
**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI HIDUP RUKUN
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Risky Arifah¹, Titin Sunaryati²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa

Email: riskyarifah7@gmail.com¹, titin.sunaryati@pelitabangsa.ac.id²

Abstrak: Pengembangan media ular tangga adalah salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD pada materi hidup rukun. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE, menghasilkan media ular tangga yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi media ular tangga memperoleh rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat layak. Hasil respon guru memperoleh rata-rata persentase 86%, sementara hasil uji coba melalui angket respon siswa dalam uji coba perorangan memperoleh persentase 95,4%, uji kelompok kecil memperoleh persentase 96,6%, dan uji kelompok besar memperoleh persentase 96,3%. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,7. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Penelitian Pengembangan, Hasil Belajar.

Abstract: Development of snake and ladder media is one of the efforts to improve student learning outcomes through game-based learning. This study aims to develop and test the effectiveness of snake and ladder learning media in improving the learning outcomes of grade II elementary school students in harmonious living materials. Media development is carried out through the ADDIE model, producing snake and ladder media that are attractive and in accordance with the characteristics of students. Based on the results of the feasibility test conducted by validators of media experts, linguists, and media material experts snakes and ladders obtained an average percentage of 95% with a very decent category. The results of the teacher's response obtained an average percentage of 86%, while the results of the trial through the questionnaire student responses in individual trials obtained a percentage of 95.4%, the small group test obtained a percentage of 96.6%, and the large group test obtained a percentage of 96.3%. The increase in learning outcomes is shown by an N-Gain value of 0.7. The results of the study show that snake and ladder media are declared feasible, practical, and effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Snakes and Ladders Media, Research and Development, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar manusia untuk mengembangkan diri baik di dalam maupun di luar sekolah sepanjang hidup. Pentingnya pendidikan terletak pada kemampuannya untuk menciptakan individu berkualitas dengan membina kepribadian sesuai nilai-nilai masyarakat dan budaya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka dalam berbagai aspek kehidupan. Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan adalah bimbingan dalam tumbuh kembang anak untuk mencapai kebahagiaan sebagai manusia dan anggota masyarakat.

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia adalah keseluruhan sistem yang terintegrasi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Habe & Ahruddin, 2017). Standar Nasional Pendidikan (SNP), diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 dan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022, mencakup delapan standar yang harus dicapai untuk memastikan kualitas pendidikan di seluruh Indonesia. Kurikulum 2013, sebagai pengganti KTSP, memperkenalkan pendekatan tematik integratif dan penilaian autentik untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Kamiludin & Suryaman, 2017).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang bertujuan mendewasakan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan negara. Tujuan pembelajaran PPKn meliputi sikap kritis dan perilaku kreatif dalam berbagai konteks sosial (Sucahyono, 2016).

Penelitian ini berfokus pada siswa usia sekolah dasar, khususnya siswa kelas II di SDIT As Salam. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak cenderung ingin membentuk kelompok sebaya dan lebih suka bermain bersama. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada permainan daripada memperhatikan guru, sehingga materi pelajaran sulit diterima. Kesulitan ini disebabkan oleh kebosanan dan kesulitan memahami materi yang hanya disampaikan melalui buku oleh guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 40% dari 4 guru di SDIT As Salam telah menggunakan media pembelajaran dalam pengajaran materi PPKn, sedangkan 60% guru belum memanfaatkan variasi media yang cukup. Akibatnya, 30% siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan kurangnya variasi media menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang masih jauh dari KKM.

Media pembelajaran adalah alat penting untuk memaksimalkan proses belajar mengajar

(Ulfah Maratussolihah, 2018). Media dapat membantu siswa menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan memungkinkan mereka belajar sambil bermain. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga yang populer dan mudah digunakan di kelas. Permainan ini dikaitkan dengan materi "hidup rukun" untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran PPKn Materi Hidup Rukun Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Peneliti bertujuan untuk mengembangkan media ular tangga sebagai alat bantu yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi hidup rukun pada pembelajaran PPKn siswa kelas II Sekolah Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Penelitian Pengembangan R&D

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satu strategi yang efektif adalah melalui penelitian pendidikan. Penelitian berperan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pendidikan serta mengembangkan inovasi baru. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan menciptakan temuan baru, baik dengan membuktikan pengetahuan yang ada maupun menemukan inovasi baru (Hanafi, 2017).

Salah satu bentuk dari penelitian yaitu pengembangan. Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian research and development (R&D) dengan tujuan untuk memperdalam atau memperluas pengetahuan yang sudah ada. Menurut (Hanafi, 2017) Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau membuktikan ketepatan produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan.

(Sa'adah, 2022) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk menyelidiki suatu bidang ilmu pengetahuan yang didasarkan atas fakta-fakta secara sistematis yang dikembangkan dengan bertahap hingga sempurna.

Menurut Borg and Gall (Fitriana, 2018) penelitian dan pengembangan adalah suatu langkah yang digunakan untuk memvalidasi kelayakan suatu produk. Kemudian, (Saputro, 2017) mengutip Sukmadinata yang mengemukakan bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau untuk menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut (Sugiyono, 2011) penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah yang

digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji keefektifan produk.

Penelitian pengembangan adalah metode atau proses sistematis untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada guna menguji keefektifannya untuk digunakan dalam bidang keilmuan.

2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang populer di berbagai usia, dari anak-anak hingga dewasa. Permainan ini mengandalkan ketelitian langkah untuk mencapai garis finish (Haryono, 2013). Menurut Said & Budimanjaya (2015), ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih menggunakan dadu untuk menentukan langkah bidak di papan yang berisi kotak-kotak, gambar ular, dan tangga. Randi Catono (2013) menambahkan bahwa permainan ini adalah permainan tradisional yang menggunakan dadu sebagai alat utama. Afandi (2015) berpendapat bahwa ular tangga juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Cholifah (2021) menyoroti bahwa permainan ini dapat menjadi solusi untuk masalah pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, permainan ular tangga adalah permainan papan yang menggunakan dadu untuk menentukan langkah bidak di papan bertanda ular dan tangga, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media permainan ular tangga sebagai penunjang pembelajaran di kelas sejatinya perlu dikembangkan dengan memperhatikan beberapa komponen, diantaranya:

a. Papan Permainan

Papan permainan dengan ukuran 2x2 meter berbentuk persegi dengan kombinasi berbagai warna pada setiap kotak. Jumlah keseluruhan kotak sebanyak 36 kotak. Selain kotak-kotak berwarna, pada papan permainan juga terdapat nomor pada setiap kotaknya serta gambar ular dan tangga. Di dalamnya juga terdapat tulisan-tulisan yang berkaitan dengan materi hidup rukun pada pembelajarn PPKn kelas II SD.

b. Bidak

Bidak atau pion adalah alat bantu pada permainan ular tangga yang digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain.

c. Dadu

Dalam permainan ular tangga dadu yang digunakan berbentuk kubus, masing-masing sisi

memiliki mata dadu 1 sampai 6. Dadu digunakan sebagai penentu jalannya bidak sesuai dengan mata dadu yang keluar pada saat dadu dilemparkan.

d. **Kartu**

Peneliti mengembangkan permainan ular tangga dengan menggunakan kartu sebagai media untuk menstimulasi pengetahuan-pengetahuannya melalui kuis. Terdapat kartu berisi pertanyaan yang terkait dengan materi. Pemain diperbolehkan menjalankan bidaknya sesuai mata dadu yang didapatkan apabila ia berhasil menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu. Permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti langkah-langkah yang akan digunakan yaitu:

- a) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
 - b) Jumlah pemain paling sedikit 2 orang.
 - c) Pemain mulai menjalankan bidak untuk pertama kalinya apabila mendapatkan mata dadu dengan angka 6 ketika melempar dadu.
 - d) Pemain melempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan oleh bidak.
 - e) Terdapat gambar "ular", "tangga", dan tulisan "ambil kartu" pada petak-petak tertentu.
 - f) Jika bidak berhenti pada petak yang terdapat ekor ular, maka pemain harus menurunkan bidaknya beberapa langkah sesuai dengan posisi kepala ular. Jika bidak berhenti pada petak yang terdapat kaki tangga, maka bidak bisa naik sesuai dengan posisi tangga tersebut.
 - g) Jika bidak berhenti pada petak yang bertuliskan "ambil kartu", maka pemain harus mengambil kartu yang berisi pertanyaan. Terdapat poin dalam setiap kartu pertanyaan. Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan tersebut maka diperbolehkan untuk melanjutkan langkahnya sesuai dengan mata dadu yang didapat.
 - h) Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- Pemenang dalam permainan ini yaitu pemain yang berhasil mendapatkan poin paling banyak dalam menjawab pertanyaan, dan yang berhasil sampai di finish terlebih dahulu.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar berada dalam tahapan operasional konkret. Pada tahapan ini anak

sudah mampu untuk berpikir secara logis tetapi masih terbatas pada hal-hal yang sifatnya nyata. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang untuk terlibat langsung dalam melakukan sesuatu.

Tingkatan kelas di sekolah dasar dibagi menjadi dua kategori: kelas rendah (kelas satu, dua, dan tiga) dan kelas tinggi (kelas empat, lima, dan enam). Siswa di kelas rendah berusia antara 6 hingga 9 tahun, yang termasuk dalam kategori anak usia dini. Masa usia dini ini sangat penting untuk pengembangan potensi anak secara optimal (Winangun, 2022).

Karakteristik perkembangan siswa kelas rendah salah satunya dapat dilihat dari pertumbuhan fisik yang biasanya telah mencapai kematangan. Anak sudah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Sedangkan untuk perkembangan emosinya, pada usia 6-8 tahun biasanya anak sudah mampu mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, mampu mengontrol emosi, mulai belajar tentang benar dan salah, serta mau dan mampu berpisah dengan orang tua. Untuk perkembangan kecerdasan siswa kelas rendah sudah mampu mengurutkan benda, mengelompokkan obyek, perbendaharaan kata semakin banyak, berminat terhadap tulisan dan angka, senang berbicara, mulai memahami sebab-akibat, serta berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Usia anak merupakan usia bermain, guru harus bijak dalam merancang model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media permainan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Permainan dalam proses pembelajaran harus memiliki suasana yang kondusif, tetapi juga harus dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan santai. Dalam hal ini partisipasi aktif dari siswa sangat diharapkan agar dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa, dan adanya timbal balik dalam proses belajar.

4. Hakikat PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang dijadikan sebagai fondasi untuk membekali siswa dengan karakter, ilmu pengetahuan, dan menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu pada kurikulum 2013 mata pelajaran PPKn sangat diprioritaskan (Lubis, 2020).

Mata pelajaran PPKn fokus pada tujuan untuk membentuk warga negara yang paham dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Sucahyono, 2016).

Menurut (Sunaryati et al., 2022) siswa akan mudah merasa jenuh apabila metode pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak ceramah, sehingga hasil pembelajaran menjadi tidak optimal. Padahal mata pelajaran PPKn sangat penting karena dalam kurikulum 2013 mata pelajaran PPKn bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki keimanan dan berakhlak mulia yang sejalan dengan falsafah hidup bangsa Indonesia.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dijadikan pondasi dalam kaitannya dengan pembentukan karakter siswa untuk menjadi individu yang paham dan mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.

Tujuan dari mata pelajaran PPKn yaitu untuk membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang memiliki rasa cinta tanah air yang tinggi dan sadar akan tanggung jawabnya berdasarkan atas Pancasila dan norma-norma yang berlaku serta mampu berpikir secara kritis dan rasional agar dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

(Nuruddin, 2009) mengemukakan bahwa hidup rukun adalah hidup yang saling menghormati, menghargai, dan tidak saling bertengkar. Hidup rukun dapat dilakukan dimana pun dan oleh siapa pun. Sedangkan (Mulyanto, 2009) berpendapat bahwa hidup rukun adalah sikap untuk menjaga hubungan baik dengan sesama. Hidup rukun dapat menciptakan kedamaian.

Fokus dari pembelajaran hidup rukun di kelas 2 SD yaitu menargetkan pada pemahaman peserta didik bahwa terciptanya hidup rukun dalam keseharian tergantung dari karakter anak itu sendiri, apakah anak memiliki kemampuan dalam menghormati dan mau menerima perbedaan, tidak memaksakan kehendak orang lain, dan mampu menjadi pendengar yang baik. (Miliano et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, materi hidup rukun pada pembelajaran PPKn di kelas 2 SD bertujuan untuk membentuk karakter siswa dengan sikap yang saling menyayangi, saling menghormati, dan saling menghargai terhadap sesama. Karakter tersebut juga diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada siswa bahwa hidup akan terasa tenteram dan damai apabila kita menjaga kerukunan dalam interaksi kita dengan sesama dalam kehidupan sehari-hari.

5. Hasil Belajar Siswa

Para ahli mengkonsepkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh oleh siswa kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh

adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti kegiatan belajar pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Suratmi, 2013)

Menurut (Mulyani, 2009) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Bagi siswa, hasil belajar merupakan bagian akhir pengajaran dari sebuah proses belajar. Bagi guru, proses evaluasi hasil belajar merupakan sebuah tanda dari berakhirnya pengajaran.

(Sudjana, 2006) juga berpendapat bahwa hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar diperoleh siswa setelah menerima pengetahuan dalam proses belajar sehingga terjadi perubahan perilaku dan diwujudkan dalam bentuk nilai setelah mengikuti tes.

Menurut (Hamalik, 2008) hasil belajar adalah sebagai hasil dari terjadinya perubahan perilaku seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan yang dimaksud dapat mengarah kepada peningkatan yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bagian akhir dari proses belajar yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek pemahaman konsep, penalaran, dan komunikasi dan pemecahan masalah.

6. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan didapatkan permasalahan tentang hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun kelas II SD. Siswa cenderung lebih suka bermain dan kurang memperhatikan guru sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik. Kelas menjadi kurang kondusif karena jumlah siswa yang memilih untuk bermain dan asyik dengan dunianya sendiri lebih banyak dibandingkan dengan jumlah siswa yang mengikuti pelajaran..

Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi menjadi faktor kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Siswa lebih cepat merasa bosan dan merasa kesulitan untuk memahami materi yang hanya dijelaskan oleh guru menggunakan buku saja. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari permasalahan ini, peneliti melakukan alternatif pemecahan masalah yaitu mengembangkan media permainan ular tangga pembelajaran PPKn materi hidup rukun kelas II Sekolah Dasar.

7. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan relevan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga ini, yaitu:

1. Hasil penelitian Nur Syifa Fitriana dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari Ahli media memperoleh presentase 90%, ahli materi memperoleh presentase 92%, dan penilaian pendidik memperoleh presentase 89%. Sehingga media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik dinyatakan sangat layak digunakan.
2. Hasil penelitian Anjelina Wati dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 45% sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.
3. Hasil penelitian Nurul Musa'adah dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang". Hasil penelitian tersebut berdasarkan penilaian ahli materi 81% media ular tangga layak untuk diuji cobakan, ahli media media ular tangga 92% sangat layak dan ahli praktisi 92% sangat layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.
4. Hasil penelitian Ulfah Maratussolihah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul". Hasilnya adalah Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi masalah sosial kelas IV SD Negeri Bobul sebesar 89.65% siswa memperoleh nilai 60 dengan rata-rata keseluruhan siswa mencapai 78,27%. Dari hasil tersebut maka diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga materi masalah sosial, layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi masalah sosial kelas IV SD Negeri Bobul.

5. Hasil penelitian Sigit Widhi Atmoko dengan judul "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI". Pada tahap uji coba terbatas, hasil tes evaluasi pembelajaranyang telah dilakukan, didapatkan rata-rata nilai sebesar 88,84. Ini menunjukkan bahwa siswa mampu menangkap materi yang diajarkan dan mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan.Selain tes evaluasi, tanggapan siswa terhadap media mendapatkan persentase rata-rata sebesar 94,4% termasuk dalam kategori sangat baik. Tanggapan guru juga mendapatkan skor persentasi 90% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media UTAMA media dapat dikatakan layak dan praktis untuk pemebelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan untuk melakukan pengembangan terhadap media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun siswa kelas II Sekolah Dasar. Materi hidup rukun yang akan difokuskan oleh peneliti yaitu hidup rukun di lingkungan sekolah

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui analisis, uji coba, uji kelayakan, dan uji keefektifan sehingga produk dapat bermanfaat bagi pengguna.

Menurut (Sugiyono, 2014) penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang kegunaannya untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengarah pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Penelitian awal yaitu dengan melakukan kegiatan observasi. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas II SDIT As Salam yang bertempat di Kampung Simpur RT. 001 RW. 001 Desa Ciantra Kecamatan Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi. Adapun waktu penelitian ini dimulai dari bulan Mei 2023. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDIT As Salam dengan jumlah 24 siswa.

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada media pembelajaran ular tangga yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No	Kegiatan	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Analisis Kebutuhan	Wali Kelas	2 Orang	Observasi dan Wawancara
		Siswa Kelas	2 Orang	Observasi dan Wawancara
2	Uji Ahli	Ahli Bahasa	1 Orang	Angket
		Ahli Materi	1 Orang	Angket
		Ahli Media	1 Orang	Angket
3	Uji Kelayakan Pengguna	Siswa kelas II SDIT As Salam	8 Orang (<i>Small Grup</i>)	Angket dan Tes
			24 Orang (<i>Big Grup</i>)	

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan angket mengenai tanggapan validator ahli terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga. Angket validasi ahli diberikan kepada para ahli materi, bahasa dan media untuk mengukur kevalidan media ular tangga. Penghitungan skor data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban responden, untuk menghitung nilai skor rata-rata presentase angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentase

f = nilai yang diperoleh

N = nilai maksimal

Hasil dari perhitungan ditentukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan.

Adapun kriteria kelayakannya sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid

41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Sugiyono (2014)

Media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak apabila memperoleh dan memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian media, bahasa dan materi. Adapun dikatakan valid jika memenuhi kriteria minimal 61% - 80%.

Selanjutnya, peneliti memberikan soal *post-test* untuk mengetahui dan mengukur bagaimana kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran disertai dengan media ular tangga. Uji *pre-test* dilakukan sebelum produk diimplementasikan dalam pembelajaran. Selanjutnya produk digunakan dalam pembelajaran untuk kemudian dilakukan uji *post-test*. Hal ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan rata-rata antara skor *pre-test* dan *post-test* agar dapat diketahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah digunakannya media pembelajaran ular tangga.

Hasil nilai rekapitulasi rata-rata sebelum dan sesudah diuji perlakuan dihitung untuk mencari nilai N-Gain. Analisis N-Gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SDIT As Salam dengan mengumpulkan data awal melalui wawancara dan observasi kepada guru dan siswa kelas II. Pada hasil wawancara dan observasi, guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya bersumber dari buku paket, dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Hal tersebut membuat siswa merasa pembelajaran PPKn menjadi membosankan dan monoton.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa buku teks yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran materi hidup rukun masih kurang dalam penggunaan media yang mengakibatkan siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Peneliti mengusulkan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga berupa papan permainan berukuran 2x2 meter dengan komponen tambahan seperti dadu dan kartu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa,

guru, dan sekolah.

Setelah melakukan tahap analisis, yang dilakukan selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahapan ini peneliti merancang bagaimana desain media ular tangga akan dikembangkan menjadi produk yang sesuai dengan data yang telah diperoleh sebelumnya, baik dari segi tampilan, isi, kesesuaian materi, kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi, serta cara penyampaian.

Adapun bentuk produk media ular tangga yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yang dikembangkan sebagai media pembelajaran PPKn menggunakan papan permainan berukuran 2x2 meter yang berisi materi terkait hidup rukun dan gambar "ular" dan "tangga" serta tulisan "ambil kartu" sebagai perintah untuk menjawab pertanyaan. Komponen-komponen yang digunakan dalam permainan ular tangga ini yaitu papan permainan, kartu, buku panduan, dadu, dan bidak/pion. Bidak/pion dalam permainan ini adalah siswa itu sendiri (pemainnya).

Setelah produk selesai maka dilakukanlah uji mandiri dan uji validitas. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian dan pemberian saran terhadap media pembelajaran ular tangga.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	96%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	91%	Sangat Valid
Rata-Rata	95%	
Kriteria	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validator di atas, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memperoleh skor rata-rata 95% dengan kriteria "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran ular tangga ini sudah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun kelas II Sekolah Dasar.

Di bawah ini merupakan gambar media ular tangga yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti serta sudah melewati proses revisi mengikuti saran dari validator ahli:



Gambar 1. Papan permainan ular tangga



Gambar 2. Cover kart



Gambar 3. Isi kartu



Gambar 4. Buku panduan



Gambar 5. Dadu ular tangga

Guru kelas 2C SDIT As Salam memberikan penilaian terhadap angket respon guru berdasarkan aspek penyajian materi, penyajian bahasa, dan kesesuaian isi. Hasil penilaian angket respon guru terhadap media ular tangga mendapatkan total skor 69 dari total skor maksimal adalah 80. dengan persentase sebesar 86% dan dinyatakan "sangat praktis" untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi hidup rukun siswa kelas 2 untuk meningkatkan hasil belajar.

Pada uji coba perorangan, penilaian dipilih secara acak dengan melibatkan 4 siswa kelas 2C SDIT As Salam untuk mengevaluasi media ular tangga. Hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media ular tangga dalam uji perorangan diperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 95,4% yang dikategorikan "sangat praktis".

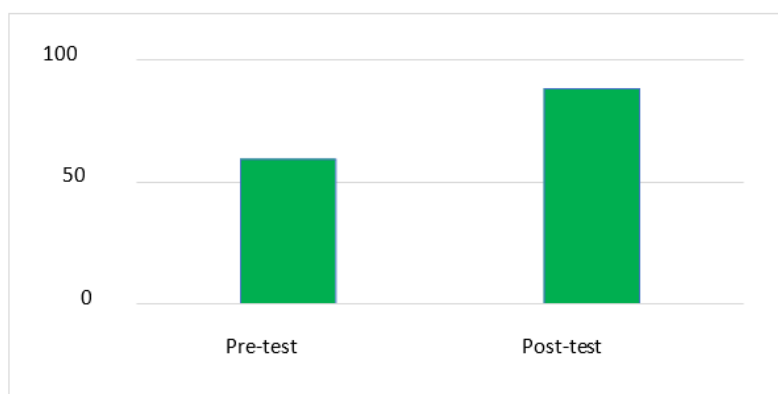
Untuk uji coba kelompok kecil, penilaian melibatkan 8 siswa yang dipilih secara acak. Hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media ular tangga dalam uji kelompok kecil diperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 96,6% yang termasuk kriteria sangat praktis. Hal tersebut terlihat bahwa tampilan media ular tangga mampu menumbuhkan antusias belajar siswa.

Sedangkan untuk uji coba kelompok besar, penilaian melibatkan 24 siswa. Hasil rekapitulasi respon siswa terhadap media ular tangga dalam uji kelompok besar diperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 96,3% dengan kriteria "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga sangat praktis untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi hidup rukun siswa kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* yang melibatkan 24 siswa kelas 2C SDIT As Salam menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dengan nilai rata-rata sebelum perlakuan 59 dan nilai rata-rata sesudah perlakuan 88. Kemudian rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan tersebut dioal mendapatkan nilai skor N-Gain dengan memperoleh hasil 0,7 yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap nilai sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Sedangkan pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar yang telah dilaksanakan tidak terdapat kritik ataupun saran terhadap media ular tangga. Dan hasil uji sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan bahwa setelah penggunaan media ular tangga memperoleh kriteria "peningkatan sedang". Oleh karena itu, produk yang dikembangkan peneliti ini tidak perlu direvisi pada komponen papan permainannya. Hal tersebut karena produk telah dinyatakan valid dan efektif digunakan sebagai penunjang pembelajaran PPKn materi hidup rukun untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II.

Berikut merupakan diagram perbandingan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang peneliti buat untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan penilaian yang telah dilakukan.



Berdasarkan diagram batang di atas, dapat terlihat perbedaan nilai yang didapat antara *pre-test* dan *post-test*. Dari diagram tersebut terlihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada nilai *pre-test* dan *post-test* cukup tinggi. Selisih nilai sebelum dan sesudah yaitu +29.

Maka berdasarkan perhitungan dengan kriteria N-Gain menunjukkan bahwa 0,7 pada tabel N-Gain menyatakan peningkatan pada hasil belajar siswa dengan kriteria "sedang" baik sebelum maupun sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar melalui pengembangan media ular tangga menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini proses pengembangan terdiri dari penyusunan media ular tangga yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Proses pengembangan media ular tangga terdiri dari 5 tahapan yang merujuk pada model pengembangan ADDIE. Media ular tangga yang dikembangkan memperoleh persentase 96% dari validator ahlimedia, 98% dari validator ahli bahasa, dan 91% dari ahli materi. Rata-rata keseluruhan penilaian dari ketiga validator tersebut yaitu 95% dan dinyatakan sangat "Sangat valid" untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi hidup rukun.
2. Hasil penggunaan media ular tangga memperoleh persentase 95,4% yang memenuhi standar kriteria "sangat praktis". Setelah itu angket respon siswa dilakukan dalam tiga tahap, mulai dari uji coba secara perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Media ular tangga dalam uji perorangan memperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 95,4% yang dikategorikan "sangat praktis". Selanjutnya pada uji kelompok kecil diperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 96,6% yang termasuk kriteria "sangat praktis". Sementara itu, pada uji kelompok besar diperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 96,3% dengan kriteria "sangat praktis".
3. Hasil dari pengujian soal sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang dilakukan terhadap 24 siswa di kelas II SDIT As Salam menunjukkan bahwa media ular tangga efektif untuk

digunakan dengan nilai rata-rata *pre-test* 59 dan nilai rata-rata *post-test* 88, dengan analisis nilai N-gain 0,7 yang menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memenuhi kriteria "terjadi peningkatan sedang" baik saat *pre- test* maupun *post-test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Barokah, A. (2022). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains (Kps) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ipa. *JURNAL DIKODA Volume 3 Nomor 01 Tahun2022(18-31)DIKODA Volume 3 Nomor 01 Tahun2022(18-31)*, 3(1), 18–31. <https://doi.org/10.31949/jee.v2i1.1269>
- Cholifah, I. (2021). *Penggunaan Media Ular Tangga Tematik (ULGATIK) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas IIA SDN 1 Landungsari*. 5(2), 145–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5720>
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58–67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Miliano, N., Cahyani, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pembelajaran Hidup Rukun di Kelas Dua Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 39–44. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.165>
- Sucahyono, M. (2016). *Hakekat Pembelajaran PPKn*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung> Rekon SD awal kk G.ok.pdf
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Priandini, N. O. (2022). Role Play Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JURNAL DIKODA Volume 3 Nomor 01 Tahun 2022 (32-39)DIKODA Volume 3 Nomor 01Tahun2022(18-31)*, 3, 32–39.
- Suratmi. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Hidup Rukun Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas I Sdn Kebon Pala 07 Pagi. *Statement Volume 3 No.2 Tahun 2013*, 3(2), 89–106.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Burhan, W. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila Dan Undang-Undang Dasar 1945*. RajaGrafindo Persada.
- Catono, R. (2013). *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Bumi Aksara.

- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: (PPKn) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Mulyani, A. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Mulyanto, A. S. (2009). *Pendidikan Kewarganegaraan 2: Untuk SD/MI Kelas II*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyoto, G. P., Miftahusyai'an, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Mi/Sd* (A. Bashith (ed.)). Publica Institute Jakarta.
- Musa'adah, N. (2017). Pengembangan Media Ular tangga Pembelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nuruddin. (2009). *Pendidikan Kewarganegaraan 2: Untuk SD/MI kelas II* (Ristini (ed.)). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research & Development*. Alfabeta