

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA KARTU
RAHASIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Wiwik Okta Susilawati¹, Yulia Darniyanti², Gusti Kumala Dewi³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia
wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id¹ yuliadarniyanti@undhari.ac.id²
gustikumaladewi35@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of innovative, interesting, and entertaining media available in schools, as well as the inadequate facilities available in schools, especially in the teaching of Pancasila education. Efforts to overcome these problems require efforts in developing fun learning media, in the form of secret card snake and ladder learning media. This research aims to produce secret card snake and ladder media in the learning of Pancasila Education in grade IV of Elementary School. The type of research is development research, which uses a 4-D development model consisting of the stages of define, design, development, and disseminate. The results obtained from the development of the secret card ladder snake media obtained 83.8% validator results, from Practicality 89.83% and Effectiveness 96.6%

Keywords: Development, snake and ladder media, secret cards, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media yang inovatif, menarik, dan menyenangkan yang tersedia di sekolah, serta kurang memadainya fasilitas yang tersedia di sekolah, terutama dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan usaha dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan, berupa media pembelajaran ular tangga kartu rahasia. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ular tangga kartu rahasia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (development), dan penyebaran (desseminate). Hasil yang didapat dari pengembangan media ular tangga kartu rahasia ini mendapatkan hasil validator 83,8%, dari Praktikalitas 89,83% dan Efektifitas 96,6%.

Kata Kunci: Pengembangan, media ular tangga, kartu rahasia, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk Tuhan yang diciptakan dalam kondisi lemah tak berdaya. Dalam kehidupannya

manusia dibekali dengan kemampuan serta potensi yang perlu diasah serta dikembangkan oleh dirinya sendiri untuk melangsungkan kehidupannya.

Guna mengembangkan kemampuan tertentu maka diperlukan suatu proses yang disebut dengan pendidikan. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang dipelajari baik di sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas. Perbedaan antara pelajaran.

Menurut Oktari (2021), Pancasila merupakan ideologi bangsa Indonesia, dasar negara dan bangsa, dan sumber dari semua aturan keberadaan bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila dengan materi yang luas terkadang menyulitkan peserta didik dalam memahami materi satu persatu, maka diperlukan suatu cara agar peserta didik dapat memahami dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, mudah dipelajari serta dapat digunakan peserta didik. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik, yaitu masih senang bermain dan bergerak karena sekolah dasar merupakan masa peralihan dari masa bermain ke masa belajar. Pemanfaatan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta menyampaikan

pesan dan isi pelajaran yang akan diajarkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih efektif jika penggunaannya tidak monoton, namun harus divariasikan dengan media yang lainnya secara bervariasi (Rosdiana, 2013). Media pembelajaran menjadi salah satu alat atau sarana yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu salah satunya mempermudah peserta didik dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media mempunyai peranan masing-masing pada setiap materi.

Berdasarkan dari wawancara dengan ibu Yenni Tranmiyani, S.Pd. sebagai wali kelas IV SDN 12 Koto Baru Pada hari Kamis 01 Februari 2024 pukul 10.30 di SDN 12 Koto Baru menyebutkan bahwa salah satu kendala yang dialami oleh pendidik adalah kurangnya media yang tersedia di sekolah serta fasilitas yang ada di sekolah yang kurang memadai. Hal tersebut juga diketahui melalui wawancara dengan beberapa peserta

didik yang menyatakan kurangnya keinginan untuk belajar karena kurangnya media yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai kurang maksimal. Pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 12 Koto Baru masih menggunakan media yang sederhana dalam menyampaikan materi pelajaran seperti media pembelajara video yang masih mengambil dari youtube, dan media dalam bentuk gambar-gambar yang disesuaikan dengan pokok materi yang akan disampaikan. Wali kelas IV ibu YT, S.Pd di SDN 12 Koto Baru menyampaikan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi pelajaran, banyak peserta didik yang masih memikirkan diri sendiri dan enggan untuk menghargai gurunya. Ada juga beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sehingga mudah bosan di dalam kelas. Ibu YT, S.Pd juga menyebutkan bahwa peserta didik sangat sulit untuk menemukan titik fokus mereka. Oleh karena itu, penulis ingin membuat media yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan

baik dan tidak menjenuhkan. Pembelajaran dapat menggunakan beberapa alat peraga maupun model pengajarannya yang beranekaragam menyesuaikan dengan konsep yang akan ditanamkan. Salah satunya diantaranya adalah dengan bermain, karena dunia anak yaitu bermain.

Media yang belum pernah dikembangkan bisa membuat proses belajar mengajar membosankan (Susilawati, Friska, Sari 2023). Maka diperlukan solusi agar peserta didik lebih mudah dan tanggap dalam memahami materi yang diajarkan misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan tradisional di dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan antusias siswa tapi juga mengenalkan siswa dengan permainan tradisional.

Dapat disimpulkan bahwa permasalahan serta kesulitan-kesulitan yang tengah dihadapi oleh guru yakni mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangam media pembelajaran ular tangga kartu rahasia dalam pembelajaran pendidkn Pancasila kelas IV Sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk (Susilawati, 2022)

Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang berhubungan dengan pengembangan suatu produk yang nantinya akan melalui proses perencanaan, produksi serta evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Selain itu penelitian dan pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu cara ilmiah yang memiliki tujuan untuk meneliti, merancang, memproduksi serta menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019).

Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D (*four D*) yang terdiri dari 4 tahap: *define*, *design*, *development* dan *disseminate* (John et al, 2023). Model ini dikembangkan oleh S.Thiagarajan S, Sammel, dan Melvyn I Sammel pada tahun 1974 (Nur Fatimah, Gigit Mujianto, 2023) pada pendefinisian (*define*) mencakup lima langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir (*front-end analysis*),

analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) (Risa Nur and Wahyu, 2020). Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga kartu rahasia antara lain: 1) Pendefinisian (*Define*), terdiri dari analisis materi, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. 2) Perancangan (*Design*), terdiri dari merancang modul, merancang desain media ular tangga kartu rahasia, merancang instrumen. 3) Pengembangan (*Development*), terdiri atas uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. 4) Penyebaran (*Disseminate*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 12 Koto Baru. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu, Media Ular Tangga Kartu Rahasia dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil penelitian yang dapat menjelaskan setiap tahapan

dalam proses pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Deskripsi data hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Rancangan media ular tangga kartu rahasia

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yang peneliti lakukan di SDN 12 Koto Baru didapatkan bahwasanya dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan buku cetak dan juga LKS, media yang digunakan pun hanya sebatas video yang ada di youtube dan media-media yang tersedia di sekolah. Dalam penyampaian materi guru juga lebih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik menjadi tidak fokus dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang mendukung untuk membantu ketercapaian materi dalam proses pembelajaran. Bahkan peserta didik merasa antusias saat peneliti menyampaikan bahwa akan ada pembelajaran menggunakan media

pembelajaran ular tangga kartu rahasia.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV yaitu Ibu Y.T peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yangt menarik bagi peserta didik dalam pendidikan Pancasila yang telah peneliti desain dengan tujuan agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga agar proses pembelajaran tidak menjadi monoton. Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik, peneliti perlu mengembangkan media ular tangga kartu rahasia karena peserta didik sangat menyukai pembelajaran belajar sambil bermain. Hal ini dapat menambahkan media belajar lain yang dapat membuat peserta didik memiliki keinginan dan semangat yang antusias lebih dalam pembelajaran agar menyenangkan dan juga tidak monoton.

Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada Pendidik dan peserta didik, peneliti melakukan desain dan pengembangan media ular tangga kartu rahasia dapat dilihat pada gambar:



Gambar 3.1 Desain ular tangga kartu rahasia



Aspek yang dinilai	skor
Materi sesuai	3
Materi yang ada telah sesuai dengan pembelajaran	4
Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
Dalamnya materi yang dijelaskan	4
Mudah dalam memahami materi	3
Tepatnya penggunaan materi	3
Materi yang disajikan jelas	3
Jumlah	23
Skor(%)=23/28x100	82%

Gambar 3.2 Kartu



Gambar 3.3 Pion



Gambar 3.4 Dadu

2) Validasi media ular tangga kartu rahasia

Tabel 4.1 Validasi kegrafikan Berdasarkan pada tabel diatas validasi kegrafikan mendapatkan skor 23 maka nilai 82%. skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yaitu "Media Ular tangga kartu rahasia" layak di uji cobakan dalam

Aspek yang dinilai	skor
Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik	3
Desain tampilan media ular tangga kartu rahasia yang menarik	4
Font yang digunakan jelas dan terbaca.	4
Media ular tangga telah didesain sesuai dengan materi.	3
Media pembelajaran ular tangga kartu rahasia dan meningkatkan hasil belajar peserta didik	3
Media dapat digunakan sebagai sumber belajar.	3
Media dapat menstimulasi peserta didik untuk belajar	3
Jumlah	23
Skor(%)= 23/28x100	82%

penelitian". Ada sedikit saran dari validator kegrafikan dan sedikit perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.2 Validasi Materi

Berdasarkan pada tabel diatas validasi kegrafikan mendapatkan skor 23 maka nilai 82%. skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yaitu “Media Ular tangga kartu rahasia” layak di uji cobakan dalam penelitian”. Ada sedikit saran dari validator kegrafikan dan sedikit perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti

Tabel 3.3 Validasi Bahasa

Aspek yang dinilai	skor
Kejelasan petunjuk dalam pedoman media pembelajaran	4
Ulaat tangga kartu rahasia	3
Mudah dimengerti	4
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
Bahasa yang digunakan sesuai dengan EBI	3
Memotivasi peserta didik	3
Aspek yang dinilai	skor
Ketepatan dalam penulisan	3
Kelengkapan informasi umum pada modul ajar	3
Kelengkapan isi modul	3 4
Ketepatan capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
Kesesuaian dengan Langkah-langkah pembelajaran	28 3
Kesesuaian dengan guru dan peserta didik	87,5% 4
Kesesuaian refleksi guru dan peserta didik	3
Kesesuaian Penggunaan EBI dalam modul ajar	4
Jumlah	28
Skor(%) = 28/32	87,5%

Berdasarkan pada tabel diatas validasi bahasa mendapatkan skor 28 maka mendapatkan nilai 87,5% .Skor ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yaitu “ Media Ular Tangga Kartu Rahasia layak di uji cobakan dalam penelitian”. Tidak ada saran dari validator dan tidak ada perbaikan yang harus diperbaiki peneliti.

Tabel 3.4 Validasi Soa

Aspek yang dinilai	skor
Soal sesuai dengan CP dan TP	3
Kebenaran materi dengan soal	3
Pokok soal dirumuskan dengan jelas dan tegas	3
Pokok soal tidak memberi petunjuk arah dan kunci jawaban	3
Butir soal tidak tergantung pada jawaban soal sebelumnya	3
Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
Soal tidak menggunakan Bahasa yang berlaku setempat	3
Soal menggunakan bahasa yang komunikatif	3
Jumlah	21
Skor(%)= 21/28 X100%	75%

Berdasarkan pada tabel diatas validasi soal mendapatkan skor 24 maka mendapatkan nilai 75% . Skor ini termasuk dalam kategori “Valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yaitu “Media ular tangga kartu rahasia layak untuk di uji coba kan dalam penelitian”. Saran dari validator soal yaitu Kombinasikan soal dengan gambar,ganti soal yang mudah,perbaiki beberapa soal yang keliru.

Tabel 3.5 Validasi Modul Ajar

Berdasarkan pada tabel diatas validasi modul ajar mendapatkan skor 28 maka mendapatkan nilai 87,5% . Skor ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yaitu “Media ular tangga kartu rahasia layak di uji cobakan dalam penelitian”.

3) Praktikalitas media ular tangga kartu rahasia

Tabel 3. Pratikalitas

Praktisi	Hasil
Guru	92,8%
Peserta Didik	86,87%
Rata-rata = $92,8\% + 86,87\% / 2$	89,83%

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas IV, produk Media ular tangga kartu rahasia yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 89,83% dengan kategori sangat praktis.

4) Efektifitas Media Ular Tangga Kartu Rahasia

Tabel 3.7 Efektifitas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 70, dari 30 orang peserta didik, 29 orang peserta didik yang tuntas. Maka, rata-rata efektifitasnya adalah 96,6% sehingga media ular tangga kartu rahasia ini masuk dalam kategori “sangat efektif”

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pembahasan tersebut akan di jelaskan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validitas, praktikalitas, dan efektifitas media ular tangga kartu rahasia yang dikembangkan peneliti. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

1. Rancangan Pengembangan Media Ular Tangga Kartu Rahasia pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang peneliti kembangkan adalah media ular tangga kartu rahasia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang peneliti gunakan adalah model 4-D,

Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase
30	29	1	96,6%

model 4-D memiliki 4 tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Nur Fatimah, Gigit Mujiyanto, 2023).

a. Pendefinisian (*define*)

Menurut (Arkadiantika et al., 2020) Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang dibuat. Pada tahap pendefinisian ini peneliti

melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini, bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV khususnya di SDN 12 Koto Baru. Analisis kebutuhan difokuskan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media ular tangga kartu rahasia ini. Selain itu analisis kebutuhan juga digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dapat dijadikan latar belakang dalam penelitian (Salsabila et al., 2023).

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Setelah analisis kebutuhan, peneliti perlu menganalisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan di kelas IV SDN 12 Koto Baru, berdasarkan hasil

wawancara dengan guru dan hasil wawancara kepada peserta didik, peserta didik menyukai belajar sambil bermain sehingga membuat mereka menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. Karakteristik peserta didik juga merupakan aspek-aspek perseorangan yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang mereka miliki (Dwi Aisyah Rizani & Hapsari, 2022).

3) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV. Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang dipelajari oleh peserta didik. Materi yang dipilih pada pengembangan ini, yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dipilih, yaitu

pada elemen Bhinneka Tunggal Ika. Untuk buku ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket dan LKS. Pendidikan Pancasila memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai ideologi Pancasila yang didalamnya terdapat nilai-nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang dapat menjadi dasar dalam penanaman karakter peserta didik (Prastiwi et al., 2023).

b. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk merancang media ular tangga kartu rahasia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan merancang instrumen. Media ular tangga kartu rahasia dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat dengan lebih semangat dalam

pembelajaran. Tahap perancangan juga berguna untuk menentukan rancangan yang akan dibuat (Arkadiantika et al., 2020)

Pada tahap perancangan media ular tangga kartu rahasia peneliti terlebih dahulu mengumpulkan materi dari berbagai sumber, memilih alat dan bahan yang dibutuhkan lalu mengembangkan media ular tangga kartu rahasia. Setelah perancangan media ular tangga kartu rahasia peneliti merancang instrumen validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Pada perancangan instrumen validitas digunakan untuk memvalidasi media ular tangga kartu rahasia yang peneliti kembangkan. Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengetahui praktisnya media ular tangga kartu rahasia yang peneliti kembangkan. perancangan instrumen efektifitas digunakan untuk mengetahui efektifnya media ular tangga kartu rahasia yang peneliti kembangkan.

2. Validitas Media Ular Tangga Kartu Rahasia dalam pembelajaran Pendidikan

Pancasila

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap Pengembangan (*Develop*), memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan perangkat ajar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli (Arum, 2020). Pada tahap pengembangan dilakukannya proses validasi agar media ular tangga kartu rahasia dapat diterapkan disekolahan. Pengembangan ini akan di validasi oleh 5 validator yang ahli dalam bidangnya. Validasi yang peneliti lakukan adalah validasi kegrafikan, validasi materi, validasi bahasa, validasi soal dan validasi modul ajar. Saran dan masukan dari validator kemudian akan dijadikan acuan bagi peneliti untuk penyempurnaan media ular tangga kartu rahasia.

Berdasarkan analisis data penilaian validasi didapatkan bahwasanya produk yang peneliti kembangkan termasuk “sangat valid” dan “valid”. Peneliti mendapatkan nilai “sangat valid” dari validator kegrafikan, validator materi, validator bahasa dan validator modul ajar. Sedangkan validator soal mendapatkan nilai “valid”.

3. Praktikalitas Media Ular Tangga Kartu Rahasia

Menurut pendapat (Anggraini & Apfani, 2023) uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media ular tangga kartu rahasia yang peneliti kembangkan. Praktikalitas media ular tangga kartu rahasia dapat dilihat dari penilaian angket respon guru dan respon peserta didik. Uji produk dilakukan dengan melihat hasil angket respon guru oleh guru kelas IV yaitu Ibu Y.T dengan skor 92,8% termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Uji produk juga dilakukan oleh peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik sehingga mendapatkan skor 86,87% termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

4. Efektifitas Media Ular Tangga Kartu Rahasia

Setelah melakukan uji validitas dan uji praktikalitas pada media ular tangga kartu rahasia, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji efektifitas media ular tangga kartu rahasia. Efektifitas ini diketahui dengan melihat hasil belajar peserta didik di kelas IV SD N 12 Koto Baru dan SD N 08 Koto Baru materi

Pendidikan Pancasila (Anggraini & Apfani, 2023). Dari hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 12 Koto Baru, diketahui 20 orang peserta didik dinyatakan tuntas dengan mencapai KKTP Pendidikan Pancasila 70, dan peserta didik kelas IV SDN 08 Koto Baru.

d. Penyebaran (*dessiminate*)

Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan penyebarluasan media ular tangga kartu rahasia yang telah dikembangkan (Arkadiantika et al., 2020). Peneliti melakukan lakukan penyebaran ke SDN 08 Koto Baru. Penyebarannya dilakukan pada kelas IV SDN 08 Koto Baru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media ular tangga kartu rahasia dan uji coba yang dilakukan peneliti terhadap media ular tangga kartu rahasia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan Pengembangan Media Ular Tangga Kartu Rahasia pada pembelajaran

Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang mana terdapat beberapa tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*) yang terdiri dari (analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi). Selanjutnya tahap perancangan (*design*) tahapannya yakni perancangan capaian pembelajaran tujuan pembelajaran dan modul ajar, perancangan media ular tangga kartu rahasia, dan perancangan instrumen validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Tahap pengembangan (*development*) dimana peneliti melakukan validasi pada media ular tangga kartu rahasia yang peneliti kembangkan yakni validasi kegrafikan, validasi materi, validasi bahasa, validasi soal dan validasi modul ajar. Kemudian pada tahap penyebaran peneliti menerapkan media ular tangga kartu rahasia di SDN

- 08 Koto Baru.
2. Tingkat kevalidan media ular tangga kartu rahasia pada aspek komponen kelayakan kegrafikan 82%, aspek komponen kelayakan materi 82%, aspek komponen kelayakan bahasa 87,5%, aspek komponen kelayakan soal 75%, dan aspek komponen kelayakan modul ajar 87,5% terhadap media ular tangga kartu rahasia pendidikan pancasila kelas IV yang peneliti buat.
 3. Tingkat kepraktisan yang dilihat dari hasil angket respon yang dilakukan oleh guru kelas IV yakni 92,8% dan dilihat dari angket respon yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV yakni 86,87% terhadap media ular tangga kartu rahasia Pendidikan Pancasila kelas IV yang peneliti buat.
 4. Tingkat keefektifan produk elektronik lembar kerja peserta didik dilihat dari nilai hasil tes soal efektifitas yang dilakukan setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil ujieftifitas mendapatkan rata-rata sebesar 96,6% termasuk

dalam kategori “sangat efektif” dilihat dari hasil belajar peserta didik .

DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber*
- Arum, A. P. (2020). *Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Kuliah Penataan Rambut*.22(2).
<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i2.16490>
- Dwi Aisyah Rizani, D. T. B., & Hapsari, T. R. (2022). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2022 e-ISSN: 2829-3541*. 47–51.
- Nur Fatimah, Gigit Mujiyanto, K. Y. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning*. 8(2), 76–86.
- Oktari, D., & Dewi, D. A. (2021). *Pemicu luntarnya nilai pancasila pada generasi milenial*.
- Prastiwi, S. D., Havifah, B., Khosiyono, C., Cahyani, B. H., & Nisa. (2023). *Analisis Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Lkpd*

- Berbasis Proyek Pada Peserta Didik Sd. 08, 1812–1819.*
- Rosdiana (2013) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Oleh : Rosdiana', Al-Khwarizmi, 2, pp. 87–100
- Salsabila, A. H., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). *Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. 01(08), 495–505.*
- Susilawati, Wiwik Okta, Sonia Yulia Friska, and Yohana Sari. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Edukasi 'PACAR' Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar". *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dari Sains* 11(2):596-605. doi: 10.2273/jems.v11i2.16420.
- Susilawati, Wiwik Okta.2022. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(3);4922-38.doi:10.31004/edukatif.v4i3 2909.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta Bandung.
- Thiagarajan, S., S. Semmel, D., & I. Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A*
- Sourcebook. National Center for Improvement of Educational Systems, Mc.*