

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-AMANAH MANADO**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

AWIN S. BUSRA

NIM: 20221035



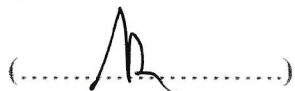
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1447 H/2025 M**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado”, yang disusun oleh **Awin S. Busra**, NIM: 20221035, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari senin, tanggal 07 Juli 2025, bertepatan dengan 11 Muharram 1447 H dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

Manado, 07 Juli 2025 M.
11 Muharram 1447 H.

DEWAN PENGUJI:

Ketua	: Dr. Mutmainah, M.Pd	()
Sekretaris	: Agung Budi Santoso, M.Pd	()
Penguji I	: Dr. Ardianto, M.Pd	()
Penguji II	: Nur Fadli Utomo, M.Pd	()
Pembimbing I	: Dr. Mutmainah, M.Pd	()
Pembimbing II	: Agung Budi Santoso, M.Pd	()

Diketahui oleh:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Manado


Dr. Arhanuddin, M.Pd.I
NIP. 198301162011011003

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Sebagai usaha sadar, pendidikan bertujuan mengarahkan peserta didik agar mampu beradaptasi secara efektif dengan lingkungannya.¹ Upaya ini dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar di seluruh jenjang pendidikan guna mengembangkan kemampuan dan potensi sumber daya manusia.² Lebih dari sekadar transfer pengetahuan, pendidikan juga memberikan dampak pembentukan karakter dan pemahaman yang secara mendalam tentang ilmu pendidikan.³ Teguh Triwiyanto menyatakan bahwa pendidikan adalah proses aktif menggali potensi internal melalui pengalaman belajar terstruktur baik formal, non-formal, maupun informal yang berlangsung sepanjang hayat, bertujuan mengoptimalkan kemampuan individu dalam menjalankan perannya.⁴ Sejalan dengan pandangan tersebut, pendidikan juga dipahami sebagai upaya sistematis untuk mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok melalui pengajaran dan pelatihan, yang pada akhirnya bertujuan untuk mendewasakan manusia.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah fondasi penting bagi perkembangan individu dan masyarakat, sebuah proses sadar dan berkelanjutan yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar dapat beradaptasi dan berperan aktif dalam kehidupannya.

Dalam sistem pendidikan formal, mata pelajaran menjadi unit terkecil dari kurikulum yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Cet. 15). (Jakarta: PT Bumi Angkasa, 2015), h. 3.

² Agung Budi Santoso and Nur Fadli Utomo, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tata Cara Berwudhu Untuk Mahasiswa Program Studi Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Manado," *The Teacher of Civilization: Islamic Education Journal* 1, no. 2 (2020).

³ Megantara Putri Silviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI" *Skripsi* (Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2021), h. 17.

⁴ Teguh Triyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 23-24.

⁵ Ratna Pangastuti dkk, *Pengantar Pendidikan* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2023), h. 5.

Di tingkat sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran ini secara khusus dirancang untuk menanamkan nilai, sikap, dan kepribadian luhur melalui pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila.⁶

PPKn bukan sekadar penyampaian materi, melainkan sebuah rangkaian proses yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.⁷ Lebih lanjut, PPKn mengingatkan akan pentingnya nilai-nilai, hak, dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga setiap tindakan selaras dengan cita-cita bangsa dan terhindar dari tujuan yang menyimpang.⁸ Prayogo menambahkan bahwa PPKn sebagai pelajaran formal mencakup pemahaman tentang sejarah, perkembangan sosial budaya, kemajuan teknologi, tata cara bersosialisasi, serta peraturan kenegaraan. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai PPKn diupayakan sejak usia dini di seluruh jenjang pendidikan.⁹

Mengingat luasnya materi PPKn, strategi efektif diperlukan agar siswa mudah memahami konsep. Salah satu pendekatannya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik, inovatif, mudah dipelajari, dan interaktif. Pembelajaran inovatif merupakan sebuah rancangan pengajaran dengan ide atau teknik baru oleh guru atau instruktur yang bertujuan mempermudah siswa

⁶ Dede Tjahjana and Zainal Abidin Arief, "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Sikap Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor," *Jurnal Teknologi Pendidikan*. vol. 5, no. 1 (2016): 98–127.

⁷ Ina Magdalena dkk, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains*, vol. 2, no. 3 (2020): 418–430.

⁸ Rosmiani Thamrin, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar PKn Pada Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pinrang," *Jurnal Pendidikan Biharul Ulum Ma'Arif*, vol. 5, no. 1 (2021): 1279–1280.

⁹ Suluh Prayogo, "Peningkatan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5 (2022): 7935.

mencapai peningkatan dalam proses dan hasil belajar.¹⁰ Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada dalam masa transisi dari bermain ke belajar menunjukkan bahwa mereka cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan aktivitas fisik.¹¹

Hamka mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu fisik maupun non-fisik yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan efisien, sehingga mampu menarik minat belajar siswa.¹² Sejalan dengan itu, media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar serta merangsang perhatian dan minat siswa.¹³ Fadli dkk dalam jurnal penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak-dampak yang signifikan sehingga akan mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran.¹⁴ Hal ini diperkuat oleh Ardianto dkk dalam jurnalnya juga yang menekankan pentingnya guru menggunakan metode atau media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁵

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi krusial dalam memfasilitasi pemahaman materi PPKn yang luas, mengingat kecenderungan siswa usia ini yang masih menyukai aktivitas bermain.

¹⁰Mutmainah dkk., "Pendampingan Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Guru di Mis 1 Baitul Makmur Kotamobagu," *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis* 1, no. 2 (2019): 12–16.

¹¹ Fitrinia Nurcahyani dkk, "Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar," in *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, vol. 6, (2023), 1430.

¹² Defrizal Hamka and Noverta Effendi, "Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA," *Journal of Natural Science and Integration*, vol. 2, no. 1 (2019): 19–33.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran. Rev. Ed.* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 10.

¹⁴ Nur Fadli Utomo dkk. "Pengembangan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Fardu di MTs Al-Inayah Manado," *Jurnal Ilmiah Iqra'* vol. 16, no. 2 (2022): 215.

¹⁵ Ardianto dkk. "Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SD Al-Khairaat Airmadidi Atas," *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis* 4, no. 2 (2022): 1–5.

Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang dapat diadaptasi adalah media pembelajaran ular tangga. Media ini dikembangkan berdasarkan permainan tradisional ular tangga yang familiar bagi siswa, namun dimodifikasi sedemikian rupa agar selaras dengan tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pengantar informasi yang efektif.¹⁶ Aturan dasar permainan ini serupa dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun disesuaikan agar lebih menarik dan relevan dengan materi pelajaran. Keunikan media ini terletak pada penambahan tiga jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu hadiah. Kelebihan utama media ular tangga sebagai alat pembelajaran adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal, tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai deskripsi perilaku spesifik yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.¹⁷ Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang, kreativitas guru dalam mengelola proses pembelajaran, termasuk dalam hal penyampaian materi, menjadi sangat penting.

Berdasarkan hasil observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado, penulis menemukan beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran. Dimana praktik pengajaran cenderung didominasi metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat melalui wawancara dengan wali kelas V, mengonfirmasi bahwa sumber belajar utama adalah buku cetak dan media yang digunakan berupa gambar, dengan sesekali memanfaatkan *platform* video seperti *YouTube*. Situasi ini dipengaruhi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekolah,

¹⁶ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* vil. 1, no. 1 (2015): 77–89.

¹⁷ Tuti Iriani and M Aghpin Ramadhan, *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan* (Jakarta: Prenada Media, 2019), h. 80-81.

serta kurangnya tenaga pendidik dan biaya pembuatan menjadi kendala utama. Lebih lanjut, analisis hasil belajar menunjukkan bahwa beberapa siswa (dari total 14 siswa) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75.¹⁸

Menyikapi permasalahan di atas, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dibuat secara khusus untuk mengatasi keterbatasan yang ada. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Media pembelajaran yang tersedia terbatas, hanya mengandalkan buku cetak dan gambar.
2. Peserta didik lebih tertarik dengan media yang bisa membuat mereka terlibat langsung.
3. Media pembelajaran ular tangga belum pernah digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado terkhusus pada mata pelajaran PPKn di Kelas V.
4. Terbatasnya tenaga guru di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado dalam pembuatan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan uraian di atas, agar permasalahan yang diteliti lebih jelas dan terarah. Maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini, adapun batasan masalahnya yaitu pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran PPKn ini berfokus pada materi ‘Aku dan Lingkungan Sekitarku’ kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.

¹⁸ Fadli Noh, Wali Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado. *Wawancara*, Manado, 05 Februari 2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado yang layak digunakan?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi ‘Aku dan Lingkungan Sekitarku’ kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan media ini yaitu, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran PPKn Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.
3. Untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi ‘Aku dan Lingkungan Sekitarku’ kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Ular Tangga

Ular tangga yang dikembangkan oleh penulis berbentuk seperti permainan ular tangga pada umumnya yang di dalamnya ada kolom kotak-kotak dengan berbagai macam warna serta dilengkapi dengan gambar ular yang berfungsi untuk turun ke kolom yang dituju dan gambar tangga berfungsi untuk naik sampai ke kolom yang dituju, hanya saja ada beberapa desain yang dirancang dan ditambahkan penulis dalam ular tangga dan dicetak dengan banner.

2. Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain. Pion yang digunakan berbeda dengan pion biasanya. Pada penelitian ini penulis menggunakan pion yang berbahan kayu.

3. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6 dan berukuran lebih besar dari dadu biasanya.

4. Kartu

Kartu pada permainan ular tangga yang dikembangkan terdapat tiga macam kartu, penjelasannya sebagai berikut:

a. Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi pertanyaan terkait dengan materi yang ditandai dengan gambar Bintang.

b. Kartu jawaban

Kartu jawaban digunakan untuk memastikan jawaban yang telah disampaikan benar atau tidak.

c. Kartu bonus

Kartu bonus yang ditandai dengan gambar box yang berisi hadiah untuk pemain berupa diperbolehkan maju sesuai dengan perintah yang ada pada kartu bonus tanpa menjawab soal.

5. Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan berisi tentang petunjuk dalam permainan ular tangga. Dibawah ini merupakan petunjuk dalam permainan ular tangga:

- a. Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- b. Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan mengundi dadu, kelompok yang mendapat jumlah tertinggi dialah pemain pertama.

- c. Dalam permainan ini, pemain tidak mendapatkan kesempatan mengundi dadu ulang jika mendapatkan mata dadu 6. Sebaliknya, giliran mengundi dadu akan berpindah ke kelompok selanjutnya.
- d. Semua pion mulai dari luar banner, artinya tidak berada pada kotak *star* (nomor 1).
- e. Ketika pion berhenti pada kotak bergambar Bintang maka pemain diminta untuk mengambil kartu pertanyaan.
- f. Kelompok diberi waktu maksimal 1 menit untuk mendiskusikan jawaban.
- g. Setelah menjawab, teman kelompok diminta untuk mengambil kartu jawaban yang ada pada box jawaban untuk memastikan jawaban yang telah disampaikan benar atau tidak.
- h. Jika jawaban benar, maka pemain diberikan kesempatan kembali untuk mengundi dadu dan jika jawaban salah pemain mundur 2 kotak.
- i. Ketika pemain berhenti di kotak bergambar box, langkah pertama yang dilakukan adalah mengocok kartu bonus. Setelah itu, kartu teratas yang didapat akan menentukan berapa langkah pemain boleh maju sesuai perintah yang tertera di kartu tersebut.
- j. Jika pion berhenti pada kotak yang berisi materi, maka pemain harus membacanya dengan suara yang jelas dan bisa didengar oleh teman-teman kelompok lainnya agar bisa mendapat pengetahuan yang sama.
- k. Apabila ada satu kotak berisi 2 pion, salah satu pion tidak perlu mundur atau mengulang lagi dari awal.
- l. Apabila pion sudah sampai *finish*, namun bilangan langkahnya masih kurang maka langkah menjadi mundur ke bilangan terkecil dari bilangan terbesar.
- m. Pemain yang tepat langkah sampai kotak *finish* lebih awal dialah pemenangnya.

G. Pentingnya Pengembangan

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan

semangat dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada saat pembelajaran PPKn. Selain itu, pengembangan media ular tangga ini dapat menghasilkan keuntungan dari berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi guru
 - a. Dapat membantu dan mempermudah para guru dalam proses pembelajaran dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
2. Bagi peserta didik
 - a. Media ular tangga yang dikembangkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan tidak bosan dengan pembelajaran yang diajarkan.
3. Bagi Penulis
 - a. Dapat menambah pengalaman serta pengetahuan baru terkait pengembangan media pembelajaran ular tangga.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat memudahkan penyampaian serta pemahaman materi ‘Aku dan Lingkungan Sekitarku’ kepada Peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado. Tidak hanya itu, Peserta didik juga bisa bermain sambil belajar di dalam maupun di luar ruangan kelas. Selain itu, Media memiliki ukuran yang proporsional sehingga mudah dibawa.

Karena terbatasnya waktu dan biaya yang diperlukan, media yang dikembangkan hanya berbatasan pada materi ‘Aku dan Lingkungan Sekitarku’ serta dirancang khusus sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.

I. Definisi Istilah

Agar terjadi kesamaan pendapat dalam hal pengertian judul sekaligus menghindari penafsiran yang keliru dari pembaca dalam memahami maksud yang terkandung dalam judul, maka penulis memberikan pengertian sesuai yang penulis maksudkan dalam penulisan ini.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya yang terarah dan terencana untuk menciptakan atau memperbaiki sesuatu, agar menjadi produk yang lebih bermanfaat dan berkualitas, demi mencapai mutu yang lebih baik.¹⁹ Dalam konteks ini, pengembangan yang dimaksud adalah media pembelajaran Ular Tangga.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Tujuannya agar siswa termotivasi dan bisa mengikuti proses belajar secara menyeluruh.²⁰

3. Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan tradisional yang masih digemari anak-anak hingga kini. Permainan ini bisa diadaptasi untuk media pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar.²¹

4. Mata Pelajaran PPKn

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan membekali siswa dengan iman dan akhlak mulia sesuai falsafah Pancasila. Dengan demikian, siswa dipersiapkan menjadi warga negara yang efektif dan bertanggung jawab.²²

¹⁹ Ponco Tri Wahyono, "Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli", *Skripsi* (Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021), h. 13.

²⁰ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 29.

²¹ Imam Baiquni, "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* vol. 1, no. 2 (2016): 195.

²² Dian Naharani, "Hubungan Budaya Sekolah dan Mata Pelajaran PPKn Dengan Pembentukan Sikap Sosial Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017" *Artikel*. (Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017), h. 5.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Tinjauan Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media pembelajaran” berasal dari dua kata: “media” yang berarti perantara atau pengantar, dan “pembelajaran” yang merujuk pada kondisi yang mendukung seseorang dalam belajar.²³ Media pembelajaran adalah segala hal yang membantu menyampaikan materi belajar-mengajar. Tujuannya agar pengetahuan dapat diterima, dipahami, dan dimengerti oleh peserta didik. Media ini sendiri merupakan gabungan dari pesan, orang, dan peralatan.²⁴

Dalam bukunya, Tuti mengutip Latuheru yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala alat atau benda yang membantu menyampaikan pesan (informasi) dari sumber (guru atau lainnya) kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.²⁵ Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain bahwa dalam suatu proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media.²⁶

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau pengantar dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima, dengan tujuan

²³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), h. 6.

²⁴ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, h. 85.

²⁵ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, h. 86.

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 120.

membantu menciptakan kondisi belajar yang efektif dan mempermudah pemahaman materi, bahkan materi yang abstrak.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sumarti, media pembelajara memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:²⁷

- 1) Memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan juga keterampilan tertentu.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar siswa.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi.
- 4) Menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dapat meningkatkan retensi dan pemahaman jangka panjang siswa terhadap materi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran meliputi:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih konsisten

Materi yang disampaikan seragam di antara semua guru, memastikan tidak ada perbedaan informasi.

- 2) Meminimalisir perbedaan penafsiran

Media pembelajaran dapat mencegah perbedaan penafsiran antar guru, sekaligus mengurangi kesenjangan informasi yang diterima siswa di berbagai lokasi.

- 3) Pembelajaran lebih jelas dan menarik

Media memungkinkan penyajian informasi melalui suara dan gambar, membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, dinamis, dan tidak membosankan.

- 4) Pembelajaran lebih interaktif

²⁷ Hasnul Fikri and Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), h. 130.

Penggunaan media mendorong komunikasi dua arah yang aktif dalam proses belajar. Berbeda dengan pengajaran tanpa media yang cenderung membuat guru berbicara satu arah.

5) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

6) Meningkatkan mutu hasil belajar siswa

Media pembelajaran memungkinkan siswa memahami materi belajar secara lebih menyeluruh dan mendalam. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

7) Media memungkinkan proses belajar bisa dilakukan kapan pun dan di mana pun

Dengan media pembelajaran, siswa dapat terpicu untuk belajar lebih bebas, kapan saja dan di mana saja, tanpa perlu terus-menerus didampingi oleh seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

8) Media dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan aktif mencari sumber-sumber belajar secara mandiri.

9) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek

edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.²⁸

Sanaky menyebutkan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:²⁹

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual sangat penting karena menarik dan memusatkan perhatian siswa pada materi pelajaran yang disajikan secara visual, atau yang menyertai teks. Seringkali, siswa awalnya tidak tertarik pada mata pelajaran yang kurang diminati, sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan fokus mereka pada materi yang akan diterima. Dengan demikian, peluang siswa untuk memahami dan mengingat isi materi menjadi lebih besar.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual terlihat dari bagaimana media tersebut memengaruhi persepsi dan motivasi siswa saat belajar atau membaca teks bergambar. Hal ini karena gambar atau simbol visual mampu membangkitkan emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari kemampuannya mempermudah pemahaman dan ingatan siswa terhadap informasi atau pesan yang disajikan melalui gambar atau simbol visual.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari bagaimana media visual membantu siswa dengan kemampuan membaca rendah. Dengan memberikan konteks visual, media ini memudahkan mereka mengatur dan mengingat informasi dari teks. Singkatnya, media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa

²⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, h. 10-11.

²⁹ Hujair A.H Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), h.

yang kesulitan atau lambat dalam memahami materi yang disampaikan dalam bentuk teks atau secara verbal.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam bukunya, Hamzah Pagarra mengutip beberapa manfaat media pembelajaran yang diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai, antara lain:³⁰

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga motivasi belajar mereka pun meningkat.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa karena maknanya lebih jelas, membantu mereka menguasai dan mencapai tujuan belajar.
- 3) Metode mengajar menjadi lebih beragam, tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal guru. Ini mengurangi kebosanan siswa dan menjaga energi guru, terutama jika mengajar sepanjang hari.
- 4) Siswa dapat lebih aktif dalam belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mempraktikkan, dan mempresentasikan.

2. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Dalam skripsinya, Tahniah menjelaskan bahwa ular tangga adalah permainan populer di kalangan anak-anak, terutama usia Sekolah Dasar. Menurut Rahman, permainan ular tangga ialah permainan yang cukup terkenal di Indonesia karena sangat ringan dan hampir sama dengan permainan lainnya seperti monopoli, halma dan ludo. Sedangkan menurut Khoirunnisa, permainan ular tangga adalah suatu konteks antara permainan yang menuntut interaksi antar pemain dengan mengikuti peraturan yang ada serta mencapai tujuan tertentu pula.³¹

³⁰ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), h. 20-21.

³¹ Thania Rahmawati, "Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya," *Skripsi* (Jawa Timur: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2023), h. 25.

Media ular tangga ini, jika pion pemain berhenti dan berada di petak yang ada ularnya, maka pion tersebut harus turun mengikuti alur ular. Kemudian, jika pion pemain berhenti dan berada di petak yang ada tangganya, maka pion pemain dapat naik ke petak berikutnya sesuai alur tangga. Sedangkan, jika pion pemain berhenti dan berada di petak tanda tanya, maka pemain mengambil kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.

b. Kelebihan dan Kelemahan Ular Tangga

Menurut Rahman Faisal, penggunaan permainan ular tangga memiliki kelebihan antara lain:³²

- 1) Media permainan ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan membuat anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Anak dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- 3) Permainan ular tangga dapat mendorong anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana secara tidak langsung.
- 4) Media permainan ular tangga bisa digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media permainan ular tangga dapat mudah dilakukan atau mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar serta menghibur siswa.

Adapun kelemahan dalam permainan ular tangga seperti kurangnya perhatian peserta didik dalam diberitahukannya aturan dan cara permainan akan menyebabkan keributan dan kericuhan saat proses bermain.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) penting diajarkan di Sekolah Dasar karena berfungsi sebagai sarana untuk

³² Prisca Fandhita, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi," *Skripsi* (Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017), h. 13-14.

mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur dan moral bangsa yang bersumber dari budaya Indonesia.³³

Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami serta mampu menjalankan hak dan kewajibannya. Tujuannya adalah menciptakan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD.³⁴

Tujuan utama PPKn adalah membentuk karakter warga negara yang baik. Inti dari pendidikan kewarganegaraan adalah membekali dan memantapkan pengetahuan serta kemampuan dasar siswa mengenai hubungan warga negara Indonesia yang Pancasilais dengan negara dan sesama warga negara. Dengan kemampuan dasar tersebut diharapkan seorang calon guru mampu menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, memiliki kepribadian yang mantap, berpikir kritis, bersikap rasional, etis, estetis, dan dinamis, berpandangan luas, bersikap demokratis dan berkeadaban.³⁵

Menurut E. Mulyasa, tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk peserta didik agar:

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya;
- b. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan;
- c. Mampu berkembang secara positif dan demokratis, memungkinkan mereka hidup berdampingan dengan bangsa lain, berinteraksi secara

³³ Udin S. Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2022), h. 4.

³⁴ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 262.

³⁵ Sri Harini Dwiyatmi dkk., *Pendidikan Kewarganegaraan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 5.

efektif, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik..³⁶

Salah satu ciri khas anak sekolah dasar adalah senang bekerja kelompok, ciri khas anak usia sekolah dasar seperti itu perlu dijadikan landasan dalam melaksanakan dan mempersiapkan pengajaran bagi mereka khususnya pengajaran PPKn. Pengajaran perlu dirancang dan dilaksanakan sedemikian rupa sehingga sajian memungkinkan bagi anak dapat melihat, berbuat sesuatu dan melibatkan diri dalam proses belajar dan tidak terkesan membosankan.³⁷

Dalam mata pelajaran PPKn di Kelas V terdapat beberapa materi yang dipelajari, salah satunya adalah ‘Aku dan Lingkungan Sekitarku’ terdapat pada bab IV dengan beberapa pembahasan sebagai berikut:

a. Karakteristik Wilayah

Karakteristik wilayah adalah ciri khas suatu daerah yang membedakannya dengan daerah lain. Contoh karakteristik utama dari berbagai daerah yaitu Pantai, pegunungan, dataran rendah, dan dataran tinggi. Contoh lainnya berupa adat dan budaya.

b. Gotong royong

Gotong royong adalah bekerja sama-sama, tolong-menolong, bantu-membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu. Adapun beberapa manfaat dari gotong royong:³⁸

- 1) Pekerjaan selesai dengan cepat tanpa harus mengeluarkan biaya yang lebih banyak.
- 2) Tanpa terasa persaudaraan dan kebersamaan sesama warga semakin erat.
- 3) Keamanan lingkungan semakin terjamin, dengan rasa persaudaraan dan kebersamaan serta saling kenal diantara warga tentunya jika ada

³⁶ E Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik Dan Implementasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), h. 7131

³⁷ Melvin L. Siberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Edisi Revisi (Cet. XIV; Bandung: Nuansa Cendekia, 2018), h. 16.

³⁸ Sri Widayati. *Gotong Royong* (Semarang: ALPRIN, 2020), h. 5-6.

pendatang baru ataupun ada tamu asing yang mencurigakan tentu warga akan cepat mengetahuinya.

- 4) Ketentraman dan kedamaian, akan diperoleh jika antar sesama warga saling peduli dan saling membantu dengan sesama warga lainnya.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Thania Rahmawati dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (UTAPI) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dan menghasilkan pengembangan media UTAPI yang valid atau layak digunakan berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator dan diperoleh nilai rata-rata 95%.³⁹ Berdasarkan penelitian tersebut persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media Ular Tangga dan metode Penelitiannya yaitu *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan metode ADDIE. Perbedaannya terletak pada waktu penelitian dan subjek penelitian.
2. Penelitian oleh Selly Anggun Dilla Puspita dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I Upt Sdn 68 Gresik”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dan layak digunakan berdasarkan uji validitas dengan validasi materi 100%, validasi ahli media 92,5% dan validasi ahli pembelajaran 87,5%. Selain itu media permainan ular tangga berbantuan *flash card* yang diuji cobakan pada siswa kelas I UPT SD Negeri 68 Gresik berjumlah 20 orang ini menghasilkan skor angket sebesar 98,25% dengan begitu dapat diartikan bahwa siswa sangat setuju menggunakan media pembelajaran tersebut.⁴⁰ Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media ular tangga dan menggunakan

³⁹ Thania Rahmawati, “Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya” *Skripsi*. (Jember: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2023)

⁴⁰ Selly Anggun Dilla Puspita, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik,” *Skripsi* (Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2023).

metode ADDIE. Perbedaannya terletak pada waktu penelitian, materi, dan subjek penelitian.

3. Penelitian oleh Ulfa Maratussolihah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development). Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana sebesar 89.65% siswa memperoleh nilai ≥ 60 dengan rata-rata keseluruhan siswa mencapai 78,27%.⁴¹ Penelitian ini mirip dengan penelitian tersebut karena keduanya mengembangkan media ular tangga. Namun, perbedaannya terletak pada waktu, materi, subjek, dan fokus penelitian.
4. Penelitian oleh Juli Rahmania dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”. Metode dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Adapun hasil dari penelitian ini berdasarkan validasi dari beberapa ahli, validasi ahli materi dengan rata-rata persentase 97.92 %, dari validasi ahli media rata-rata persentase memiliki 95%, dan dari penilaian guru mendapatkan persentase kelayakan sebesar 85,8 %, sehingga media ini di kategorikan “sangat layak” dan penilaian untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dari sebelum diberikan media permainan ular tangga (*pre-test*) rata-rata mendapatkan hasil 30,95%, setelah diberikan media permainan ular tangga (*post-test*) rata-rata mendapatkan hasil 69,70% dari hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi peningkatan sebesar 39,11% sehingga media permainan ular tangga ini layak digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif

⁴¹ Ulfah Maratussolihah, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul,” *Skripsi*, (Serang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2018).

anak usia 5-6 tahun.⁴² Penelitian ini mirip dengan penelitian tersebut karena keduanya mengembangkan media ular tangga. Namun, perbedaannya terletak pada waktu penelitian, subjek, dan model pengembangannya.

5. Penelitian oleh Siti Tri Astika Mamonto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Penelitian ini mengembangkan media *Pop-Up Book* yang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan. Hasil kelayakan rata-rata persentase yaitu validator instrumen penilaian 59,45%, ahli media 85,29%, ahli materi 88,37%, guru 89,58%.⁴³ Penelitian ini mirip dengan penelitian sebelumnya karena keduanya mengembangkan media pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada waktu, subjek, mata pelajaran, serta jenis media yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya mengembangkan media *Pop-Up Book*, sedangkan penelitian ini mengembangkan media Ular Tangga.

⁴² Juli Rahmania, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar” *Skripsi*, (Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2022).

⁴³ Siti Tri Astika Mamonto, “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” *Skripsi*, (Manado: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2022).

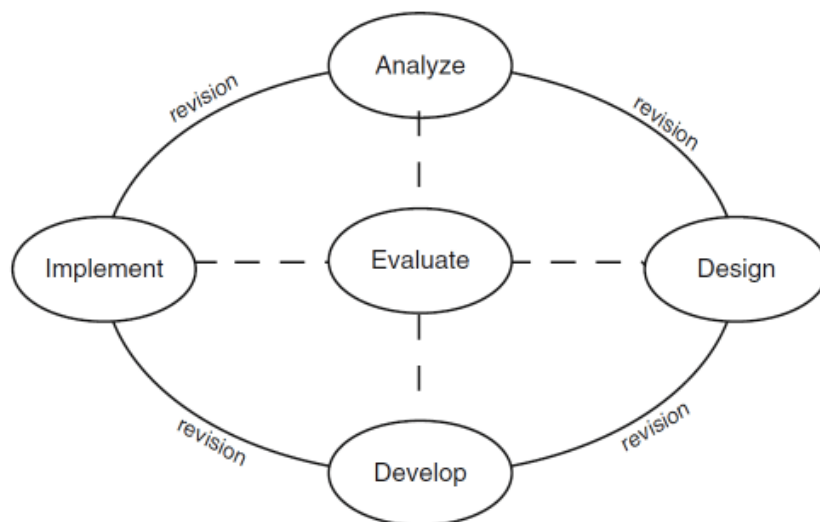
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji tingkat keefektifan produk yang telah dihasilkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Metode yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga.

Model ADDIE menggunakan lima tahapan pengembangan yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Apabila digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE
(Sumber: Branch, 2009)

Adapun ruang lingkupnya adalah pengembangan media berupa permainan ular tangga yang dimodifikasi berdasarkan materi pada buku PPKn Kelas V tentang 'Aku dan Lingkungan Sekitarku'.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan mengenai langkah-langkah prosedur. Dalam pengembangan media ini menggunakan pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang perlu dilakukan yaitu menganalisis suatu pengembangan produk (model, metode, media dan bahan ajar) baru menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Perkembangan suatu produk dapat diawali dengan suatu masalah yang terjadi. Masalah dapat muncul serta terjadi apabila produk yang ada tidak relevan atau perlunya perbaikan baik dalam lingkungan pembelajaran atau yang lainnya.

Hal pertama yang dilakukan penulis dalam tahap analisis ini yaitu melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado. Dalam proses pembelajaran penulis melihat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang antusias dalam belajar.

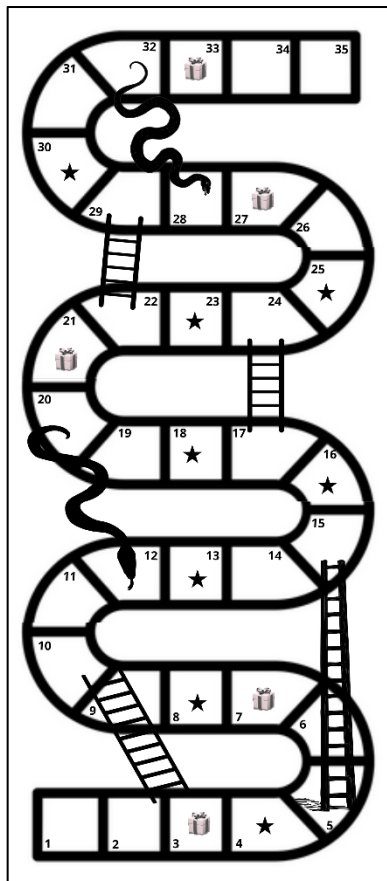
Melihat permasalahan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran PPKn khususnya pada materi 'Aku dan Lingkungan Sekitarku'. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian penulis akan melakukan penanganan yang efektif guna membantu kegiatan pembelajaran. Untuk itu penulis melakukan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga pada mata pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.

2. Perancangan (*Design*)

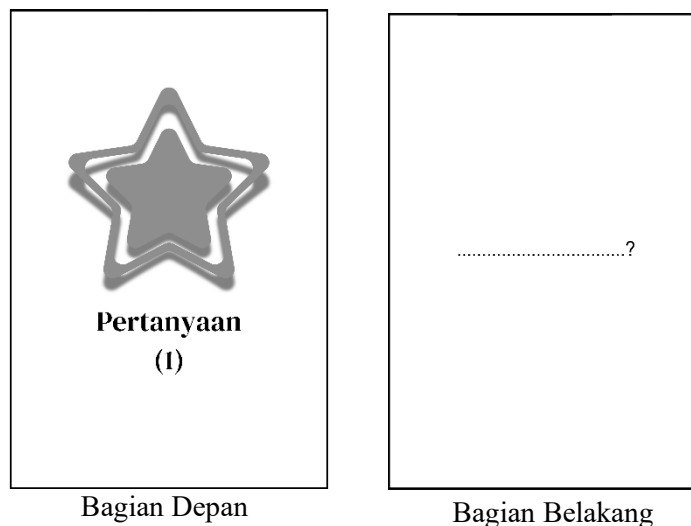
Tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini ditulis dengan rinci tentang apa yang akan dikembangkan. Langkah yang dilakukan dalam tahap desain ini yaitu menyusun rancangan pembuatan media pembelajaran Ular Tangga, dan

menentukan bahan-bahan dengan memperhatikan aspek-aspek pembuatan media untuk dijadikan media pembelajaran Ular Tangga.

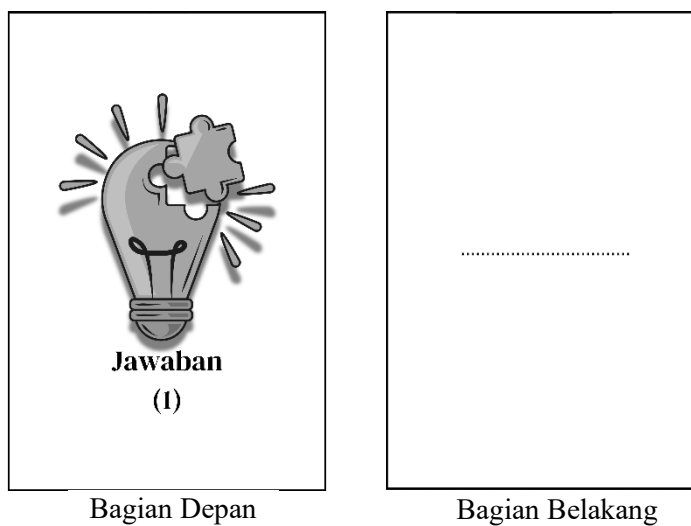
Desain media pembelajaran ular tangga ini menyerupai permainan ular tangga biasa, hanya saja ada beberapa desain yang dirancang dan di tambahkan penulis. Berupa adanya gambar bintang dan gambar box pada kotak ular tangga. Dimana jika pion pemain berhenti di kotak yang bergambar bintang maka wajib menjawab pertanyaan yang sudah disediakan, sedangkan jika berhenti di kolom yang bergambar box pemain diperbolehkan maju sesuai dengan perintah yang ada pada kartu bonus dengan tanpa menjawab pertanyaan. Media pembelajaran ular tangga ini akan di cetak dengan banner ukuran 60×120 cm. Selain itu, pengembangan produk ini disesuaikan dengan spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya.



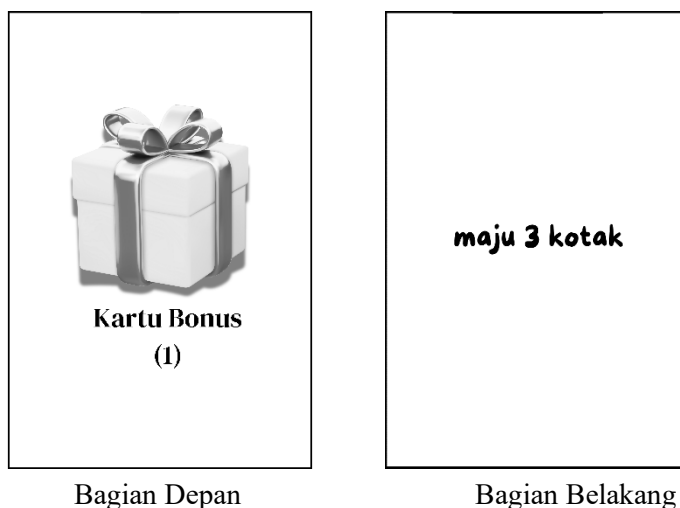
Gambar 3.2 Sketsa Ular Tangga



Gambar 3.3 Sketsa Kartu Pertanyaan



Gambar 3.4 Sketsa Kartu Jawaban



Gambar 3.5 Sketsa Kartu Bonus

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah terpenting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum mengimplementasikan. Tahap uji coba merupakan bagian dari langkah ADDIE yaitu evaluasi. Langkah pengembangan terdiri dari kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar.

Setelah mendesain produk, selanjutnya penulis melakukan pengembangan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Memilih bahan-bahan yang akan dijadikan media pembelajaran Ular Tangga
- b. Bahan yang dipilih adalah bahan yang awet dan mudah didapatkan
- c. Menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam pengembangan
- d. Membuat angket validasi, sebelum penulis melakukan validasi kepada validator. Tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian dan juga pendapat atau saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran
- e. Setelah mendapat penilaian dari para ahli, penulis memperbaiki media sesuai dengan saran tim ahli. Setelah divalidasi dan produk dinyatakan layak, maka penulis dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah proses memanfaatkan media pembelajaran yang telah memenuhi standar kelayakan, dibuktikan melalui validasi ahli media dan materi. Jika produk yang dikembangkan sudah valid maka dapat diimplementasikan pada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk menilai apakah proses pembelajaran yang telah dibuat berhasil mencapai tujuannya atau tidak. Ini adalah langkah

terakhir dalam model desain ADDIE, dan melalui evaluasi, kita bisa memberikan nilai pada keseluruhan program pembelajaran.⁴⁴

Pada tahap ini, media pembelajaran dinilai dengan beberapa cara. Pertama, angket dibagikan untuk melihat tanggapan dari peserta didik dan pendidik. Selain itu, tes tertulis (*pretest* dan *posttest*) dilakukan untuk mengukur apakah media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi 'Aku dan Lingkungan Sekitarku' kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado yang berjumlah 14 siswa.

Setelah diimplementasikan dan dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan tes tertulis (*pretest* dan *posttest*) kepada peserta didik kemudian diperoleh data hasil penelitian. Dari data tersebut dapat dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga dapat diambil kesimpulan produk tersebut efektif atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah desain produk selesai dibuat. Tujuan utama uji coba ini adalah untuk memastikan kelayakan produk sebelum digunakan. Selain itu, uji coba juga membantu mengetahui sejauh mana produk telah mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Subjek yang diuji coba dalam pengembangan media pembelajaran Ular Tangga PPKn adalah dosen ahli media, dosen ahli materi, guru kelas V dan juga peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.

D. Desain Uji Coba

Uji coba produk adalah tahapan penting dalam penelitian pengembangan, dilakukan setelah rancangan produk selesai. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan kelayakan produk sebelum digunakan. Selain itu, uji coba ini juga

⁴⁴ Sukarman Purba dkk., *Landasan Pedagogik: Teori dan Kajian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 156.

berfungsi untuk mengukur sejauh mana produk tersebut mampu mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴⁵

Sebelum diuji cobakan, produk yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen PPKn, mengingat materi yang digunakan adalah PPKn. Sementara itu, ahli media adalah pakar di bidang media pembelajaran. Proses validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan oleh dosen di IAIN Manado yang kompeten di bidang tersebut. Setelah validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari keempat validator. Apabila revisi telah selesai, produk yang telah dikembangkan diuji cobakan kepada peserta didik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado, dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang.

E. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian ini, ada empat validator yang menjadi subjek uji coba yaitu: dua dosen ahli media dan dua dosen ahli materi. Dosen ahli media adalah Bapak Nur Fadli Utomo, M.Pd sebagai validator I dan Bapak Rafiud Ilmudinulloh, M.Pd sebagai validator II. Sementara itu, dosen ahli materi Bapak Ilham Syah, M.Pd sebagai validator I dan Ibu Mutiara Nurmanita, M.Pd sebagai validator II. Selanjutnya, guru kelas V untuk melihat responnya terhadap media pembelajaran ular tangga dan juga respon peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado yang berjumlah 14 orang.

F. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan.⁴⁶ Sedangkan data kuantitatif adalah data yang banyak menggunakan angka dan rumus. Berikut ini penjelasannya:

1. Data Kualitatif, diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terhadap responden yaitu guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.

⁴⁵ Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021), h. 36.

⁴⁶ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 18.

2. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian para ahli tentang kelayakan media pembelajaran Ular Tangga, respon pendidik dan peserta didik serta hasil dari *pretest* dan *posttest* kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado.

G. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah metode atau alat yang digunakan penulis untuk mendapatkan data yang diperlukan. Keberadaannya sangat penting karena dapat mempermudah proses penelitian. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan penulis adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado. Observasi ini bertujuan untuk memahami proses pembelajaran yang berlangsung, termasuk kondisi peserta didik serta ketersediaan sarana dan prasarana. Setelah observasi dilakukan, penulis melihat ternyata di sekolah tersebut membutuhkan penelitian dan pengembangan, khususnya pada media pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan informasi penting sepanjang penelitian, termasuk data tentang jumlah siswa, proses belajar mengajar, dan kendala yang muncul selama pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

No.	Aspek yang ditanyakan
1	Jumlah peserta didik
2	Penggunaan media pembelajaran
3	Metode pembelajaran
4	Nilai KKM siswa
5	Kendala pembelajaran
6	Penggunaan media ular tangga

3. Angket

Pengumpulan data menggunakan angket dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden dan akan dijawab secara tertulis juga. Angket pada instrumen ini tujuannya untuk *expert review* (uji Ahli) agar dapat mengetahui atau menilai tingkat persentase kevalidan media pembelajaran ular tangga pada Mata Pelajaran PPKn kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amanah Manado. Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa aspek validasi yang digunakan yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Selain itu juga, angket digunakan untuk melihat respon guru kelas dan peserta didik kelas V sebagai subjek utama dalam penelitian ini.

a. Aspek Materi

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	No. Butir
1	Kesesuaian soal dengan kurikulum	1
2	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran	2
3	Kesesuaian soal dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3
4	Soal pada media ular tangga mudah dipahami	4
5	Kemenarikan media ular tangga	5, 6, 7
6	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas V	8, 9, 10

(dimodifikasi dari Rahmawati, 2023)

b. Aspek Media

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Yang Dinilai	No. Butir
1	Tampilan media	1, 2
2	Warna desain	3
3	Desain gambar	4
4	Pengoperasian Media	5, 6, 7, 8, 9, 10

(dimodifikasi dari Rahmawati, 2023)

c. Penilaian Respon Guru Kelas V

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Respon Guru Kelas

No.	Aspek Yang Dinilai	No. Butir
1	Pengoperasian	1, 2, 3, 4, 5
2	Desain warna dan gambar	6
3	Kesesuaian soal dengan capaian pembelajaran	7
4	Mudah dipahami	8, 9, 10

(dimodifikasi dari Rahmawati, 2023)

d. Penilaian Respon Peserta Didik

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Respon Peserta Didik

No.	Aspek Yang Dinilai	No. Butir
1	Pengoperasian	1, 2, 3
2	Desain Tampilan	4
3	Motivasi Belajar	5, 6
4	Kemudahan media dalam membantu proses pembelajaran	7, 8
5	Kemenarikan media pembelajaran ular tangga	9, 10

(dimodifikasi dari Rahmawati, 2023)

4. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴⁷ Instrumen tes ini disusun berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai setelah proses belajar mengajar. Instrumen tes ini dibatasi hanya pada aspek ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4). Bentuk tes prestasi belajar ini berupa pilihan ganda yang diberikan

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Edisi Revisi (Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 266.

pada saat sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga (*pretest*) dan diakhir pembelajaran (*posttest*). Soal tes instrumen ini dimaksudkan untuk menguji apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

H. Metode dan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi agar menjadi lebih mudah dipahami. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diambil melalui hasil wawancara, observasi, kritik dan saran dari para ahli materi dan media selama proses penelitian.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Data Kuantitatif Validasi Kelayakan

Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi uji ahli terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Kevalidan tersebut dihasilkan dari analisis data angket. Data validasi media yang didapatkan dari angket dapat dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:⁴⁸

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan
 $\sum x$ = Jumlah total skor jawaban
 $\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item
 100% = Bilangan konstan

Hasil dari perhitungan tersebut dikualifikasikan menggunakan kriteria pengkategorian kelayakan mengacu pada Tegeh⁴⁹ dapat dilihat pada tabel berikut:

⁴⁸ Ridwan and Akdon, *Rumus dan Data Dalam Aplikasi Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 18

⁴⁹ Made Tegeh dkk, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h.

Tabel 3.6 Kriteria Persentase Kelayakan

Rentang Skor (%)	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
75 – 89	Baik
65 – 74	Cukup
55 – 64	Kurang
0 – 54	Sangat Kurang

Kriteria persentase pada tabel diatas sebagai dasar penilaian produk yang telah divalidasi. Produk dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila angka persentase yang diperoleh mendapatkan persentase minimal 75%.

b. Analisis Data Kuantitatif Validasi Instrumen Soal

Analisis data untuk menguji kevalidan instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang akan digunakan, menggunakan teori Validitas Aiken (Aiken's V) dengan rumus sebagai berikut:⁵⁰

$$V = \frac{\sum s}{n(C - 1)}$$

Keterangan:

- V = Indeks kesepakatan rater mengenai validitas butir
- s = Skor yang ditetapkan setiap rater dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai ($s = r - l_o$, dengan r = skor kategori pilihan rater dan l_o = skor terendah dalam kategori penyekoran)
- n = Banyaknya rater
- C = Banyaknya kategori yang dapat dipilih rater

Hasil dari perhitungan tersebut dikualifikasikan menggunakan kriteria sebagai berikut:⁵¹

⁵⁰ Lewis R Aiken, "Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings," *Educational and Psychological Measurement* vol. 45, no. 1 (1985): 131–42.

⁵¹ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. (Yogyakarta: Parama, 2016), h. 19.

Tabel 3.7 Kriteria Nilai Validitas Aiken

Nilai V Aiken	Kategori
$\geq 0,8$	Tinggi
$0,4 - 0,8$	Sedang
$\leq 0,4$	Rendah

Instrumen soal divalidasi oleh tiga validator. Dua di antaranya adalah dosen ahli dalam bidang mata pelajaran PPKn, yaitu Bapak Ilham Syah, M.Pd., dan Ibu Mutiara Nurmanita, M.Pd. Validator ketiga adalah guru kelas V, Bapak Fadli Noh, M.Pd.I.

c. Analisis Data Kuantitatif Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Analisis data untuk menguji keefektifan media pembelajaran ular tangga dilakukan dengan cara menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus N-Gain sebagai berikut:⁵²

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

Keterangan:

S_{post} = Skor *posttest*
 S_{pre} = Skor *pretest*
 S_{maks} = Skor maksimal

Poin gain yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan klasifikasi pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Interpretasi Nilai Gain

No.	Nilai (g)	Klasifikasi
1	$g \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

(Hake, 2002)

⁵² Richard Hake, "Lessons from The Physics Education Reform Effort". *Conversation Ecology* Vol, 5 No, 2 (2002), h. 28

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015).
- Aiken, Lewis R "Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings," *Educational and Psychological Measurement* vol. 45, no. 1 (1985).
- Ardianto, dkk. "Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SD Al-Khairaat Airmadidi Atas." *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis* 4, no. 2 (2022).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi Cet.VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Rev. Ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Baiquni, Imam. "Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1, no. 2 (2016).
- Chabib, Moch dkk. "Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengetahuan* vol. 2, no. 2 (2017).
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Dwiyatmi, Sri Harini, dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Fandhita, Prisca. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi." *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017.
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran* (Cet. 15). Jakarta: PT Bumi Angkasa, 2015.
- Hamka, Defrizal and Noverta Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA." *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 1 (2019).
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

- Hastuty, Riris Zatira Wira dkk. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Nglandung 02." *Jurnal Media Akademik (JMA)* vol. 2. No. 11 (2024).
- Iriani, Tuti, and M Aghpin Ramadhan. *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Jakarta: Prenada Media, 2019.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Magdalena, Ina, dkk. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (2020).
- Mamonto, Siti Tri Astika. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Skripsi*. Manado: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2022.
- Maratussolihah, Ulfah. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Masalah Sosial Kelas IV SD Negeri Bobul." *Skripsi*. Serang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2018.
- Maulana, Akbar dkk. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Ikhwan Karawang" *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* vol.15, no. 01 (2025).
- Mutmainah, dkk. "Pendampingan Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Guru di MIS 1 Baitul Makmur Kotamobagu." *TARSIUS: Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif & Humanis* 1, no. 2 (2019).
- Naharani, Dian. "Hubungan Budaya Sekolah dan Mata Pelajaran PPKn Dengan Pembentukan Sikap Sosial Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017," *Artikel*. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2017.
- Nugrahani, Rahina. "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan* vol. 36, no. 1 (2007).
- Nurchayani, Fitrinia dkk. "Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PPKn Materi Pancasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, (2023).
- Pagarra, Hamzah dkk. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Prayogo, Suluh. "Peningkatan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas II Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022).
- Purba, Sukarman dkk. *Landasan Pedagogik: Teori Dan Kajian*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.

- Puspita, Selly Anggun Dilla. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbantuan *Flash Card* Dalam Mengenal Kosakata Siswa Kelas I UPT SDN 68 Gresik." *Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2023.
- Rahmania, Juli. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar." *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2022.
- Rahmawati, Thania. "Pengembangan Media Ular Tangga Pintar (Utapi) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Islam Saroja Surabaya." *Skripsi*. Jember: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2023.
- Ratna Pangastuti dkk. *Pengantar Pendidikan*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2023.
- Retnawati, Heri *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama, 2016.
- Sa'adah, Risa Nur. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Sanaky, Hujair A H. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Santoso, Agung Budi, and Nur Fadli Utomo. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Tata Cara Berwudhu Untuk Mahasiswa Program Studi Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Manado." *The Teacher of Civilization: Islamic Education Journal* 1, no. 2 (2020).
- Siberman, Melvin L. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Edisi Revisi. Cet. XIV; Bandung: Nuansa Cendekia, 2018.
- Silviana, Megantara Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI." *Skripsi*, Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2021.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Thamrin, Rosmiani. "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar PKn Pada Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pinrang." *Jurnal Pendidikan Biharul Uhum Ma'Arif* 5, no. 1 (2021).
- Tjahjana, Dede and Zainal Abidin Arief. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Sikap Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede Kabupaten Bogor." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2016).
- Triyanto, Teguh. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

- Utomo, Nur Fadli dkk. "Pengembangan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Fardu di MTs Al-Inayah Manado." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 16, no. 2 (2022).
- Wahyono, Ponco Tri. "Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli." *Skripsi*, Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021.
- Wati, Anjelina, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* vol. 2, no. 1 (2021).
- Widayati, Sri. *Gotong Royong*. Semarang: ALPRIN, 2020.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Winataputra, Udin S. *Pembelajaran PKn di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2022.