, & Hilyana, Farah Shoufika. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd 1 Mijen Kaliwungu Kota Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5052–5061. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8714>
- Pratiwi, Avelina Sherin, & Hardini, Agustina Tyas Asri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Sahar, Septiana, Setiawan, Deka, & Oktavianti, Ika. (2021). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian*.
- Sari, Nita Yunda, Oktavianti, Ika, & Setiawan, Deka. (2021). APPLICATION OF THE MAKE A MATCH MODEL ASSISTED WITH ESAPI MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES. *PROGRES PENDIDIKAN*. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.145>
- Syafria, Meila Noor, Pratiwi, Ika Ari, & Kuryanto, M. Syafruddin. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>

-
- Tegeh, I. Made, & Kirna, I. Made. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*.
- Uswatun Khasanah, Fathurohman, Irfai, & Setiawan, Deka. (2022). Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Genuk Kemiri. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1611>
- Yanti, Ida, Affandi, Lalu Hamdian, & Rosyidah, Awal Nur Khalifatur. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>