

Pengembangan Media Ular Tangga pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya di Indonesia

Khilma Ziadatul Muslimah⁽¹⁾, Rustanto Rahardi⁽²⁾, Ria Anggraini⁽³⁾,
Muhammad Rey Ardan S⁽⁴⁾

^{1,3,4} Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

² FMIPA Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: ¹ khilma.ziadatul.2331137@students.um.ac.id,

² rustanto.rahardi.fmipa@um.ac.id, ³ ria.anggraini.2331137@students.um.ac.id,

³ muhammad.rey.ardan.saputra.2331137@students.um.ac.id.

Abstrak: Peserta didik di sekolah dasar biasanya belajar dalam kelompok, mereka menyukai belajar melalui permainan. Karena alasan tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan game edukasi Pendidikan Pancasila menggunakan media Ular Tangga untuk mengajarkan siswa tentang keragaman budaya di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaannya dan menciptakan media yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen media ular tangga, soal evaluasi, serta angket digunakan untuk pengolahan data dalam pengembangan media ini. Temuan penelitian ini meliputi produk yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman materi yang akan diajarkan, khususnya di SDN Bareng 1 Kota Malang. Media ini dapat dimanfaatkan untuk pelajaran Pembelajaran Pancasila dan diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk membuat media yang kreatif. Selain itu, media ini juga bisa menjadi simbol ikonik pembelajaran di SDN Bareng 1 Kota Malang. Hasil analisis validitas menunjukkan bahwa media ular tangga yang dibuat sudah memenuhi standar yang ditetapkan. Telah dinilai efektif dengan 85% peserta didik mendapat nilai evaluasi di atas 75 (KKM), praktis dengan nilai kepraktisan 3,4, dan valid dengan nilai validitas 3,76.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-04-2025

Disetujui pada : 20-04-2025

Dipublikasikan pada : 29-04-2025

Kata Kunci:

Media ular tangga, Pendidikan Pancasila, Keragaman budaya di Indonesia.

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i2.1122

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia (Bariyah, 2019). Melalui pendidikan, kita dapat membentuk karakter individu dan memberikan pengetahuan serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi dalam pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, terutama jika dirancang dengan baik (Tambak & Lubis, 2022). Teknologi dalam Pendidikan tidak harus berbasis informatika tetapi dapat berbasis manipulatif yang dapat dipegang oleh peserta didik. Oleh karena itu, para pendidik harus kreatif dapat mengkreasi media pembelajaran berteknologi manual maupun elektronik. Prinsipnya pendidik harus terus belajar dan mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal oleh peserta didiknya (Ngongo & Hidayat, 2019).

Berdasarkan hasil observasi saat PPL bahwa SDN Bareng 1 terletak di tengah kota Malang dengan sarana prasarana elektronik kurang lengkap, sebagai contoh tidak setiap ruang kelas terdapat LCD proyektor. Secara umum proses belajar mengajar di dalam kelas berjalan kondusif, peserta didik dapat dikendalikan dengan baik oleh guru mereka. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik dan kondusif. Kekondusifan ini berbeda ketika guru yang diperankan oleh mahasiswa PPL, peserta didik nampak acuh, akan tetapi ketika mahasiswa PPL

mengamati dan mengevaluasi pembelajaran di kelas lambat laun bisa mengendalikan peserta didik dengan cukup baik. Predikat cukup bagi mahasiswa PPL sudah memadai, sebab masih belum bisa mengendalikan peserta didik secara benar-benar efektif. Upaya yang cukup kreatif adalah dengan melaksanakan proses belajar mengajar melalui kegiatan interaksi belajar dan bermain dalam game atau permainan serius. Kegiatan seperti ini sesuai dengan karakter peserta didik yang memang masih suka bermain dan melalui permainan dapat menjadi *trigger* bagi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan aktivitasnya. Lillemyr et al. (2011) menyarankan, melakukan pembelajaran di SD untuk belajar dan bermain. Permainan yang efektif akan membantu siswa memahami konsep lebih cepat dan mengingatnya lebih baik dibandingkan dengan ceramah (J. Klassen & A. Willoughby, 2003).

Mata pelajaran yang diajarkan di SDN Bareng 1 diantaranya adalah Pendidikan Pancasila yang di dalamnya terdapat materi tentang keragaman budaya di Indonesia. Materi ini bertujuan agar peserta didik memahami keberagaman budaya dan suku bangsa yang ada di Indonesia. Mempelajari keberagaman budaya sangat penting, karena budaya bagi suatu bangsa adalah sebagai identitas bangsa itu sendiri (Azima et al., 2021). Sebagai bangsa Indonesia, wajar apabila turut aktif menerapkan nilai-nilai Pancasila, hal ini karena Pancasila dibentuk dari keanekaragaman nilai-nilai kebudayaan, nilai-nilai adat istiadat, dan nilai-nilai religious yang ada pada masyarakat Indonesia sendiri (Miliano & Dewi, 2022). Keanekaragaman budaya akan menambah keindahan Indonesia, yang dapat menjadi potensi daya tarik wisata, dan dapat menjadi sumber inspirasi inovasi guru untuk kreatif menciptakan media pembelajaran.

Fakta-fakta di atas diantaranya, peserta didik suka bermain dan materi keragaman budaya, semuanya ini menjadikan inspirasi bagi kami untuk kreatif membuat media pembelajaran yang tepat. Tentu saja ketepatan penggunaan media dapat dianalisis melalui kegiatan penelitian. Media yang dibuat diharapkan menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan berkualitas, media dapat digunakan sebagai game dalam kegiatan pembelajaran di kelas, media dapat menjadikan inspirasi untuk membuat media kreatif bagi guru mata pelajaran lain, dan media dapat menjadi ciri khusus model pembelajaran di SDN Bareng 1 Malang.

Pembelajaran dengan media permainan Ular Tangga adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik, selain itu ular tangga sudah menjadi budaya permainan anak-anak, khususnya peserta didik SDN Bareng 1. Materi keanekaragaman budaya di Indonesia dapat dikemas dalam kartu-kartu permainan ular tangga, oleh karena itu pembelajaran dengan permainan ular tangga yang mengedepankan budaya akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan memungkinkan hasil penelitian ini nanti berkriteria valid, praktis, dan efektif (Okviarini & Rahardi, 2023). Permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif untuk mengajarkan tentang keragaman budaya di Indonesia, media ular tangga dapat memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dapat membantu siswa memahami dan menghargai keragaman budaya di Indonesia. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus terus berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

Berdasarkan paparan di atas dan berpedoman pada perilaku peserta didik sekolah dasar beserta lingkungan bermain mereka, maka akan cocok jika guru berinovasi membuat media pembelajaran ular tangga. Masalahnya adalah bagaimana penggunaan media ular tangga pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman budaya di Indonesia dengan tepat. Tepat tidaknya rancangan media dapat dianalisis penggunaan medianya dengan kriteria valid, praktis, dan efektif. Manfaat dari hasil penelitian ini diantaranya adalah, media dapat digunakan game dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan lainnya, media dapat menjadikan inspirasi untuk membuat media kreatif bagi guru mata pelajaran lain sehingga media-media ular tangga dapat menjadi ikon pembelajaran di SDN Bareng 1 Malang.

METODE

Penelitian akan dilakukan di SDN Bareng 1 Malang sesuai dengan tempat peneliti melakukan kegiatan PPL dan sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang ditemukan peneliti selama proses observasi bersama guru pamong di awal kegiatan PPL. Rahardi & Hasanah (2020) dalam artikelnya menyatakan bahwa hasil informasi awal dari observasi sangat penting, karena dalam penelitian ini akan membantu pengorganisasian kartu-kartu materi dalam media ular tangga yang sesuai dengan situasi dan kondisi SDN Bareng 1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Bareng 1 Malang yang berjumlah 20 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Penyusunan media ular tangga dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*), sedangkan instrumen yang digunakan dalam proses pengolahan data, diantaranya instrumen media ular tangga, angket, dan soal evaluasi. Instrumen-instrumen ini divalidasi oleh ahli dalam hal ini adalah guru pamong PPL SDN Bareng 1. Kepraktisan dianalisis berdasarkan angket respon peserta didik, dan keefektifan melalui nilai evaluasi peserta didik.

Hasil skor dari lembar validasi digunakan untuk menghitung skor kevalidan V_a menggunakan rumus:

$$V_a = \frac{\sum_i^m I_i}{m}$$

dengan I_i skor indikator ke $i = 1, 2, 3, \dots, m$ dan m adalah banyaknya indikator. Nilai V_a kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan yang ditunjukkan pada Tabel 1. Media pembelajaran dikatakan valid apabila skor kevalidan memenuhi interval $3 < V_a < 4$ (Irianti & Qohar, 2019).

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Skala Skor Kevalidan	Kriteria Kevalidan
$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_a < 4$	Valid
$V_a = 4$	Sangat Valid

Sumber: Irianti & Qohar (2019)

Hasil skor dari angket respons akan menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menentukan nilai rata-rata setiap indikator dari semua responden (I_i) menggunakan rumus:

$$I_i = \frac{\sum_j^n P_{ji}}{n}$$

dengan P_{ji} adalah nilai responden j terhadap indikator i , dan n adalah banyaknya responden. Kemudian nilai I_i digunakan untuk menghitung skor kepraktisan (IO) menggunakan rumus:

$$IO = \frac{\sum_i^m I_i}{m}$$

dengan m adalah banyaknya indikator. Nilai IO kemudian disesuaikan dengan kriteria kepraktisan yang ditunjukkan pada Tabel 2. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila skor kepraktisan memenuhi interval $3 \leq IO < 4$.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Skala Skor Kepraktisan	Kriteria Kepraktisan
$1 \leq IO < 2$	Sangat rendah
$2 \leq IO < 3$	Rendah
$3 \leq IO < 4$	Tinggi
$IO = 4$	Sangat tinggi

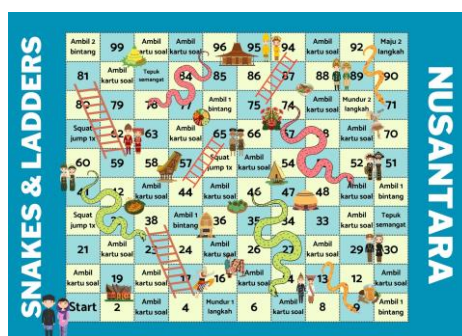
Sumber: Irianti & Qohar (2019)

Penentuan keefektifan media pembelajaran ditentukan dari hasil soal tes yang setidaknya 75% siswa mendapatkan skor minimal yang telah ditentukan sebelumnya (Irianti & Qohar, 2019). Skor minimal atau kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan adalah 75, sehingga media pembelajaran dikatakan efektif apabila setidaknya 75% siswa mendapatkan skor minimal 75 pada tes yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *analyze*, peneliti melakukan observasi dan mendapatkan hasil bahwa SDN Bareng 1 terletak di tengah kota dengan sarana prasarana elektronik yang kurang lengkap, sebagai contoh terdapat beberapa kelas yang tidak tersedia LCD proyektor. Ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru untuk melaksanakan proses belajar dengan kreatif tanpa ketergantungan dengan penggunaan LCD proyektor. Upaya yang cukup kreatif adalah melaksanakan proses belajar mengajar melalui kegiatan interaksi belajar dan bermain dalam permainan serius. Kegiatan seperti ini sesuai dengan karakter peserta didik yang memang masih suka bermain dan melalui permainan dapat menjadi *trigger* bagi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan aktivitasnya. Dari hasil wawancara dengan guru kelas V, beberapa siswa mengalami kesulitan pada materi keragaman budaya di Indonesia. Hal ini dikarenakan banyak materi yang harus dihafalkan oleh peserta didik terkait keragaman budaya yang ada di Indonesia. Karena itu, pembelajaran dengan media permainan ular tangga adalah salah satu media pembelajaran yang menarik, selain itu ular tangga sudah menjadi budaya permainan anak-anak, khususnya peserta didik SDN Bareng 1.

Pada tahap *design*, peneliti membuat desain untuk papan ular tangga, dadu, dan kartu soal. Papan ular tangga terdiri dari kotak-kotak kecil yang terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan kotak-kotak tersebut, yang mana dalam kotak-kotak tersebut terdapat angka dan perintah untuk mengambil kartu soal. Kartu soal berisi pertanyaan tentang keragaman budaya di Indonesia mulai dari suku bangsa, pakaian tradisional, makanan khas, tarian tradisional, makanan khas, tarian tradisional, senjata tradisional, musik tradisional, lagu daerah, dan rumah adat di Indonesia. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian seperti lembar validasi, angket respon siswa, dan soal evaluasi. Pada tahap ini menghasilkan papan ular tangga dan kartu soal yang diberi nama "Ular Tangga Nusantara". Gambar 1 dan gambar 2 berturut-turut menunjukkan gambar papan ular tangga dan kartu soal.



Gambar 1. Papan Ular Tangga Nusantara



Gambar 2. Kartu soal

Selain pembuatan papan ular tangga, peneliti juga melakukan validasi terhadap media pembelajaran oleh ahli yaitu guru pamong SDN Bareng 1 sebagai validator. Kemudian, peneliti akan melakukan revisi sesuai dengan penilaian dan masukan dari validator. Tabel 3 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil validasi media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	4
3	Kesesuaian media dengan sumber belajar	3
4	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	4
5	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik	4
6	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik	4
7	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang peserta didik	4
8	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	4
9	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	4
10	Kemampuan media sebagai stimulus media	3
11	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	3
12	Kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang serasi	3
13	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	4
14	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	4
15	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya	4
16	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga	4
17	Keamanan media bagi peserta didik	4
Skor kevalidan		3,76
Kriteria Kevalidan		Valid

Validasi media menghasilkan skor 3,76 dengan kriteria kevalidan valid, sehingga media pembelajaran layak untuk diujicobakan pada tahap *implement*.

Pada tahap *implement*, dilakukan uji coba skala besar dengan mencobakan media pembelajaran kepada 20 peserta didik kelas V di SDN Bareng 1. Peserta didik secara berkelompok bermain ular tangga sesuai dengan langkah-langkah yang sudah diinstruksikan guru. Setelah selesai bermain, peserta didik mengisi angket respon dan mengerjakan soal evaluasi. Tabel 4 merupakan hasil angket respon peserta didik.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media mudah digunakan	3,4
2	Melalui media ini Saya menjadi mudah memahami materi pembelajaran	3,4
3	Saya lebih senang belajar menggunakan media ini	3,45
4	Saya tidak bosan ketika menggunakan media ini dalam pembelajaran	3,6
5	Setelah menggunakan media ini, saya termotivasi untuk belajar	3,1
6	Saya antusias terhadap media pembelajaran yang diberikan oleh guru	3,35
7	Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran ini membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar	3,3
8	Pembelajaran menggunakan media ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan	3,65
Skor kepraktisan		3,4
Kriteria Kepraktisan		Tinggi

Angket respon peserta didik menghasilkan skor kepraktisan 3,4 sehingga media pembelajaran dapat dikatakan praktis dengan kriteria kepraktisan tinggi. Kemudian, hasil pengerjaan soal evaluasi yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 85% peserta didik mendapatkan nilai lebih dari 75 (KKM). Presentase minimal peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari KKM yang ditetapkan adalah 75%, sehingga ular tangga Nusantara dapat dikatakan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan di setiap tahap dengan melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan. Pada tahap *develop*, peneliti melakukan revisi pada kartu soal dengan dibuat lebih berwarna dan diberi gambar-gambar yang menarik. Kemudian pada tahap implementasi, peserta didik menemukan kendala terkait pelaksanaan bermain ular tangga, terdapat peserta didik yang kurang memahami instruksi atau langkah-langkah permainan. Karenanya, peneliti akan membuat buku panduan yang berisi langkah-langkah bermain ular tangga.

Pengembangan pada media pembelajaran Ular Tangga Nusantara ditekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Melalui hasil deskripsi yang telah diperoleh dari validitas media, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini memenuhi kriteria “layak” dengan skor rata-rata 3,76 dengan kriteria kevalidan valid yang artinya media ini dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu juga data telah didukung oleh hasil validasi dari ahli media. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media ini menyatakan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Nusantara memenuhi kriteria “layak” sesuai dengan pendapat dari Sisilana dalam Listyani (2018) yang menyatakan bahwa media layak dan telah sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat membantu pengajar untuk menyampaikan dan mengemas materi keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia secara lebih interaktif dan menyenangkan kepada peserta didik, dapat memunculkan rasa keingintahuan dari dalam diri masing-masing peserta didik dan tentunya telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada kriteria kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, menurut hasil angket yang diperoleh, media pembelajaran Ular Tangga Nusantara ini telah sesuai. Penilaian dari ahli media menunjukkan hasil yang baik dengan memperoleh skor 3,76. Media pembelajaran ini membantu peserta didik dalam belajar dengan cara yang menyenangkan karena melibatkan permainan, memunculkan rasa ingin tahu pada peserta didik terkait kegiatan menemukan pengetahuan dan pengalaman yang baru bagi mereka, serta kegiatan berkelompok yang menumbuhkan rasa kerjasama antar anggota. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik

kelas V yang memang menyukai pembelajaran sambil bermain, pembelajaran yang meningkatkan rasa ingin tahu mereka karena pada dasarnya mereka menyukai hal-hal yang baru, dan juga meningkatkan kerjasama.

Penilaian kemampuan media dalam mengembangkan motivasi peserta didik pada media Ular Tangga Nusantara mendapatkan skor yang baik dengan perolehan skor 4. Febrita dan Ulfah (2019) mengemukakan bahwa media dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar melalui penyajian yang menarik dan baik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Selaras dengan hal tersebut, media Ular Tangga Nusantara yang disajikan dan dilengkapi dengan kartu-kartu soal ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar dalam proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran Ular Tangga Nusantara ini dapat memicu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka.

Media Ular Tangga Nusantara ini selain menyenangkan dan menarik dan mampu memotivasi semangat belajar belajar peserta didik, juga mampu membantu mengulang materi yang telah dipelajari. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sumiharsono (2017) bahwa media dapat membantu untuk mengingat kembali pemahaman mengenai materi yang telah diajarkan kepada peserta didik, mengingat kembali ini menjadi penting dikarenakan manusia memiliki sifat alami yang cenderung mudah lupa akan suatu hal sehingga peran media menjadi sangat dibutuhkan dan dapat mempermudah proses stimulus kepada peserta didik melalui penyampaian baik secara audio maupun visual. Sehingga penting untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Perolehan skor rata-rata dari angket respon peserta didik menunjukkan skor kepraktisan 3,4 dengan kriteria "kepraktisan tinggi". Dari hasil angket yang didapat rata-rata peserta didik memberi tanggapan bahwa media Ular Tangga Nusantara mudah digunakan dan dapat membantu dalam memahami materi secara lebih cepat sesuai pendapat dari Audie (2019) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar dan penyajian gambar yang beragam dari media Ular Tangga Nusantara menambah belajar semakin menyenangkan dan menarik.

Media Ular Tangga Nusantara ini memiliki kelebihan yang membuat media ini dapat membantu proses belajar di kelas menjadi lebih interaktif yaitu dengan belajar sambil bermain melalui permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu-kartu soal yang membuat peserta didik terpicu untuk berkompetisi memecahkan soal, sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sumiharsono (2018) bahwa media pembelajaran digunakan untuk menimbulkan semangat atau motivasi belajar kepada peserta didik dan membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan media sehingga pembelajaran dapat berpusat pada mereka. Selain itu juga media mudah digunakan oleh peserta didik karena berbentuk permainan yang telah familiar dimainkan oleh mereka, penyajian gambar atau visual yang menarik pada media Ular Tangga Nusantara dan permainan yang dilakukan secara berkelompok ini akan menumbuhkan rasa kolaborasi yang baik antar peserta didik. Media Ular Tangga Nusantara ini juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan dari media pembelajaran Ular Tangga ini sendiri adalah bahan media pembelajaran rentan untuk rusak karena masih berbahan dasar kertas, sementara kertas sendiri rentan terhadap air dan goresan.

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media Ular tangga Nusantara ini merupakan *research and development* (R&D) dengan model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Budaya di Indonesia memperoleh skor rata-rata 3,76 dengan kriteria kevalidan valid yang artinya “layak” digunakan. Pada kriteria kepraktisan, media memperoleh skor kepraktisan 3,4 yang artinya media memenuhi kategori “praktis”, serta dinyatakan efektif dengan 85% peserta didik memperoleh nilai tes minimum 75 (KKM). Maka dari itu, media pembelajaran Ular tangga Nusantara dinyatakan praktis, efektif, dan valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya di Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

Kelebihan dari media pembelajaran Ular tangga Nusantara ini dapat membantu proses belajar di kelas menjadi lebih interaktif yaitu dengan belajar sambil bermain melalui permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu-kartu soal yang membuat peserta didik terpicu untuk berkompetisi memecahkan soal, sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sumiharsono (2018) bahwa media pembelajaran digunakan untuk menimbulkan semangat atau motivasi belajar kepada peserta didik dan membuat peserta didik berinteraksi langsung dengan media sehingga pembelajaran dapat berpusat pada mereka. Selain itu penggunaan media yang mudah digunakan, visual media yang menarik, penggunaan media yang dapat dilakukan dengan berkolaborasi menjadi kelebihan bagi media ini. Media Ular tangga Nusantara ini juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan dari media pembelajaran Ular tangga ini sendiri adalah bahan media pembelajaran rentan untuk rusak karena masih berbahan dasar kertas, sementara kertas sendiri rentan terhadap air dan goresan.

DAFTAR RUJUKAN

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, 2(1), 586-595. <https://Jurnal.Untirta.Ac.Id/Index.Php/Psnp/Article/View/5665>
- Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). *Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi*. 5.
- Bariyah, S. K. (2019). Peran Tripusat Pendidikan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 228–239. <https://doi.org/10.24090/jk.v7i2.3043>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, 181-188. <https://Proceeding.Unindra.Ac.Id/Index.Php/Dpnpmunindra/Article/View/571>
- Irianti, O. F., & Qohar, A. (2019). Development of Android Based Instructional Media of Algebraic Tiles for Quadratic Equation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1), 012021. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012021>
- J. Klassen, K., & A. Willoughby, K. (2003). In-Class Simulation Games: Assessing Student Learning. *Journal of Information Technology Education: Research*, 2(1), 001–013. <https://doi.org/10.28945/306>
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD, 593-604. <https://Journal.Student.Uny.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Article/View/10732>
- Lillemyr, O. F., Søbstad, F., Marder, K., & Flowerday, T. (2011). A Multicultural Perspective on Play and Learning in Primary School. *International Journal of Early Childhood*, 43(1), 43–65. <https://doi.org/10.1007/s13158-010-0021-7>
- Miliano, N., & Dewi, D. A. (2022). Re-Implementasi Pancasila dalam Kehidupan Sosial Budaya Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 2(1), 15–21. <https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i4.204>
- Ngongo, V. L., & Hidayat, T. (2019). PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03, Seminar Nasional*, 628–638

- Okviarini, D. & Rahardi, R. (2023). Pengembangan e-modul berbasis etnomatematika menggunakan Flip PDF Corporate pada materi sistem linier dua variabel. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 7(1), 32-42.
- Rahardi, R., & Hasanah, D. (2020). *Analysis of students' skills on derivative of a function*. 060023. <https://doi.org/10.1063/5.0000671>
- Sumiharsono, R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Cv Pustaka Abadi.
- Tambak, A. B. S., & Lubis, Y. (2022). *Potensi Pendidikan dan Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Desa Ulumahuam*. 3(2), 20–30.