

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Materi Keragaman Budaya Pada Pembelajaran Ppkn Di Kelas V SD Negeri Mojo

Bintang Cahya Romanti¹, Frans Aditia Wiguna², Kukuh Andri Aka³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

bintangromanti@gmail.com¹, frans@unpkediri.ac.id², kukuh.andri@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media in the form of snakes and ladders games in PPKN subjects in class V-b Sd Negeri Mojo, especially on cultural diversity material. This study uses the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The results of the study showed that the media developed was very valid. The results of the media validity test validation obtained a percentage of 88%, while the results of the material validation test obtained a percentage of 86%. The results of the media practicality trial were stated to be very practical. Based on the teacher response questionnaire, the percentage was 86%, while the student response questionnaire obtained a percentage of 94.2%. Meanwhile, the results of the effectiveness test stated that the media was stated to be very effective and able to improve student understanding. The results of the limited trial conducted on 7 students obtained a percentage of 100%, while the extensive trial obtained a percentage of 90%. So the interactive snakes and ladders learning media is said to be effective and feasible to use in learning.

Keywords: learning media, interactive snakes and ladders, cultural diversity, PPKN, media development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk permainan ular tangga pada mata pelajaran PPKN di kelas V-b Sd Negeri Mojo, khususnya pada materi keragaman budaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Hasil validasi uji kevalidan media mendapatkan hasil persentase 88%, sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan hasil persentase sebesar 86%. Hasil uji coba kepraktisan media dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 86%, sedangkan angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 94,2%. Sementara itu hasil uji keefektifan menyatakan bahwa media yang dinyatakan sangat efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 7 siswa mendapatkan persentase sebesar 100%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan persentase 90%. Maka media pembelajaran interaktif ular tangga dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, ular tangga interaktif, keragaman budaya, PPKN, pengembangan media

PENDAHULUAN

Salah satu hal yang menjadi peran terpenting dalam kehidupan saat ini adalah pendidikan. Menurut Pristiwanti (2022) Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk

individu. Di Indonesia saat ini pendidikan masih jauh dari tujuan yang diharapkan, baik dari segi kualitas, aksesibilitas maupun kesejahteraan. Meskipun telah ada kemajuan dalam bidang pendidikan di Indonesia, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satu nya adalah kurang nya kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana pendidikan pada saat pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan juga guru merupakan salah satu fasilitator yang sangat penting untuk dapat menjadikan siswa mengetahui pengetahuan dan informasi. Menurut Salsabila & Ninawati (2022) Penerapan yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan adalah antara guru dan siswa. Guru juga merupakan salah satu fasilitator yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam menyadarkan siswa akan ilmu pengetahuan dan informasi. Oleh karena itu, menjadi seorang pendidik tidaklah mudah karena guru harus mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya agar pembelajaran menjadi menarik dan kreatif.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Shafa (2022) Tugas seorang pendidik sangatlah penting yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang lebih positif, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang ideal memberikan ruang bagi kreativitas dan inovasi. Siswa didorong untuk berpikir kritis, mengembangkan ide-ide dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Dalam meningkatkan keaktifan siswa diperlukan media pembelajaran yang interaktif.

Pembelajaran yang ada di sekolah salah satunya yaitu pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKN). Menurut Yohana dkk (2025) pembelajaran PPKN di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk siswa yang berkarakter, menjunjung nilai pancasila, UUD 1945 dan norma masyarakat. Salah satu pembelajaran yang penting dalam pembelajaran PPKN terutama di jenjang sekolah dasar yaitu keragaman budaya. Sementara itu Saputra dkk (2025) mengemukakan pengenalan keberagaman budaya di Sekolah dasar bukan hanya tentang mengenalkan tarian tradisional, pakaian adat, atau lagu-lagu daerah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kemanusiaan. Melalui materi keragaman budaya siswa diajak untuk mengenal perbedaan di ssekitar mereka, sekaligus menghargai dan menerima perbedaan tersebut sebagai bagian dari kekuatan bangsa.

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif perlu digunakannya media pembelajaran. Menurut Ramadani (2023) Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Hal tersebut akan teratasi dengan menciptakan media pembelajaran yang akan menyampaikan pesan

kepada siswa dan akan mudah memahami materi dengan baik. Media pembelajaran biasanya digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Mojo diketahui guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi keragaman budaya saat pembelajaran berlangsung. Sumber belajar yang digunakan guru yaitu berupa buku pendukung dari sekolah. Kemudian kurangnya variasi media saat pembelajaran berlangsung karena guru lebih sering menggunakan media pembelajaran video dari youtube. Kurangnya variasi media yang menarik dalam pembelajaran ini dapat menyebabkan siswa hanya fokus pada video youtube saja bukan pada materi.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada kelas V-b di SD Negeri Mojo, telah didapati bahwa kebanyakan siswa masih sulit memahami materi keberagaman budaya. Kebanyakan siswa masih bingung terkait pengertian dari budaya itu sendiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan tes yang dilakukan pada materi Keragaman Budaya untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Dari hasil test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 70% dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Kondisi ini menandakan bahwa kurangnya pemahaman siswa terkait materi Keragaman Budaya.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang bervariasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis media interkatif agar siswa lebih mudah memahami pelajaran dan tertarik pada proses belajar. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif ular tangga pada pembelajaran PPKN untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi Keberagaman Budaya. Pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menggunakan media interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

Media permainan ular tangga interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran interaktif yang mengadaptasi permainan tradisional ular tangga ke dalam format digital dengan tujuan untuk menyampaikan materi edukatif secara menarik dan menyenangkan. Menurut Lamada (2025) Media permainan ular tangga interaktif merupakan media berbasis permainan yang mencakup materi pembelajaran ke dalam permainan ular tangga yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat. Peserta didik dapat melempar dadu sebagai awal proses permainan ular tangga. Siswa bermain dengan sesuai dengan angkat yang didapat dari melempar dadu. Selama permainan berlangsung akan terdapat kotak-kotak yang berisi angka 1-100,

dan akan ada gambar ular dan tangga. Pada setiap kotak akan ada beberapa kotak yang berisikan soal-soal kuis dan ada tantangan dalam sebuah kotak tersebut. Tujuan dari media ular tangga digital ini yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, dengan media ular tangga digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, media pembelajaran interaktif ular tangga terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Halidah, dkk (2024) menunjukkan penggunaan media ular tangga interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Lamada, dkk (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga interaktif dikatakan praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu Ariyanto, dkk (2020) pada penelitiannya juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ular tangga dapat memberikan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas yaitu media pembelajaran interaktif ular tangga dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ular tangga pada materi keragaman budaya untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKN. Menurut Baskara (2023) penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting karena dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran PPKN.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015) model penelitian *Research and Development* (R&D) adalah model pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan suatu media pada pembelajaran PKN, yang bernama Ular Tangga pada materi Keragaman Budaya di kelas V SD Negeri Mojo. Penelitian meliputi proses pengembangan, validasi produk dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah desain instruksional yang menekankan pada pembelajaran individu, bersifat sistematis, mencakup tahap-tahap jangka pendek maupun jangka panjang, serta menerapkan pendekatan sistematis terhadap proses belajar. Alasan peneliti memilih model ADDIE karena model ini termasuk model pengembangan yang sederhana,

mudah dipahami dan sistematis dibandingkan model pengembangan lainnya. Dimana langkah-langkah pada model ADDIE ini mencakup 5 langkah yakni, *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Langkah ini memiliki tahap evaluasi di mana peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada media, sehingga pengembangan yang dilakukan bersifat sistematis dan dapat membantu peneliti dalam memastikan media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan siswa. Pada penelitian ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif Ular Tangga.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mojo yang berlokasi di Jl. Raya Mojo No. 57, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan berlangsung selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya mulai bulan Februari hingga Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-b yang berjumlah 28 orang serta guru mata pelajaran PPKn. Selain itu, dua orang ahli juga dilibatkan dalam proses validasi, yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba media dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 7 siswa, dan uji coba skala luas dengan melibatkan 21 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yaitu meliputi observasi, wawancara dan tes evaluasi. Proses pengumpulan data ini dilakukan untuk menggali informasi yang relevan dan memastikan bahwa data yang diperoleh valid serta dapat memberikan gambaran yang komprehensif terkait pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga dalam pembelajaran PPKn. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data langsung tentang penerapan media pembelajaran interaktif ular tangga dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri Mojo. Peneliti mengamati interaksi antara guru dan siswa, penggunaan media selama proses pembelajaran, serta respons siswa terhadap media yang digunakan. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada guru di kelas V SD Negeri Mojo. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan pandangan langsung dari pengguna utama media tersebut mengenai kelebihan, kekurangan, dan efektivitas media dalam menunjang pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya dalam pembelajaran PPKn. Data ini diperkuat dengan dilakukannya tes evaluasi kepada siswa terkait kemampuan pemahaman siswa pada materi keragaman budaya sebelum diberlakukannya media pembelajaran interaktif ular tangga.

Setelah itu, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi melalui angket. Angket tersebut terdiri dari beberapa indikator yang mengukur aspek teknis, kebahasaan, dan interaktivitas media. Selanjutnya, dilakukan uji coba media kepada siswa dan guru dengan menggunakan angket kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana media ini mudah digunakan dan dipahami. Terakhir, untuk mengukur keefektifan media, peneliti memberikan tes berupa soal evaluasi kepada siswa untuk melihat

peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Teknis analisis data dilakukan untuk mengelola data yang diperoleh dari validasi ahli dan uji coba pengembangan materi pembelajaran interaktif ular tangga. Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitiannya. Masukan dan saran akan diberikan dari ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Angket Validasi

Data hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh kemudian akan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun data yang akan di analisis yaitu data kevalidan produk, data kepraktisan produk serta data keefektivan produk. Data kevalidan produk akan dianalisis dengan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli media}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data kevalidan dan kepraktisan selanjutnya akan dikonfersikan pada tabel 1 tentang kriteria kevalidan untuk menentukan tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kevalidan Media

Persentase (%)	Kategori
86.00 – 100.00	Sangat Valid, sangat baik untuk digunakan
71.00 – 85.00	Valid, boleh digunakan dengan revisi kecil
56.00 – 70.00	Cukup Valid, boleh digunakan setelah revisi besar
41.00 – 55.00	Kurang Valid, tidak boleh digunakan
25.00 – 40.00	Tidak Valid, tidak boleh digunakan

Akbar (2022)

2. Angket Kepraktisan

Kemudian data hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh akan dianalisis melalui angket respon guru dan siswa untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Adapun data yang akan di analisis yaitu data kevalidan produk, data kepraktisan produk serta data keefektivan produk. Data kevalidan produk akan dianalisis dengan rumus berikut :

a. Data respon guru

Analisis data pada angket respon guru yang ditunjukan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif ular tangga yang di kembangkan. Analisis data dilakukan dengan cara memberikan penilaian

pada aspek evaluasi dengan memberikan nilai sebenarnya. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

b. Data respon siswa

Analisis data pada angket respon siswa yang ditunjukan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif ular tangga yang di kembangkan. Analisis data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada aspek evaluasi dengan memberikan nilai sebenarnya. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data kevalidan dan kepraktisan selanjutnya akan dikonfersikan pada tabel 1 tentang kriteria kepraktisan untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kevalidan Ahli Materi

Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
86.00 – 100.00	Sangat praktis, sangat baik untuk digunakan
71.00 – 85.00	Praktis, boleh digunakan dengan revisi kecil
56.00 – 70.00	Cukup praktis, boleh digunakan setelah revisi besar
41.00 – 55.00	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
25.00 – 40.00	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

Akbar (2022)

3. Angket Keefektifan

Informasi kelayakan pembelajaran dapat diperoleh melalui hasil belajar setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran dengan mengikuti test sebanyak 15 soal. Dengan asumsi hasil belajar yang dicapai dapat melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, maka pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga efektif untuk digunakan. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Persentase ketuntasan (x)} = \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan analisis keefektifan, media pembelajaran interaktif ular tangga dapat dikatakan efektif apabila skor rata-rata penilaian keefektifan produk memenuhi kriteria efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analyze (Tahap analisis)

Penelitian ini diawali dengan tahap analisis, di mana peneliti mengidentifikasi kondisi sekolah terkait proses pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media serta kelayakan produk media pembelajaran interaktif ular tangga. Identifikasi awal dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas dan observasi di SD Negeri Mojo. Hasil

wawancara dengan guru kelas V-B menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya. Selama ini, guru hanya menggunakan media berupa video YouTube, sehingga kurangnya variasi media membuat siswa kurang antusias dan hanya terpaku pada satu sumber. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran interaktif ular tangga yang dirancang agar lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi, sekaligus membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

2. Desain (Tahap Perencanaan)

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif ular tangga yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran, khususnya pada topik keragaman budaya. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan hasil analisis sebelumnya, yaitu perlunya media yang lebih menarik dan interaktif sebagai alternatif dari media yang selama ini digunakan. Peneliti menentukan tampilan visual, konten materi, tata letak permainan, serta komponen-komponen interaktif yang akan dimasukkan ke dalam media. Desain dibuat semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memudahkan pemahaman terhadap materi. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan baik bagi guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Desain Ular Tangga



Gambar 2. Tampilan Materi

3. Development (Tahap pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan beberapa langkah, yaitu proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Hasil yang didapat berupa saran dan komentar yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis dan merevisi produk yang dikembangkan.

Setelah pembuatan media pembelajaran disetujui oleh dosen pembimbing, maka dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran yang sudah direvisi diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian sebagai pedoman untuk uji coba terbatas maupun uji coba luas. Validasi media pembelajaran bertujuan untuk menilai beberapa aspek yaitu kevalidan penggunaan media pembelajaran interaktif ular tangga. Pada tahap ini, validator berperan dalam mengisi angket

yang telah disiapkan oleh peneliti. Dalam angket terdapat indikator-indikator penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Tabel 3 Hasil uji kelayakan ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	Materi yang ditampilkan relevan dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Materi disusun secara runtut dan muda dipahami siswa				✓	
2	Desain Tampilan	Desain media menarik secara visual dan sesuai dengan karakteristik siswa SD					✓
		Tata letak elemen (gambar, teks warna) tertata dengan baik dan proposional					✓
3	Interaktifitas	Media yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran				✓	
		Media menstimulasi rasa ingin tahu siswa melalui pembelajaran yang menarik				✓	
4	Teknis Media	Media mudah dijalankan tanpa memerlukan prosedur yang rumit				✓	
		Media dapat digunakan secara berulang				✓	
5	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					✓
		Penggunaan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat tepat dan konsisten					✓
Jumlah Skor					44		
Skor Maksimal					50		
Persentase Skor					88%		

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Hasil uji validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Interaktif Ular tangga dengan Capaian Pembelajaran (CP).				✓	
		Materi Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga yang disajikan sistematis.					✓
		Ketepatan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga pada materi Keragaman Budaya.				✓	

2	Ketepatan Penyajian	Ketepatan materi pada Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga.	✓
		Ketepatan materi dengan kemampuan siswa pada Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga.	✓
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran materi Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga.	✓
		Materi pada Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga.	✓
3	Penulisan dan tata letak	Bentuk tulisan pada Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga pada materi keragaman budaya.	✓
		Penyajian materi pada Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga pada materi Keragaman Budaya dapat mendukung siswa untuk aktif.	✓
		Isi materi Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga sesuai dengan jenjang pendidikan kelas V.	✓
Jumlah Skor		43	
Skor Maksimal		50	
Persentase SKor		86%	

Uji validitas perangkat pembelajaran dilakukan melalui 2 tahapan. Yaitu uji ahli media dan ahli materi yang berisi angket kevalidan media pembelajaran interaktif ular tangga. Berdasarkan data angket yang telah disusun serta di isi oleh ahli media dan ahli materi, diketahui bahwa hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dari ahli media sebesar 88% dan ahli materi 86%. Dengan ini media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid". Maka dapat dikatakan media pembelajaran interaktif ular tangga sangat layak untuk digunakan tanpa perlu melakukan revisi. Uji validitas dilakukan dengan bantuan bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. sebagai dosen validasi ahli media dan bapak Wikan Sasmita, M.Pd. sebagai dosen validasi ahli materi.

Dalam penelitian ini, uji kepraktisan dilakukan untuk menilai apakah media pembelajaran interaktif ular tangga dapat digunakan secara efektif dan mudah dalam kegiatan belajar. Responden yang terlibat dalam uji kepraktisan ini adalah guru dan siswa kelas V-b.

a. Angket guru

Dalam uji coba ini, angket diberikan kepada wali kelas V-b SD Negeri Mojo yaitu bapak Guntar Panharseno, S.Pd. Hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran interaktif ular tangga ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Interaktif Ular Tangga sangat membantu dalam proses pembelajaran dikelas.				✓	

2	Kesesuaian media pembelajaran Interaktif Ular Tangga.	✓
3	Kesesuaian Interaktif Ular Tangga dengan perkembangan belajar siswa.	✓
4	Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.	✓
5	Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga dapat memotivasi siswa dalam belajar.	✓
6	Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga dalam pembelajaran menarik siswa.	✓
7	Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa materi.	✓
8	Informasi yang disampaikan oleh Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga sangat jelas.	✓
9	Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga dapat memberikan informasi yang bersifat akurat.	✓
10	Bentuk Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga dapat menarik perhatian siswa.	✓
Jumlah Skor		43
Skor Maksimal		50
Presentase Skor		86%

b. Angket siswa

Angket kelayakan media pembelajaran ini diberikan saat uji terbatas untuk 7 siswa. Berikut hasil rekap angket siswa:

Tabel 5. Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Pembelajaran menggunakan media interaktif ular tangga membuat saya tertarik untuk belajar materi keragaman budaya	7 siswa	
2	Dengan permainan ular tangga, membuat saya lebih mudah memahami materi	5 siswa	2 siswa
3	Bermain sambil belajar membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran	7 siswa	
4	Permainan ular tangga membantu saya mengingat materi lebih cepat dan menyenangkan	5 siswa	2 siswa
5	Saya lebih senang belajar menggunakan media interaktif ular tangga dibandingkan hanya membaca buku	7 siswa	
6	Saya senang bermain ular tangga dalam kelompok	7 siswa	
7	Permainan ini membantu saya menyelesaikan soal dengan lebih percaya diri	7 siswa	
8	Aturan dan petunjuk dalam media interaktif ular tangga mudah dipahami	7 siswa	
9	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif ular tangga ini mudah dipahami	7 siswa	
10	Desain dan tampilan media interaktif ular tangga sangat menarik	7 siswa	
Jumlah Skor		66	
Skor Maksimal		70	
Skor Presentase		94,2%	

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif ular tangga dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 86%, yang menunjukkan kriteria "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ular tangga

dikatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Sementara itu, hasil angket respon siswa diperoleh melalui uji terbatas yang melibatkan 7 siswa. Hasil dari angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 93%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat praktis". Oleh karena itu, media ini dinyatakan praktis dan layak digunakan tanpa perlu melakukan revisi.

4. Implementation (Tahap implementasi)

Implementasi atau penerapan merupakan tahap ke empat dalam proses pengembangan model ADDIE. Implementasi merupakan proses melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran ular tangga interaktif. Produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media pembelajaran ular tangga interaktif yaitu melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media ular tangga.



Gambar 3. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga

Hasil belajar siswa diketahui dari perolehan nilai skor soal evaluasi. Soal evaluasi diberikan kepada 7 peserta didik pada uji coba skala terbatas di kelas V-b SD Negeri Mojo. Rekapitulasi hasil perolehan skor soal evaluasi materi keragaman budaya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	W.B	80	Tuntas
2	R.A.G.N	85	Tuntas
3	O.N.H	90	Tuntas
4	N.F.S	100	Tuntas
5	K.F	85	Tuntas
6	A.A.S	80	Tuntas
7	D.A.N	80	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		7	
Rata-rata Kategori		100%	Sangat efektif

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, nilai soal evaluasi dari 7 peserta didik, memperoleh nilai skor rata-rata 100%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ular tangga memiliki kategori sangat efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi keragaman budaya di kelas V-b SD Negeri Mojo. Media pembelajaran interaktif ular tangga dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya di uji coba luas.

Pada pertemuan kedua, peneliti lanjut melakukan uji coba luas kepada 21 siswa kelas V-b. dari uji luas memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	Z.I.R	100	75	Tuntas
2	A.S.P	70	75	Tidak tuntas
3	A.F.J	100	75	Tuntas
4	A.H.A	100	75	Tuntas
5	A.M.Z	100	75	Tuntas
6	F.D.N	85	75	Tuntas
7	I.N.S	100	75	Tuntas
8	K.P.W	90	75	Tuntas
9	M.K.F	100	75	Tuntas
10	M.Q.A	100	75	Tuntas
11	M.F.F.A	95	75	Tuntas
12	M.F.R	100	75	Tuntas
13	M.I.A.M	100	75	Tuntas
14	R.O	100	75	Tuntas
15	S.I.L	100	75	Tuntas
16	S.R.R	65	75	Tidak tuntas
17	Y.E.R	90	75	Tuntas
18	M.A	100	75	Tuntas
19	S.F.H	100	75	Tuntas
20	D.M	90	75	Tuntas
21	M.M.P	80	75	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas			19	
Rata-rata			90%	

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dalam dua tahap uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ular tangga dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Efektivitas ini dibuktikan melalui uji terbatas yang melibatkan 7 siswa, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai maksimal, yaitu 100%. Selanjutnya, efektivitas diperkuat dengan hasil uji coba luas yang melibatkan 21 siswa. Dari jumlah tersebut, sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas, dan hanya 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 90%, dan rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 90%. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ular tangga sangat efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi keragaman budaya di tingkat sekolah dasar.

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Dalam proses evaluasi yaitu proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya menggunakan media pembelajaran ular tangga interaktif saat proses pembelajaran berlangsung. Dari tahap evaluasi produk pengembangan ini dapat dilihat dari hasil uji coba siswa dikelas V-b dan guru yang dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2025. Respon siswa menunjukkan respon positif terhadap hasil dari proses pembelajaran yang sudah ditunjukkan didepan kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran interaktif ular tangga pada materi keragaman budaya untuk siswa kelas V-B SD Negeri Mojo dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase 88% dan ahli materi 86%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Dari sisi kepraktisan, respon guru mencapai 86% dan siswa 94,2%, yang menandakan bahwa media ini mudah digunakan dan disukai. Sedangkan dari segi efektivitas, media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal 100% pada uji coba terbatas dan 90% pada uji coba skala luas. Dengan ini dapat dikatakan media pembelajaran interaktif ular tangga layak dan mampu dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi keragaman budaya. Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif ular tangga sebagai alternatif penyampaian materi, khususnya keragaman budaya, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam belajar dengan memanfaatkan media ini, karena pendekatan bermain sambil belajar dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini lebih lanjut, baik dari segi isi materi, tampilan visual, maupun penerapannya di jenjang atau mata pelajaran lain agar lebih luas dan bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021b). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>

- Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E., & Yuliani, R. (2024). Permainan Ular Tangga sebagai Media Sosialisasi Kebiasaan Hidup Sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2).
<https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.54505>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2).
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Efendi, F. N., Warsono, W., & Cahyadin, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 75.
<https://doi.org/10.25157/jpb.v11i1.10175>
- Firmadona, F. (2025). EFEKTIVITAS PERMAINAN INTERAKTIF ULAR TANGGA TERHADAP PENCEGAHAN TERJADINYA BULLYING PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 134-142.
- Guntoro, M., Kurniawan, Z., & Rosalina, M. (n.d.). WARISAN BUDAYA DAN PENGEMBANGAN SENI KREATIF Cultural Heritage And Creative Arts Development. *Barakuda*, 45(2), 274–280.
<https://doi.org/10.47685/barakuda45.v4i2.319>
- Guru di Kelas Wasiyah, M., Fitriana, Y., & Bakara, T. (n.d.). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas. 4, 205–212.
<http://jurnaledukasia.org>
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., Basalamah, N., Pendidikan, J., & Sekolah Dasar, G. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 901(4).
<https://doi.org/10.37905/dikmas.3.4.901-914.2023>
- Lamada, H., Abdullah, G., Arif, R. M., Panai, A. H., Arifin, V. M., Guru, P., & Dasar, S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULTRA (ULAR TANGGA INTERAKTIF IPAS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. 2(3), 1443–1454. <https://doi.org/10.62335>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Marcela, R., & Aryaningrum, K. (n.d.). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. 4.
- Mulia Asih, R., & Muhammadiyah Purwokerto, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03).
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model

- Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (n.d.). *Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia*.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (n.d.). *Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD)*.
- Pecahan, M. M., Pada, S., Kelas, S., Dasar, S., & Ariyanto, B. (n.d.). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Oleh*.
- Pendidikan, J., Mi, G., Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). AKSELERASI: PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH THORIQOH HIDAYAH (Vol. 5, Issue 1).
- Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. (n.d.).
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Riset Pendidikan Dasar Volume, J., Negeri, F. S., & Satu, S. (n.d.). Firmadona,-Efektivitas Permainan Interaktif Ular Tangga terhadap Pencegahan Terjadinya Bullying Pada Anak Sekolah Dasar | 134 EFEKTIVITAS PERMAINAN INTERAKTIF ULAR TANGGA TERHADAP PENCEGAHAN TERJADINYA BULLYING PADA ANAK SEKOLAH DASAR. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v6i1.25930>
- Salsabila, I., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 684.
<https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Tafanao, E. K. (2018). Tinjauan yuridis cerai gugat akibat kekerasan dalam rumah tangga (Studi putusan No. 23/Pdt.G/2015/PN.Lbp) (Skripsi, Universitas Medan Area). Universitas Medan Area Repository.
<https://repositori.uma.ac.id>
- Wahab, A., Risna Sari, A., Muhtaba, M., Zuana, M., Luturmas, Y., Kuncoro, B., Abdul, K. H., Mojokerto, C., Tinggi, S., Saumlaki, I. A., & Surakarta, U. (n.d.). *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Dalam Menuju Pembelajaran Imersif Era 4.0 (Vol. 4)*.

- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2, Issue 1).
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yasin, M., & Syahrowardi, I. (2021). Keragaman Budaya dalam Perspektif Sejarah dan Agama (Vol. 2).
- Zuraida, A., Yanti, E., Pgri, U., Pinkan, M., & Prasasti, A. T. (n.d.). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr-Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>