

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PKN
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* SISWA KELAS V SD NEGERI 33
LUBUKLINGGAU**

Farah Fadhilah¹, Andri Valen², Dedy Firduansyah³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Silampari

¹Farahfadhilah258@gmail.com, ²Andri87@gmail.com

³Dedyfirduansyah04@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce Snakes and Ladders Media for PKN Learning Based on Problem Based Learning. Testing the validity, practicality and effectiveness of Snakes and Ladders Media in Problem Based Learning for Class V Students at SD Negeri 33 Lubuklinggau. This type of research is Research and Development with the ADDIE development model. The subjects of this research were 18 class IV students at SD Negeri 33 Lubuklinggau. Data collection techniques use questionnaires and tests. Based on the validation results of Ular Ladder Media based on the assessment of language 0,97 material 0,82 and media 0,81 experts, it shows that Ular Ladder Media meets the valid criteria. Meanwhile, from the analysis of teacher 83% student 88% and 90% practicality sheet assessments, it was found that Snakes and Ladders Media met the practical criteria. In the field test, an N-gain (g) of 0.74 was obtained with a high classification, which means that Snake and Ladder Media has high effectiveness. Based on the research results, it can be concluded that Snakes and Ladders Media has been proven to be valid, practical and effective in Problem Based Learning for Class V Students at SD Negeri 33 Lubuklinggau.

Keywords: *development, elementary school, PKN, problem based learning, snakes and ladders media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PKN Berbasis *Problem Based Learning*. Menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PKN Berbasis *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini sebanyak 18 siswa kelas IV SD Negeri 33 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan pengisian angket dan tes. Berdasarkan hasil validasi Media Ular Tangga berdasarkan penilaian ahli bahasa 0,97 ahli materi 0,82 dan ahli media 0,81 menunjukkan bahwa Media Ular Tangga memenuhi kriteria valid. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru persentase 83% siswa 88% dan 90% diperoleh bahwa Media Ular Tangga memenuhi kriteria praktis. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,74

dengan klasifikasi tinggi, yang artinya Media Ular Tangga memiliki efektifan tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Media Ular Tangga terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan dalam Pembelajaran PKN Berbasis *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau.

Kata kunci: pengembangan, SD, PKN, pembelajaran berbasis masalah, media ular tangga

A. Pendahuluan

Pendidikan yang dilakukan di sekolah ini merupakan salah satu upaya dalam mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana, dimana kegiatan itu ialah kegiatan pembelajaran dengan peserta didik dapat mengikuti kegiatan tersebut sehingga dapat memahami sebuah materi yang disampaikan. Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan proses pembelajaran yang baik dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan (Djamaluddin,.dkk, 2019:13).

Pada pelajaran PKN ini mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara serta keberagaman sosial budaya pada masyarakat. Dalam hal ini kegiatan pada pembelajaran PKN ialah suatu program pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan

UUD 1945 dimana peserta didik dibekali wawasan serta pengetahuan berguna untuk peserta didik generasi yang akan datang dengan berketerampilan untuk berpikir kritis, analitis, bersikap serta bertindak secara demokratis dalam menjalankan kehidupan baik di sekolah, keluarga dan masyarakat.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa dengan tujuan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar

Media ular tangga ini adalah permainan yang dikembangkan menjadi media edukasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang di dalamnya terdapat gambar ular dan tangga dengan menggunakan dadu untuk menentukan langkah yang

harus dijalani dalam melakukan permainan serta memperoleh kemenangan ketika sampai finish terlebih dahulu dengan tujuan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang memberikan masalah yang kontekstual yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull*) (Kristinawati, dkk 2018:38).

Berdasarkan hasil observasi pada lampiran halaman 56 dan wawancara pada lampiran halaman 58 hari Senin, 04 November 2023 dalam kegiatan proses belajar di kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada timbal balik antara siswa ke guru, guru ke siswa dan siswa ke siswa. Lalu pada hasil wawancara Rabu, 06 November 2023 terhadap guru kelas V bersama ibu Maszaitun, S.Pd beliau mengatakan jumlah peserta didik kelas V di SD Negeri 33 Lubuklinggau sejumlah 18 peserta

didik serta daftar nilai harian pembelajaran PKN pada lampiran halaman 67 dan adapun KKM di kelas V pada mata pelajaran PKN ini adalah 65. Dengan penggunaan media pembelajaran pada proses mengajar yaitu media ular tangga diharapkan menciptakan suasana keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan pada kegiatan belajar terhadap peserta didik. Ular tangga ini merupakan salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak untuk mendukung pemahaman konsep belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN di Sekolah Dasar. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran PKN Berbasis *Problem Based Learning* Siswa Kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau”.

B. Metode Penelitian

Metode *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2017:297). Sedangkan penelitian dan pengembangan

adalah sebuah rangkaian proses atau langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki suatu produk-produk yang telah ada sebelumnya agar dapat dipertanggung jawabkan Pudjawan dkk (2014:33).

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk yang diuji keefektifannya dan kevalidannya apakah sudah sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media ular tangga yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahapan pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media ular tangga berbasis *problem based learning* ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan yaitu: 1) Analisis (*Analysis*) Tahap pertama

yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan untuk pengamatan dan pengumpulan data mengenai diperlukannya pengembangan produk serta menganalisis syarat-syarat dan kelayakan pengembangan dari produk, 2) Desain (*Design*) dilakukan untuk pengamatan dan pengumpulan data mengenai diperlukannya pengembangan produk serta menganalisis syarat dan kelayakan pengembangan dari produk yang akan dikembangkan berupa media ular tangga tersebut, 3) Pengembangan (*Development*) Tahap pengembangan merupakan kegiatan merealisasikan desain media ular tangga yang telah dibuat menjadi produk yang sebenarnya. Langkah pertama penulis lakukan pada tahap pengembangan ini adalah mencetak produk media ular tangga. Setelah selesai dicetak dalam bentuk banner, kemudian media ular tangga ini divalidasi oleh ketiga validator pada masing-masing bidangnya. Tahap validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan media ular tangga, 4) Implementasi (*Implementation*) Pada tahap implementasi ini media ular tangga

yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya diimplementasikan atau di uji cobakan kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau. Penulis melakukan uji coba kepraktisan guru dan siswa dengan uji coba perorangan, kelompok kecil, uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan terhadap media ular tangga, 5) Evaluasi (*Evaluation*) Pada evaluasi merupakan proses melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil atau tidak. Kegiatan evaluasi merupakan sebagai proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Nama Validator	Ahli	Skor Yang Diperoleh
1	Dr. Yohana Satinem, M.Pd	Bahasa	0,97
2	Dr. Leo Charli, M.Pd	Media	0,81
3	Maszaatun, S.Pd	Materi	0,82

Berdasarkan pada keseluruhan penilaian kevalidan media ular tangga yang diberikan oleh 3 ahli yaitu validator ahli bahasa 0,97 kemudian ahli media 0,81 dan ahli materi 0,82 sehingga dapat dikatakan valid terhadap media ular

tangga berbasis *problem based learning* yang telah didesain dan dikembangkan.

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan

No	Penilai	Persentase	Klasifikasi
1.	Maszaatun, S.Pd	83%	Sangat Praktis
2.	3 orang siswa kelas V	88%	Sangat Praktis
3.	6 orang siswa kelas V	90%	Sangat Praktis
Rata-Rata		87%	Sangat Praktis

Berdasarkan pada keseluruhan penilaian kepraktisan media ular tangga yang diberikan oleh guru dengan persentase 83% dan siswa dilihat dari uji perorangan 88% dan uji kelompok kecil 90% terhadap media ular tangga ini menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis *problem based learning* yang telah disusun dan dikembangkan sehingga didapat kriteria sangat praktis.

Tabel 3 Hasil Rekapitulasi Keefektifan

Subjek Penelitian	Jumlah Pre-test	Jumlah Post-test
18 Siswa kelas V SD Negeri 33 Lubuklinggau	945	1.583
Rata-rata	52,5	87,94
NGain/Klasifikasi	0,74/ Tinggi	

Berdasarkan keefektifan media menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis *problem based learning* yang telah dibuat

dan dikembangkan sehingga memperoleh skor rata-rata N-Gain 0,74 dengan kriteria tinggi termasuk dalam kategori N-Gain $g > 0,7$ dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Kevalidan media ular tangga berdasarkan hasil dari penilaian yang dilakukan pada validator yang diberikan oleh 3 ahli yaitu validator ahli bahasa, ahli media, dan ahli bahasa. Didapat dalam kategori “Tinggi” dengan dilihat dari kesesuaian pada perkembangan emosional peserta didik sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kepraktisan media ular tangga telah dikembangkan yang praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase kepraktisan pada angket kepraktisan guru dan siswa dengan kriteria sangat praktis yang dilihat dari penggunaan gambar dan animasi mudah dipahami dan sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan media ular tangga telah

dikembangkan yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dan dihitung menggunakan rumus N-gain diperoleh kategori “Tinggi” dengan dilihat antusias nya siswa dalam kelas. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa media ular tangga ini dapat digunakan serta membantu dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R. & dkk. (2021). *Perkembangan dan Karakteristik Pendidikan Siswa Sekolah Dasar*. Bogor: Universitas Djuanda.
- Amrulloh, H & Mahmudah, M. (2020). *Pembelajaran IPA SD/MI Yang Menyenangkan*. Malang: CV. Pustaka Learning Center.
- Achmad & Joko. 2022. *Metode penelitian dan pengembangan bidang pembelajaran*. Pascal books.
- Audina, R. & dkk. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 298.
- Azizah, M, D, P. (2023). *Skripsi Pengembangan Ensiklopedia Tentang Uniknya Sumatera Berbasis QR Code pada Siswa Sekolah Dasar*. Lubuklinggau: Universitas PGRI Silampari.

- Chintia, Cindy. & dkk. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasa kencana. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 888.
- Dana, D. S & Mulyani. (2020). Pengembangan Media Papan Ular Tangga Melingkar Pada Mata Pelajaran IPA Dalam Materi Gaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(5), 1066-1077.
- Djamaluddin, Ahdar. & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *JP3D Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 152.
- Ina, Magdalena. & dkk. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 3-5.
- Sunarti., M, A., Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 76-80.
- Susanto, A. (2022). *Pentingnya Problem Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi*. Bandung: Indonesia Emas Group. 9(1), 9-10
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Yanti, Ida. & dkk. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 514.